

# PENGEMBANGAN PAKET PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MEMBUAT MANISAN NANGKA UNTUK PROGRAM KEAKSARAAN FUNGSIONAL MANDIRI

Putut Wijayanto

Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan Sidoarjo, Jawa Timur  
(putut.wijayanto@kemdikbud.go.id)

## Abstrak:

Salah satu peran Teknologi Pembelajaran adalah penyediaan sumber-sumber belajar melalui kegiatan pengembangan (development). Namun untuk program Keaksaraan Fungsional (KF) Tingkat Mandiri, belum sepenuhnya tersedia sumber belajar yang dirancang khusus (*by design*) untuk pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Paket Pembelajaran Keterampilan (PPK) berupa modul dan video pembelajaran tentang membuat manisan nangka. Penelitian ini sesuai dengan kebutuhan Program KF yang mengutamakan pembelajaran *life skills*. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa paket pembelajaran modul dan video tentang membuat manisan nangka digemari oleh 30 orang responden warga belajar di Kelompok Belajar (Kejar) Bougenvile, Kelurahan Medokan Semampir, Sukolilo, Surabaya. Sebagai mata pelajaran baru, hasil belajar warga belajar menunjukkan nilai teori dan nilai praktek yang sangat memuaskan.

**Kata kunci:** Belajar, media, teknologi pembelajaran, keaksaraan fungsional, mandiri

## Abstract:

One of the role of Instructional Technology is the provision of learning resources through the development. Especially in the Functional Literacy Programm (Program Keaksaraan Fungsional/KF) on Mandiri Level, study material that really designed for learning is not available yet. This study aims to develop skills learning package such as video learning and modules by taking a theme about making candied jackfruit. This is suitable with the implementation of the KF program that promotes life skills learning. The results revealed that the learning package of making candied jackfruit favored by 30 respondents of the student in Bougenvile Study Group, Medokan Semampir Village, Sukolilo, Surabaya. As new subjects, students learning outcomes perform a very satisfactory theory and practice value.

**Key words:** Development of Instructional Package, Functional Literacy

## A. PENDAHULUAN

Media pembelajaran yang digunakan dapat saja berasal dari hasil rancangan sendiri yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran (*by design*) atau yang tersedia di pasaran (*by utilization*) (Seels & Richey, 1994). Pada program Keaksaraan Fungsional (KF) Tingkat Mandiri, belum tersedia bahan belajar yang dirancang khusus (*by design*) untuk pembelajaran. Warga belajar program KF Tingkat Mandiri dalam kegiatan belajarnya masih menggunakan media sederhana, seperti papan tulis, sobekan koran, majalah, berbagai bungkus kemasan produk, mesin jahit, dan perabotan rumah tangga tertentu.

Minimnya dana, fasilitas pembelajaran termasuk media pembelajaran, dan kualitas tutor selalu melingkupi proses pembelajaran untuk KF. Kelompok Belajar (Kejar) yang dijadikan sebagai fokus penelitian adalah Kejar Bougenvile, Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Al-Kamil, Kelurahan Medokan Semampir, Kecamatan Sukolilo, Surabaya kondisi seperti tersebut sangat mudah dijumpai. Anggota Kejar belajar di rumah penduduk yang bertindak sebagai tutor atau di Balai Rukun Tetangga (RT) yang belum sempurna bangunannya.

Sehubungan dengan keadaan tersebut di atas, dinilai perlu dikembangkan paket pembelajaran yang lebih baik yang akan mempermudah tutor dan warga belajar. Selama ini, sumber belajar yang ada pada umumnya berasal dan dipersiapkan oleh tutor. Materi pembelajaran yang dikembangkan adalah bersifat tematik yang

didasarkan atas kesepakatan warga belajar dengan tutor.

Melalui paket pembelajaran yang dikembangkan di dalam penelitian ini, media video pembelajaran, modul pembelajaran, dan panduan pembelajaran, diharapkan mampu menggugah minat belajar dan meningkatkan prestasi belajar. Materi yang dipilih untuk kepentingan penelitian ini adalah mata pelajaran keterampilan dengan pokok bahasan tentang membuat manisan nangka, sesuai dengan pelaksanaan Program KF yang mengutamakan pembelajaran *life skills*.

Pemilihan topik pokok bahasan disesuaikan dengan keterwakilan waktu dan tempat. Mengingat nangka sebagai buah musiman tumbuh subur di daerah Sukolilo dan daerah lainnya, maka perlu dikembangkan bahan belajar yang menarik dan mudah dipelajari agar dapat dipelajari sesuai dengan waktu yang dikehendaki.

Dari latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka masalah yang dijadikan sebagai fokus di dalam penelitian ini adalah apakah paket pembelajaran (modul dan video pembelajaran) yang dikembangkan secara khusus (1) menarik untuk dipelajari, (2) efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran, (3) lebih efisien pemanfaatannya di dalam proses pembelajaran KF Mandiri, dan (4) memotivasi warga belajar KF untuk menerapkannya.

Tujuan penelitian adalah mendapatkan data dan informasi tentang paket pembelajaran (modul dan video pembelajaran) yang mencakup: (1) menarik tidaknya dipelajari, (2) efektif tidaknya digunakan untuk men-

capai tujuan pembelajaran, (3) efisien tidaknya digunakan di dalam proses pembelajaran pada KF Mandiri, dan (4) motivasi warga belajar KF untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil penelitian ini akan bermanfaat bagi: (1) tutor, karena akan lebih mempermudah pengorganisasian pembelajaran, meningkatkan efisiensi, baik dalam pemanfaatan waktu tatap muka maupun pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan, (2) warga belajar, karena akan mendapatkan pendalaman materi dan penyerapan informasi pembelajaran yang lebih baik, (3) fasilitator, karena akan lebih mudah mengatur program pembelajaran KF yang diselenggarakan di wilayah binaannya.

## **B. KAJIAN LITERATUR**

### **1. Pengembangan Paket Pembelajaran**

Pengembangan sebagai domain teknologi pembelajaran didefinisikan sebagai proses menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisiknya yang berupa paket pembelajaran atau bahan belajar yang disajikan dalam bentuk media (Seels dan Richey, 1994). Pada dasarnya, kawasan pengembangan dideskripsikan sebagai: (a) adanya pesan yang terkandung di dalam isi, (b) strategi pembelajaran yang didorong oleh teori, dan (c) perwujudan teknologi berupa perangkat keras, perangkat lunak, dan bahan-bahan pembelajaran.

Teori-teori yang mendasari domain pengembangan adalah: komunikasi, berpikir visual, belajar visual, komu-

nikasi visual, dan estetika. Domain pengembangan mencakup penerapan berbagai teknologi dalam pembelajaran (Seels dan Richey, 1994) dan dua di antaranya yang terkait dengan penelitian ini adalah (a) teknologi cetak, yaitu cara memproduksi atau menyampaikan bahan melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis, seperti buku-buku, modul pembelajaran, dan bahan-bahan visual statis lainnya; dan (b) teknologi audiovisual, yaitu cara memproduksi dan menyampaikan bahan dengan menggunakan peralatan mekanis dan elektronis untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual.

Selanjutnya, pengertian desain pembelajaran merupakan proses yang mencakup (a) menganalisis apa yang diajarkan/dipelajari, (b) menentukan bagaimana sesuatu hal harus diajarkan/dipelajari, (c) melakukan uji coba dan revisi, dan (d) menilai warga belajar yang belajar. Orientasi model desain pembelajaran berdasar fokus utamanya dapat diklasifikasikan menjadi yaitu (a) orientasi kelas, (b) orientasi produk pembelajaran, dan (c) sistem pembelajaran. Pengklasifikasian desain model dapat digunakan untuk membedakan berbagai jenis model dan juga untuk menyederhanakan penentuan tugas pengembangan model pembelajaran sesuai dengan kebutuhan.

### **2. Keaksaraan Fungsional**

Keaksaraan fungsional diartikan sebagai kemampuan untuk membaca dan menulis. Napitupulu mengemukakan pengertian keaksaraan sebagai pengetahuan dasar dan keterampilan yang diperlukan oleh semua ma-

nusia di dalam dunia yang berubah cepat, merupakan hak asasi manusia (Napitupulu, 1999). Lebih lanjut dikatakan bahwa keaksaraan merupakan keterampilan yang diperlukan setiap masyarakat yang berfungsi sebagai salah satu fondasi bagi keterampilan-keterampilan hidup yang lain. Keaksaraan Fungsional (KF) merupakan layanan pendidikan non formal bagi masyarakat yang belum dan ingin memiliki kemampuan baca-tulis-hitung (Calistung) melalui proses diskusi dan terapkan dalam aksi (calistung-dasi) yang berguna bagi kehidupan sehari-hari.

Keaksaraan pada hakikatnya merupakan instrumen yang sangat terkait dengan peradaban manusia berupa kemampuan baca-tulis sebagai induk bahasa yang digunakan oleh setiap bangsa di dunia. Keaksaraan fungsional merupakan salah satu alternatif pendidikan non formal di bidang pemberantasan buta aksara. Pelaksanaan didasarkan atas ide, pengalaman, pengetahuan, cita-cita, minat, kebutuhan, keterampilan, dan informasi yang dapat membelajarkan warga belajar mencari sumber-sumber pemecahan masalah yang dihadapi.

Visi pendidikan keaksaraan adalah meningkatkan keaksaraan dasar warga masyarakat buta aksara sesuai dengan minat dan kebutuhan belajarnya. Misi keaksaraan adalah membelajarkan warga masyarakat buta aksara sehingga memiliki kemampuan membaca, menulis berhitung, berbahasa Indonesia, pengetahuan dan keterampilan dasar yang dapat meningkatkan mutu dan taraf hidupnya (Depdiknas,

2006).

Kurikulum pendidikan keaksaraan dikembangkan berbasis kompetensi dan disusun dengan memenuhi kaidah-kaidah: (a) Bahasa Indonesia hanya sebagai bahasa pengantar pembelajaran, (b) tutor, penyelenggara, dan warga belajar diberikan keleluasaan untuk mengembangkan materi pembelajaran sesuai dengan kondisi atau kebutuhan lingkungan masyarakat setempat, (c) penilaian kemampuan baca-tulis-hitung dimulai dari awal pembelajaran, selama proses, dan akhir pembelajaran, dan (d) kemampuan fungsional diarahkan pada kesadaran berbangsa dan bernegara, sementara keterampilan fungsional diarahkan pada peningkatan taraf hidup warga belajar melalui kegiatan pembelajaran yang substansinya disesuaikan dengan kondisi yang berkembang di lingkungan masyarakat masing-masing.

## C. METODOLOGI PENELITIAN

### 1. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Kejar Bougenvile, Kelurahan Medokan Semampir, Sukolilo, Surabaya selama empat bulan (awal Agustus sampai akhir November 2012). Prosedur pengembangan bahan belajar dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu:

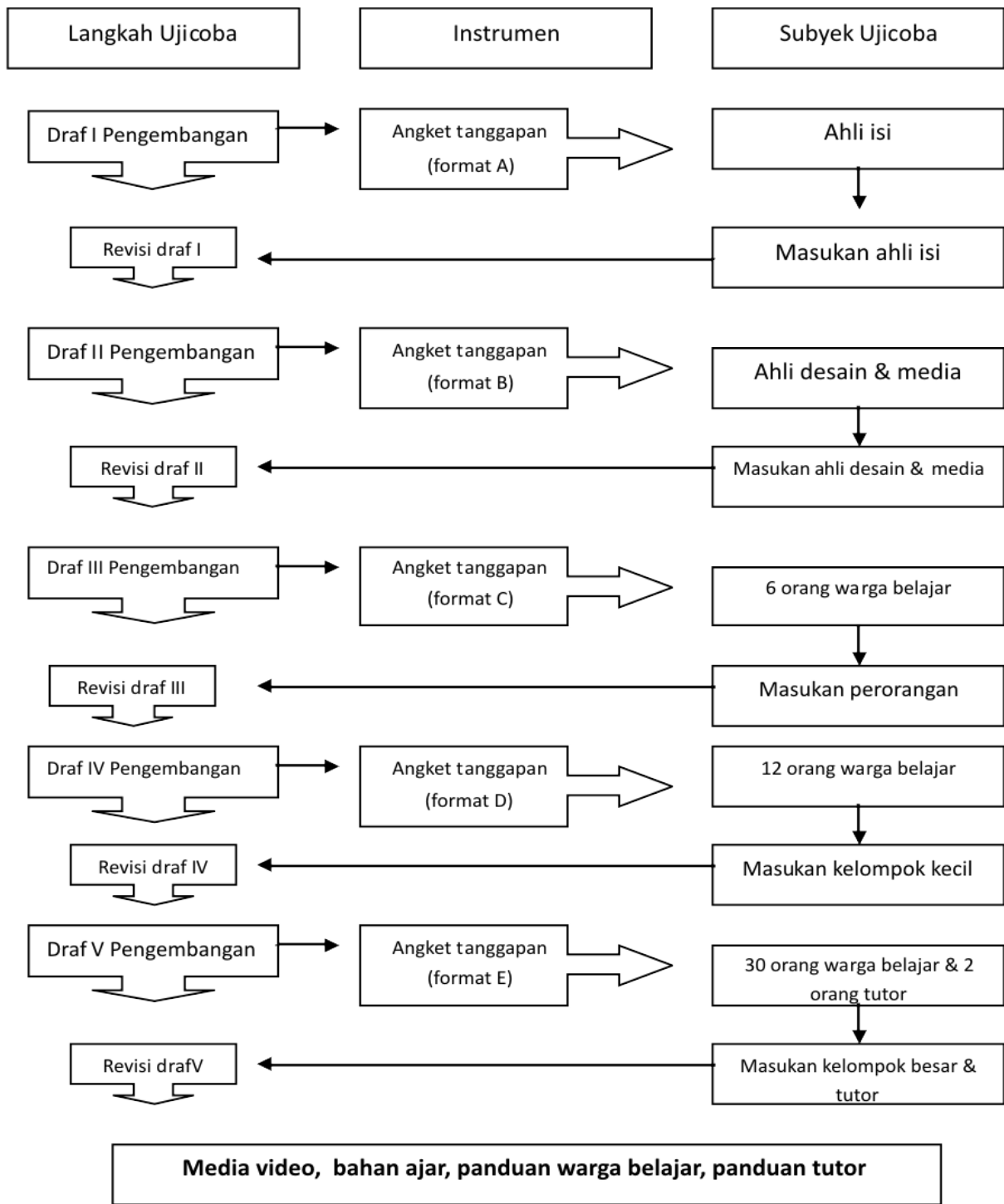
Tahap pertama: mengembangkan modul sederhana tentang Keterampilan Membuat Manisan Nangka karya BPPLSP Regional IV. Kemudian, merancang model pembelajaran ala Dick & Carey yang lebih sistematis yang dimulai dari mengidentifikasi tujuan pembelajaran umum, melakukan analisis pembelajaran, mengidentifikasi

perilaku dan karakteristik pebelajar, menulis tujuan pembelajaran khusus, mengembangkan item-item tes acuan patokan, mengembangkan strategi pembelajaran, mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran, mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif, dan merevisi kegiatan pembelajaran (Dick & Carey, 2001).

Tahap kedua: menyusun dan menulis bahan belajar modul, panduan pembelajaran, dan memproduksi media video pembelajaran. Tahap penyusunan bahan belajar modul dan panduan pembelajaran hendaknya memerhatikan (a) judul bab dan konsep-konsep kunci, (b) petunjuk belajar, (c) epitome, (d) pendahuluan, (e) tujuan pembelajaran umum, (f) tujuan pembelajaran khusus, (g) uraian materi, (h) soal latihan, (i) rangkuman materi, dan (j) tes akhir bab. Panduan pembelajaran yang diperuntukkan bagi (a) warga belajar meliputi penggunaan bahan belajar, penggunaan media dan bahan lain yang diperlukan, pengerjaan soal latihan dan tugas, dan (b) tutor berisikan penggunaan bahan belajar. Pada tahap ini dilakukan kegiatan produksi media video pembelajaran yang meliputi kegiatan praproduksi, produksi, dan pascaproduksi.

Tahap ketiga: mendesain dan melakukan evaluasi formatif yang meliputi (a) tanggapan ahli materi, ahli desain, dan ahli media pembelajaran, dan (b) uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Pada tahap ini, dilakukan analisis dan revisi bahan belajar modul, panduan pembelajaran dan produksi media video pembelajaran. Rancangan paket

pembelajaran yang dihasilkan melalui langkah pengembangan ini diuji tingkat efektivitas dan efisiensinya. Caranya adalah melakukan serangkaian uji coba produk yang hasilnya sekaligus juga untuk penyempurnaan produk. Ujicoba dilaksanakan (a) melalui revidu ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan (b) uji lapangan, baik secara perorangan, maupun kelompok kecil.



Gambar 1. Rancangan Ujicoba Paket Pembelajaran



Subyek ujicoba pengembangan produk ini melibatkan 35 orang yang terdiri dari 3 orang ahli, 2 orang tutor, dan 30 orang warga belajar. Terbagi dalam empat empat tahap, yaitu:

**a. Tahap reuiu para ahli**

Subyek ujicoba dilakukan oleh satu orang ahli materi, satu orang ahli desain pembelajaran, dan satu orang ahli media pembelajaran.

**b. Tahap ujicoba perorangan**

Subyek ujicoba perorangan ini berjumlah enam orang warga belajar dengan klasifikasi 2 orang memiliki prestasi belajar tinggi, 2 orang dengan prestasi belajar sedang, dan 2 orang dengan prestasi belajar rendah. Penentuan prestasi belajar dilihat dari nilai evaluasi harian dan kemampuan baca-tulis-hitung berdasarkan informasi dari tutor.

**c. Tahap uji coba kelompok kecil**

Subyek ujicoba untuk kelompok kecil berjumlah dua belas orang warga belajar pada Kejar yang sama dengan klasifikasi 4 orang memiliki prestasi belajar tinggi, 4 orang dengan prestasi belajar sedang, dan 4 orang dengan prestasi belajar rendah.

**d. Tahap uji coba lapangan**

Subyek ujicoba terdiri atas 30 orang warga belajar dan dua orang tutor dari Kejar yang sama.

**2. Teknik Pengumpulan Data**

**a. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen pengumpulan data dan

informasi yang digunakan adalah angket dan tes perolehan belajar. Angket (terbuka dan tertutup) digunakan untuk mengetahui ketepatan isi bahan ajar, ketepatan perancangan paket pembelajaran, dan kemenarikan paket pembelajaran. Pertanyaan terbuka digunakan untuk mendapatkan data kualitatif; sedangkan pertanyaan tertutup diarahkan untuk memperoleh data kuantitatif. Sementara tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar warga belajar pada akhir pertemuan.

**b. Jenis Data**

Data yang dibutuhkan melalui ujicoba ini meliputi:

- 1) ketepatan isi bahan belajar, diperoleh dari ahli materi.
- 2) ketepatan pemilihan media, diperoleh dari ahli media.
- 3) ketepatan perancangan pembelajaran, diperoleh dari ahli desain pembelajaran.
- 4) efektivitas bahan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran diperoleh dari sasaran.
- 5) efisiensi bahan belajar dalam pembelajaran diperoleh dari tutor.
- 6) kemenarikan bahan belajar diperoleh dari sasaran (warga belajar).

Berdasarkan jenisnya, data yang dikumpulkan berupa data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data uji coba produk pengembangan dilakukan menggunakan teknik analisis kualitatif. Data yang terkumpul dilakukan analisis secara menyeluruh berdasarkan landasan teoritik untuk bahan

pengambilan keputusan revisi produk pengembangan.

## **D. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Data Ujicoba**

Data yang dikumpulkan selama tahap ujicoba bersumber dari ahli materi, ahli desain, ahli media pembelajaran, dan warga belajar Kejar sebagai pengguna paket pembelajaran dianalisis sesuai dengan jenis data-nya.

#### **a. Ketepatan Isi Pesan Pembelajaran**

Analisis data tentang ketepatan isi meliputi modul pembelajaran dan program video pembelajaran.

##### **1) Bahan Belajar Modul**

Ketepatan isi bahan belajar modul mencakup tujuan pembelajaran, uraian, rangkuman, latihan, dan balikan. Beberapa temuan yang perlu dianalisis adalah sebagai berikut:

- a) Agar lebih sistematis, perlu adanya pemenggalan pokok bahasan dan penulisan judul Kegiatan Belajar tiap awal bahasan, pada mulanya modul hanya terdiri satu bahasan linear.
- b) Sebaiknya soal ditempatkan per Kegiatan Belajar, pada awalnya soal dikumpulkan menjadi satu di akhir pembahasan. Penyusunan soal-soal latihan mengacu pada tujuan pembelajaran, sementara fungsinya untuk mengukur sejauhmana ketercapaian tujuan pembelajaran dan sebagai kontrol belajar.

##### **2) Video Pembelajaran**

- a) Pada cover VCD dan bagian awal program dituliskan

sasaran untuk "Program KF Mandiri" agar diketahui dengan mudah siapa yang menjadi pengguna program video pembelajaran

- b) Untuk cara perhitungan perkalian, sebaiknya penulisannya tersusun vertikal. Angka yang lebih besar diletakkan di atas, dikalikan angka yang lebih kecil di bawahnya. Penulisan tersebut agar memudahkan cara menghitung.
- c) Perlu dibuatkan petunjuk pemanfaatan video untuk diketahui dan dilaksanakan oleh tutor dan warga belajar yang ingin memanfaatkannya.



**Tabel 1 Daftar Saran Ketepatan Materi Paket Pembelajaran**

Produk	Komponen/Posisi	Data Semula	Data Revisi
<b>Modul Pembelajaran</b>	Kegiatan Belajar 1 Halaman 6 ke halaman 8, Uraian	1) Tidak ada judul bab	1) Kegiatan Belajar 1 Kebutuhan Bahan Pembuatan Manisan Nangka
	Halaman 7 ke halaman 9, Uraian	2) "air bersih digunakan sebagai bahan pelarut..."	2) "air bersih digunakan untuk melarutkan gula dan bahan tambahan makanan..."
	Halaman 8 ke halaman 10, Uraian	1) Letak keterangan mengenai asam sitrat sebelum gambarnya 2) Letak keterangan mengenai asam benzoat sebelum gambarnya	1) Keterangan mengenai asam sitrat sudah berdampingan dengan gambar 2) Keterangan mengenai asam benzoat sudah berdampingan dengan gambar
	Halaman 9 ke halaman 15, Uraian	Penempatan bahan bakar tidak tepat pada bab kebutuhan bahan pokok	Telah dipindahkan ke bab II mengenai kebutuhan peralatan
	Kegiatan Belajar 2 Halaman 9 ke halaman 13, Uraian	1) Tidak ada judul bab 2) Tidak ada gambar meja	1) Kegiatan Belajar 2 Kebutuhan Peralatan 2) Telah ditambahkan gambar meja
	Halaman 11 ke halaman 15, Uraian	Tidak ada gambar dan keterangan mengenai bahan bakar: kayu bakar, minyak tanah, dan gas elpiji	Telah ditambahkan gambar dan keterangan mengenai bahan bakar sebagai bagian dari peralatan

	Kegiatan Belajar 3 Halaman 11 ke halaman 17, Uraian	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Tidak ada judul bab</li> <li>2) Kekurangan kata "cukup sederhana" pada kalimat pembuatan manisan angka</li> <li>3) Istilah "penambahan" essence lebih tepat diganti "pemberian"</li> <li>4) Tidak ada keterangan langkah pembuatan manisan angka</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Kegiatan Belajar 3 Cara Pembuatan Manisan Angka</li> <li>2) Telah ditambahkan kata "cukup sederhana"</li> <li>3) Telah diganti istilah "pemberian"</li> <li>4) Telah ditambahkan keterangan: "Secara umum langkah pembuatannya meliputi: pemilihan bahan, pencucian bahan, perendaman bahan pokok..."</li> </ol>
<b>Program Video Pembelajaran</b>	<p>Tambahan di luar isi program video pembelajaran</p> <p><b>Segmen VI</b> Bahasa perhitungan biaya produksi dan hasil penjualan</p> <p>Tambahan di luar isi program video pembelajaran</p>	<p>Belum ada petunjuk siapa sasaran yang menggunakannya</p> <p>Pada operasional perkalian, angka yang besar diletakkan di bawah</p> <p>Belum ada petunjuk pemanfaatan video.</p>	<p>Pada cover VCD dan pada awal program telah dituliskan sasaran untuk "Program KF Mandiri"</p> <p>Untuk cara perhitungan, angka yang besar di atas dikalikan angka yang kecil</p> <p>Telah dibuat petunjuk pemanfaatan video untuk memudahkan tutor mengantarkan materi</p>

## b. Ketepatan Desain Pembelajaran

Analisis data tentang ketepatan desain pembelajaran meliputi bahan belajar modul dan program video pembelajaran.

### 1) Modul Pembelajaran

- a) Perlu penataan organisasi pesan dari sisi tipografi dan layout. Terkait dengan warga belajar yang rata-rata sudah tua, maka perlu dibuat layout yang sederhana dengan menggunakan ukuran huruf yang besar dan jelas terbaca.
- b) Perlu uraian yang jelas dan disertai gambar ilustrasi. Penggunaan ilustrasi bertujuan untuk mendapatkan perhatian yang efektif, pada sisi lain akan membantu warga belajar menafsirkan dan mengingat isi teks yang diilustrasikan.
- c) Perlu bahasa yang lebih komunikatif dengan pembacanya, bahan bacaan yang baik adalah yang dapat memberi keluasaan wawasan bagi warga belajar.
- d) Perlu dibuat kesimpulan atau rangkuman. Tinjauan kembali terhadap apa yang telah dipelajari, penting sekali dilakukan untuk mempertahankan retensi.

### 2) Video Pembelajaran

- a) Perlu ditayangkan rumusan tujuan pembelajaran sebagai gambaran yang akan dihasilkan dari program ini. Pemberian informasi tentang tujuan pembelajaran sebelum dilakukannya aktifitas pembelajaran dapat meningkatkan intensitas

perhatian warga belajar dan memberikan arah belajar.

- b) Perlu dipertimbangkan tempo penyampaian materi dan pergantian antar pokok bahasan. Penanda perpindahan dari satu segmen ke segmen berikutnya bisa digunakan musik transisi dengan waktu yang relatif lama sehingga teramati perpindahannya.
- c) Perlu diperbanyak teks atau *caption* berupa simbol visual dalam bentuk tulisan dan atau gambar grafis untuk penyampaian pesan tertentu. *Caption* dapat digerak atau dianimasikan untuk memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran.
- d) Perlu ada kesimpulan pada akhir tayangan, untuk mengingat kembali apa yang telah dipelajari.
- e) Perlu bantuan tutor untuk menjelaskan atau mengulang tayangan program video pembelajaran dan tutor masih berperan dalam semua kegiatan pembelajaran. Bahkan tutor dalam menyampaikan materi pembelajaran hendaknya bukan hanya sekedar menghadirkan materi pembelajaran, tetapi pembelajaran haruslah menekankan pada aktivitas kehidupan nyata yang diinginkan warga belajar.

**Tabel 2. Daftar Saran Ketepatan Desain Pembelajaran**

Nama Produk	Komponen/Posisi	Data Semula	Data Revisi
<p><b>Modul Pembelajaran</b></p>	Bahasan pada isi modul pembelajaran secara umum	Perlu penataan organisasi pesan dari sisi tipografi dan layout	Telah diupayakan penataan tipografi dan layout
	Bab III Materi pelajaran praktek	Perlu uraian yang jelas dan disertai gambar ilustrasi	Telah diupayakan penambahan gambar ilustrasi
	Bahasa pada isi modul pembelajaran secara umum	Bahasa yang digunakan dalam modul lebih komunikatif dengan pembacanya	Telah diupayakan bahasa yang lebih komunikatif
	Bagian akhir modul	Kesimpulan belum ada	Telah dibuat kesimpulan
	Opening	Belum ada tayangan rumusan tujuan pembelajaran	Telah dibuat rumusan tujuan pembelajaran
	Bahasan program video pembelajaran secara umum	<p>a)Perlu dipertimbangkan tempo penyampaian materi dan pergantian antar pokok bahasan</p> <p>b)Perlu diperbanyak teks atau caption yang bisa dibaca warga belajar</p>	<p>a) Telah diedit ulang</p> <p>b) Telah ditambahkan teks atau caption</p>
	Di luar program video pembelajaran	Perlu bantuan tutor untuk menjelaskan atau mengulang tayangan program video pembelajaran	Dalam pertemuan tatap muka, memang tutor yang berperan banyak dalam menjelaskan isi program kepada warga belajar

### c. Ketepatan Media Pembelajaran

#### 1) Modul Pembelajaran

- a) Perlu bahasa yang lugas, sederhana sesuai karakteristik KF mandiri
- b) Gunakan kata ganti 'warga belajar' dengan yang lebih interaktif, misal "Anda".
- c) Seharusnya ada ajakan secara dialogis/interaktif dalam paparan isi dan soal latihan. Ketiga *point* di atas dapat dianalisis dari sisi bahasa. Agar tercipta kedekatan antara media dengan penggunaannya, perlu adanya penonjolan bahasa yang dialogis memang diperlukan agar media pembelajaran lebih menarik. Bahan bacaan yang baik adalah yang dapat mengajajar siswa seperti layaknya guru, artinya warga belajar dapat berinteraksi secara aktif dalam proses belajarnya.
- d) Bisa dibuatkan semacam LKS (lembar kerja siswa). Agar warga belajar lebih mudah dalam pengerjaan soal latihan, tidak membalik-balik kembali halaman yang lalu. Tutor juga akan lebih mudah melakukan penilaian hasil belajar. Serta alasan dari sisi tampilan agar buku modul tetap bersih dan rapi, tidak terdapat banyak coretan.

#### 2) Video Pembelajaran

- a) Pada opening bisa memakai alternatif *montage shot*. Variasi pengambilan gambar yang bergantian secara cepat, berfungsi untuk memancing per-

hatian pemirsa untuk lebih tertarik dengan tayangan yang akan disaksikan.

- b) Keluarnya *caption* tulisan supaya bersamaan dengan suara narator. Agar tidak mengganggu perhatian pemirsa. *Caption* yang keluar bersamaan dengan suara narator akan menjadi dua kode informasi (*sign*) yang saling menguatkan.
- c) Pada kontras antara *background* dengan *caption* tes perlu dipertimbangkan. Dengan adanya kontras tulisan dengan latar belakangnya maka akan menguatkan tingkat keterbacaan, memudahkan pemirsa membaca teks yang ditampilkan.
- d) Sebagai transisi antara bahasan yang satu dengan yang lainnya bisa digunakan bumper (judul program dengan musik smash atau lainnya). Musik dalam sajian program video/film berfungsi untuk menciptakan irama struktural dan untuk merangsang tanggapan emosional yang memperjelas dan memperkuat efek dari citra visual.
- e) Pada cover akan lebih bernilai, jika dimuat sinopsis. Sebagai informasi tambahan yang penting untuk mengetahui isi dalam program video. Sinopsis merupakan ringkasan dari cerita yang akan disaksikan secara utuh. Sinopsis cukup ditulis dalam satu alinea singkat.

Tabel 3. Daftar Revisi Ketepatan Media Pembelajaran

Produk	Komponen/Posisi	Data Semula	Data Revisi
Modul Pembelajaran	Petunjuk umum Bahan Ajar	Perlu bahasa yang lugas, sederhana sesuai karakteristik KF mandiri	Telah diupayakan bahasa yang lugas, sederhana
	Bahasan pada isi modul pembelajaran secara umum Modul ditinjau dari aspek media pembelajaran	Gunakan kata ganti 'warga belajar' dengan yang lebih interaktif, misal "Anda" Cetakan <i>full colour</i> lebih disarankan	Telah diganti sapaan 'warga belajar' dengan "Anda" Cetakan sudah <i>full colour</i>
	Soal-soal latihan	Bisa dibuatkan semacam LKS (lembar kerja siswa).	Telah dibuat lembar kerja warga belajar
	Opening	Pada opening bisa memakai alternatif <i>montage shot</i>	Telah dibuat <i>montage shot</i>
	<b>Segmen I</b> Komposisi gizi tanaman nangka Menit 0:07:30, 0:10:23, dan 0:11:15	Munculnya <i>caption</i> tidak bersamaan dengan suara narator <i>Caption</i> tes dengan latar belakang gambar <i>life</i> yang blur	<i>Caption</i> telah diedit ulang Telah diupayakan kontras antara <i>background</i> dengan <i>caption</i>
	Pada 0:12:53 s/d 0:13:12	Suara presenter/narator drop	Audio presenter/narator telah diedit ulang
	Jeda antar segmen	Antar segmen tak ada bumper, langsung melangkah ke segmen selanjutnya	Telah diupayakan transisi antar bahasan dengan menggunakan bumper (judul program atau dengan musik smash)
	Tambahan di luar isi program video	Belum ada sinopsis	Pada <i>cover</i> belakang telah dimuat sinopsis



#### **d. Tutor**

Setelah mendapat masukan dari para ahli dan melalui tahap revisi, paket bahan ajar diujicobakan kepada tutor. Data yang dikumpulkan dari tutor adalah tentang efisiensi paket pembelajaran pada mata pelajaran keterampilan Membuat Manisan Nangka. Melalui pengamatan pengajar, tingkat efisiensi paket pembelajaran dihubungkan dengan sumber belajar dan pemanfaatan waktu dideskripsikan sebagai berikut:

- 1) Penggunaan program video pembelajaran memberikan nilai efisiensi dibanding dengan media dan metode lain. Untuk mencapai tujuan-tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dalam penggunaan program video relatif lebih efisien. Tayangan video pembelajaran Membuat Manisan Nangka mampu memberikan informasi yang relatif konkrit mewakili benda aslinya. Selain itu dengan karakteristik buah nangka yang sangat tergantung musim, maka ada fleksibilitas waktu jika menggunakan tayangan program video tersebut.
- 2) Dengan memiliki modul pembelajaran, masing-masing warga belajar akan lebih mendapatkan pendalaman, dengan dua media pembelajaran yang terintegrasi penyerapan informasi akan lebih mudah.

#### **e. Sasaran**

Data yang dikumpulkan dari sasaran meliputi hasil belajar sebagai gambaran keefektifan pembelajaran

dan tanggapan sasaran tentang ke-menarikannya paket pembelajaran.

#### **1) Hasil Belajar**

Meski sebagai mata pelajaran baru, namun prestasi warga belajar menunjukkan hasil yang memuaskan. Hal tersebut menunjukkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran kelompok belajar KF tingkat Mandiri dengan menggunakan paket pembelajaran. Data hasil belajar warga belajar setelah mempelajari pelajaran keterampilan Membuat Manisan Nangka berupa daftar Nilai Teori dan Nilai Praktek disajikan pada tabel 4.

**Tabel 4.**  
**Nilai Teori dan Nilai Praktek**  
**Hasil Belajar Warga Belajar**

No Urut Subyek	Nilai Teori	Nilai Praktek	Nilai Akhir
1.	70	75	C
2.	80	75	B
3.	80	70	B
4.	80	75	B
5.	85	75	B
6.	80	70	B
7.	70	70	C
8.	70	80	B
9.	80	75	B
10.	85	85	B
11.	70	70	C
12.	80	80	B
13.	85	95	A
14.	85	85	B
15.	70	90	B
16.	80	75	B
17.	75	70	C
18.	70	80	B
19.	85	85	B
20.	90	70	B
21.	70	85	B
22.	90	90	A
23.	85	85	B
24.	80	75	B
25.	85	70	B
26.	90	90	A
27.	80	75	B
28.	90	70	B
29.	75	70	C
30.	70	80	B

Keterangan Nilai Akhir (nilai rata-rata):

90 – 100 = A

75 – 89 = B

65 – 74 = C

55 – 64 = D

< 54 = E

## 2) Kemerarikan Paket Pembelajaran

Data tentang kemerarikan paket pembelajaran diperoleh menggunakan angket dari 30 responden warga belajar. Semuanya tertarik dengan penggunaan media modul dan program video pembelajaran. Dari pengamatan selanjutnya, untuk mengetahui dampak iring pembelajaran menggunakan paket pembelajaran di Kejar Bougenville, Kelurahan Medokan Semampir, Sukolilo, Surabaya, warga belajar yang serius membuat dan menjual manisan nangka sebanyak 7 orang (23%). Sedangkan sisanya hanya sekadar mempelajari dan ingin tahu proses pembuatannya saja.

## E. SIMPULAN DAN SARAN

### 1. Simpulan

Dengan indikator penilaian keefektifan, efisiensi dan daya tarik pembelajaran, paket pembelajaran Mata Pelajaran Keterampilan Membuat Manisan Nangka untuk Program Keaksaraan Fungsional Tingkat Mandiri dapat dikemukakan (a) pembelajaran dengan menggunakan modul dan program video sebagai salah satu bagian dari strategi penyampaian isi pembelajaran dipandang efektif untuk mencapai tujuan-tujuan pembelajaran, (b) pembelajaran dengan menggunakan modul dan program video sebagai salah satu bagian dari strategi penyampaian isi pembelajaran memiliki tingkat efisiensi yang tinggi berkaitan dengan terbatasnya pemanfaatan waktu dan tersedianya sumber belajar dalam pembelajaran, (c) pembelajaran dengan menggunakan modul dan pro-

gram video sebagai salah satu strategi penyampaian isi pembelajaran memiliki daya tarik yang tinggi terhadap warga belajar Program Keaksaraan Fungsional Tingkat Mandiri.

## 2. Saran

Untuk penerapan pembelajaran pada Program Keaksaraan Fungsional Tingkat Mandiri dengan menggunakan Paket pembelajaran Mata Pelajaran Keterampilan Membuat Manisan Nangka disarankan (a) modul perlu dimiliki setiap warga belajar, agar mereka dapat mempelajari isi pembelajaran lebih mendalam, (b) modul dipelajari sebagai persiapan pembahasan suatu topik pembelajaran, agar kegiatan tatap muka lebih banyak digunakan untuk diskusi, (c) pengerjaan latihan lebih baik dilakukan pada lembar kertas tersendiri dengan tanpa melihat kunci jawaban terlebih dahulu, hal ini digunakan untuk mengukur sendiri penyerapan isi pembelajaran, (d) untuk keperluan klasikal upayakan seluruh warga belajar dapat melihat dan mendengarkan dengan jelas tayangan program pada layar/monitor. Hal ini dilakukan agar masing-masing warga belajar berkesempatan memperoleh informasi pembelajaran secara memadai, (e) akan lebih efektif jika di sekitar layar/monitor tidak terdapat benda-benda yang dapat mengganggu saat penayangan program berlangsung sehingga konsentrasi tidak terbagi, (f) sebaiknya untuk penayangan program pertama kali dilakukan secara keseluruhan, jika diinginkan adanya pengulangan atau pemberhentian pada bagian tertentu dilakukan setelah penayangan perta-

ma selesai. Hal ini dilakukan agar warga belajar memperoleh gambaran secara menyeluruh terlebih dahulu sebelum detail (pendekatan deduktif).

## PUSTAKA ACUAN

Conlan, J., Grabowski, S., Smith K. 2003. *Current trends in adult education*. In M. Orey (Ed), *Emerging perspectives on learning, teaching, and technology*. Available Website: <http://www.coe.uga.edu/epltt/AdultEducation.htm> diakses tanggal 19 November 2012

Departemen Pendidikan Nasional. 2005. *Panduan Umum Pelatihan Program Keaksaraan Fungsional*. Jakarta: Depdiknas-Dirjen PLS-Dikmas.

-----2005. *Pendampingan Bagi Tutor Keaksaraan Fungsional*. Jakarta: Depdiknas-Dirjen PLS

-----2005. *Penilaian Pembelajaran Keaksaraan Fungsional*. Jakarta: Depdiknas-Dirjen PLS

-----2005. *Pengelolaan Pembelajaran Keaksaraan Fungsional*. Jakarta: Depdiknas-Dirjen PLS

-----2005. *Penyelenggaraan Program Keaksaraan Fungsional*. Jakarta: Depdiknas-Dirjen PLS

-----2006. *Standar Kompetensi Keaksaraan Pendidikan Keaksaraan*. Jakarta: Depdiknas-Dirjen PLS-Dikmas.

Dick, W., Carey, L., & Carey, O. 2001. *The Systematic Design of Instruction*. Glenview: Scott, Foresman and Company

- Faisal. 2004. *Pengembangan Masyarakat Melalui Pendidikan Keaksaraan : Kenyataan, Harapan, dan Inovasi*. Makalah pada Seminar Nasional Pengembangan Program Pendidikan Keaksaraan. Jakarta: Direktorat Dikmas Ditjen PLSP.
- Heinich, R., Molenda, M., Russel J.D., Smaldino, SE. 1996. *Instructional Media and Technologies For Learning. fifth edition*. Englewood Clifts. New Jersey: Prentice Hall Inc.
- Jalal, F., Sukarso, E., Ismadi, H.D. (Ed). 2005. *Pendidikan Keaksaraan: Filosofi, Strategi, dan Implementasi*. Jakarta: Depdiknas-Dirjen PLS-Dikmas.
- Napitupulu, W.P. 1999. *Pendidikan Orang Dewasa, Deklarasi Hamburg Agenda Masa Depan*. Jakarta: Ditjen Diklusepora Depdikbud
- Oliva, P.F., Gordon II, W.R. 2013. *Developing the Curriculum. Eighth edition*. Boston: Pearson Education, Inc
- Sadiman, A. dkk. 2006. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Seels, B.B. & Richey, R.C. 1994. *Teknologi Pembelajaran : Definisi dan Kawasannya (terjemahan Dewi S. Prawiradilaga etc.)* Jakarta : Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta.
- Situmorang, R. 2006. *Media Televisi: Pengetahuan Dasar Media Televisi dan Teknik Penulisan Naskah*. Jakarta: Pustekkom Depdiknas.
- Spector, J.M., Merrill, M.D., Merrienboer, J.V., Driscoll, M.P., 2008. *Handbook of Research on Educational Communications and Technology. third edition*. New York: Routledge and Taylor & Francis Group.
- Widodo, I.D., Puspita, W.A., Noerharijanti, D.A., Sudarmanto, D. 2004. *Bahan Ajar: Pembuatan Manisan Nangka & Jambu Mete*. Surabaya: Balai Pengembangan Pendidikan Luar Sekolah & Pemuda Regional IV.
- \*\*\*\*\*