

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO  
ANIMASI 2D DALAM MEMBUAT KETERAMPILAN  
BATIK JUMPUTAN PADA SISWA TUNARUNGU  
DI YAYASAN PEMBINAAN ANAK CACAT  
PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Faridschi Ebha Uli**

**NIM: 06151282025032**

**Program Studi Pendidikan Masyarakat**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA  
2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO  
ANIMASI 2D DALAM MEMBUAT KETERAMPILAN  
BATIK JUMPUTAN PADA SISWA TUNA RUNGU  
DI YAYASAN PEMBINAAN ANAK CACAT  
PALEMBANG**

**SKRIPSI**

Oleh

**FARIDSCHI EBHA ULI**

Nim : 06151282025032

Program Studi Pendidikan Masyarakat

Mengesahkan

Mengetahui  
Koordinator Program Studi



Dra. Evy Ratna Kartika Waty, M.Pd, Ph. D.  
NIP. 195910171988032001

Pembimbing



Shomedran, S.Pd, M.Pd.  
NIP.198805162019031010



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO  
ANIMASI 2D DALAM MEMBUAT KETERAMPILAN  
BATIK JUMPUTAN PADA SISWA TUNA RUNGU  
DI YAYASAN PEMBINAAN ANAK CACAT  
PALEMBANG**

**SKRIPSI**

Oleh  
**FARIDSCHI EBHA ULI**  
Nim : 06151282025032  
Program Studi Pendidikan Masyarakat

**Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana**

Mengetahui  
Koordinator Program Studi



Dra. Evy Ratna Kartika Waty, M.Pd, Ph. D.  
NIP. 195910171988032001

Pembimbing



Shomedran, S.Pd, M.Pd.  
NIP.198805162019031010

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Faridschi Ebha Uli

NIM : 06151282025032

Program Studi : Pendidikan Masyarakat

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 2D Dalam Membuat Keterampilan Batik Jumptan Pada Siswa Tuna Rungu Di Yayasan Pembinaan Anak Cacat Palembang Sumatera Selatan”** ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan tiak melakukan atau pengutipan degan cara tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam Skripsi ini atau Pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang telah dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan bersungguh-sungguh tanpa paksaan dari pihak manapun.

Palembang, 22 Juli 2024

Yang Membuat Pernyataan



Faridschi Ebha Uli

NIM. 06151282025032

## PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 2D Dalam Membuat Keterampilan Batik Jumputan Pada Siswa Tunarungu di Yayasan Pembinaan Anak Cacat Palembang Sumatera Selatan” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Masyarakat, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, Penulis berterima kasih kepada orang-orang yang telah membantu menyempurnakan skripsi ini.

Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Shomedran, M.Pd selaku dosen pembimbing saya yang telah memberikan arahan dan saran membangun yang sangat berguna bagi penulis selama penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, Ma., selaku Dekan FKIP Unsri, Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan dan Ibu Dra. Evy Ratna Kartika Waty M.Pd., Ph.D selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Masyarakat sekaligus dosen penguji saya yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini dan juga memberikan saran-saran baik dalam prosesnya skripsi ini. Ucapan Penulis juga mengucapkan terima kasih banyak kepada pihak kepala sekolah SLB – B pada lokasi penelitian yaitu Bapak Y. Sri Hartono yang telah memberikan izin untuk melakukan Penelitian.

Akhir kata, semoga dengan selesainya skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran dan penelitian selanjutnya agar dapat dikembangkan lagi.

Palembang, 21 Juli 2024

Penulis,



Faridschi Hbha Uli

NIM. 06151282025032

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Puji Tuhan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena berkat dan rahmat – Nya lah, skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 2D Dalam Membuat Keterampilan Batik Jumputan Pada Siswa Tunarungu di Yayasan Pembinaan Anak Cacat Palembang”** dapat diselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya. Adapun tujuan dari skripsi ini ialah untuk memperoleh gelar sarjana S-1 Pendidikan Masyarakat (S.Pd). Selain itu, pembuatan skripsi ini bertujuan untuk menambah wawasan mengenai teknik dalam membuat keterampilan batik jumputan yang ada pada media pembelajaran video animasi 2D ini bagi para penulis dan juga pembaca. Maka dari itu, di kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terimakasih dengan tulus kepada :

1. Tuhan Yesus Kristus, dengan kasih karunia – Nya serta mujizat – Nya yang luar biasa mampu terus menguatkan penulis untuk menyelesaikan tanggung jawabnya dalam mengerjakan skripsi ini.
2. Ibu Suparti dan Bapak Ridwan Sidabutar yang saya kasihi, selaku orangtua yang selalu mendampingi, menguatkan, dan memberikan dukungan rohani dan jasmani untuk saya. Sehat selalu ma, pa.
3. Faridscha C.R Sidabutar & Faridscho. P. Sidabutar, donatur saya yang selalu mendorong dan memberikan dukungan kepada saya.
4. Ruth Tasya Manalu, sahabat saya bahkan bisa menjadi kakak saya. Terima kasih sudah memberikan ketenangan, memberikan tempat tinggal yang nyaman kepada saya bahkan selalu memberikan dukungan kepada saya. Semangat bekerjanya, Tasya!
5. Nicholas Nandiwardhana Pratisara, seseorang yang tak kalah penting kehadirannya. Seseorang yang saya kasihi, selalu. Tuhan berkehendak lain pun, saya tetap mengasihi Niko. Terima kasih telah banyak berkontribusi dalam penulisan karya tulis ini, baik tenaga, waktu, maupun materi kepada saya. Telah menjadi rumah, mendukung ataupun menghibur dalam kesedihan, memberikan semangat untuk pantang menyerah. Semoga banyak hadir kebahagiaan di hari Mas, ya!
6. Teman – Teman “GO SKRIPSI” yang sudah selalu memberikan sukacita. Lya!

## DAFTAR ISI

BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1    Latar Belakang .....	1
1.2    Rumusan Masalah .....	4
1.3    Tujuan Penelitian.....	5
1.4    Manfaat Penelitian.....	5
1.4.1    Manfaat Teoritis .....	5
1.4.2    Manfaat Praktis.....	5
BAB II.....	7
TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1    Media Pembelajaran .....	7
2.1.1    Pengertian Media Pembelajaran .....	7
2.1.2    Jenis – Jenis Media Pembelajaran .....	8
2.1.3    Fungsi Media Pembelajaran .....	9
2.1.4    Manfaat Media Pembelajaran .....	10
2.2    Video .....	11
2.2.1    Pengertian Video .....	11
2.2.2    Fungsi Media Video .....	12
2.2.3    Penggunaan Media Video dalam Pembelajaran .....	13
2.2.4    Kelebihan dan Kekurangan Media Video.....	14
2.3    Video Animasi.....	16
2.3.1    Pengertian Media Video Animasi.....	16
2.3.2    Manfaat Video Animasi .....	16
2.3.3    Jenis Video Animasi.....	17
2.4    Hakikat Anak Berkebutuhan Khusus .....	17
2.4.1    Pengertian Anak Berkebutuhan Khusus .....	17
2.5    Batik Jumputan.....	22
2.5.1    Pengertian Batik Jumputan.....	22
2.5.2    Teknik Membuat Batik Jumputan .....	24
2.5.3    Proses Pembuatan Batik Jumputan.....	24
2.6    Penelitian Terdahulu Yang Relevan .....	26
BAB III.....	28
METODE PENELITIAN .....	28
3.1    Desain Penelitian .....	28

3.2	Fokus Penelitian .....	29
3.3	Subjek dan Lokasi Penelitian .....	29
3.4	Prosedur Penelitian.....	30
3.4.1	Tahap Analisis ( <i>Analysis</i> ) .....	30
3.4.2	Tahap Desain ( <i>Design</i> ).....	31
3.4.3	Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ).....	32
3.4.4	Tahap Implementasi ( <i>Implentation</i> ).....	33
3.5	Teknik Pengumpulan Data .....	34
3.5.1	Angket .....	34
3.5.2	Wawancara .....	35
3.5.3	Observasi.....	35
3.6	Teknik Analisis Data .....	35
3.6.1	Analisis Data Validasi Para Ahli.....	35
3.6.2	Analisis Angket .....	37
3.7	Instrumen Penelitian.....	37
BAB IV .....		41
HASIL DAN PEMBAHASAN .....		41
4.1	Deskripsi Lokasi Penelitian.....	41
4.2	Hasil Penelitian.....	42
4.2.1	Analisis ( <i>Analysis</i> ).....	42
4.2.2	Desain ( <i>Design</i> ).....	43
4.2.3	Pengembangan ( <i>Development</i> ).....	47
4.2.4	Implementasi ( <i>Implementation</i> ).....	61
4.3	Pembahasan.....	65
BAB V.....		71
SIMPULAN DAN SARAN.....		71
5.1	Simpulan .....	71
5.2	Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA .....		73



**DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 Kategori Penilaian Skala Likert.....	36
Tabel 3.2 Kategori Kevalidan. Media .....	36
Tabel 3.3 Skala Guttman.....	37
Tabel3.4 Kriteria Skor Kepraktisan.....	37
Tabel 3.5 Kisi – Kisi Validasi Ahli Bahasa.....	38
Tabel 3.6 Kisi – Kisi Validasi Ahli Media .....	38
Tabel 3.7 Kisi – Kisi Validasi Ahli Materi.....	39
Tabel 3.8 Kisi – Kisi Instrumen Uji Coba .....	40
Tabel 4.1 Tokoh dalam Video Animasi 2D.....	47
Tabel 4.2 Gambar Latar Belakang dalam Video Animasi 2D.....	49
Tabel 4.3 Tampilan Video dalam Proses Animating.....	49
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi.....	50
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Media .....	52
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	55
Tabel 4.7 Revisi Produk dari Validator Ahli .....	59
Tabel 4.8 Implementasi pada Uji Coba <i>One – to – One</i> .....	62
Tabel 4.9 Implementasi pada Uji Coba <i>Small Group</i> .....	63

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 3.1 Tahap <i>Design</i> Pengembangan Produk .....	32
Gambar 4.1 Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik Terhadap Keterampilan .....	43
Gambar 4.2 Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik Terhadap Media.....	43
Gambar 4.3 Storyboard Batik Jumputan .....	45
Gambar 4.4 Proses Animating.....	48
Gambar 4.5 Hasil Analisis Ahli Materi.....	51
Gambar 4.6 Hasil Validasi Ahli Media .....	53
Gambar 4.7 Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	56

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan mengembangkan sebuah produk yang praktis dan valid, yaitu media pembelajaran berupa video animasi 2D, khususnya ditujukan untuk peserta didik tunarungu di Yayasan Pembinaan Anak Cacat Palembang Sumatera Selatan. Media ini bertujuan untuk meningkatkan proses pembelajaran terkait keterampilan batik jumputan. Metode pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, yang terdiri dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian ini melibatkan validasi dari tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Implementasi media ini dilakukan melalui uji coba one-to-one dan uji coba small group untuk mengevaluasi kepraktisan produk yang dikembangkan. Hasil pada penelitian ini menunjukkan tingkat kevalidan yang tinggi, dengan persentase validasi dari ahli materi sebesar (95%), ahli media sebesar (92,5%), dan ahli bahasa sebesar (97,5%). Hal ini menunjukkan bahwa produk animasi 2D ini valid untuk digunakan dalam pembelajaran peserta didik tunarungu dilokasi penelitian. Pengembangan media pembelajaran video animasi 2D ini bertujuan untuk menyajikan materi pembelajaran secara interaktif dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, tepatnya pada pembelajaran keterampilan dan termasuk bagi siswa tunarungu di SLB – B

**Kata kunci :** Media pembelajaran, Animasi 2D, Keterampilan, Tunarungu

## Mengetahui

Koordinator Program Studi



**Dra. Evy Ratna Kartika Waty, M.Pd, Ph. D.**

**NIP. 195910171988032001**

Pembimbing



**Shomedran, S.Pd, M.Pd.**

**NIP.198805162019031010**

**ABSTRACT**

*This research aims to investigate and develop a practical and valid product, specifically a 2D video animation learning medium, particularly for deaf students at the Palembang, South Sumatra, Foundation for the Development of Disabled Children. The medium aims to improve the learning process related to batik jumpitan skills. The development method used is the ADDIE model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation. This research involves validation from three experts, namely material experts, media experts, and language experts. The implementation of this medium was conducted through one-to-one testing and small group testing to evaluate the practicality of the developed product. The results of this research show a high level of validity, with a validation percentage from material experts of (95%), media experts of (92.5%), and language experts of (97.5%). This indicates that the 2D animation product is valid for use in the learning of deaf students at the research location. The development of this 2D video animation learning medium aims to present learning materials interactively and encourage active student involvement in the learning process, specifically in the learning of skills and including students with hearing impairments at the Special Education School.*

**Keywords:** *Learning Medium, 2D Animation, Skills, Deaf*

**Mengetahui**

**Koordinator Program Studi**



**Dra. Evy Ratna Kartika Waty, M.Pd, Ph. D.**  
NIP. 195910171988032001

**Pembimbing**



**Shomedran, S.Pd, M.Pd.**  
NIP.198805162019031010

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan suatu proses humanistik yang disebut juga dengan humanisasi manusia. Mampu berpikir kritis dalam proses belajar mengajar (Marisyah dan Firman, 2019). Pendidikan Nasional Indonesia menurut Ki Hajar Dewantara mendefinisikan bahwa arti Pendidikan adalah "Pendidikan itu merupakan tuntutan hidup yang dimana tumbuhnya anak - anak yang berkembang, yang bermaksud pendidikan itu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak anak tersebut adanya maksud tersebut agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapat meraih keselamatan dan kebahagiaan setinggi tingginya. Definisi dari Maswan dan Muslimin (2017), di dalam dunia pendidikan, antara teknologi dan pendidikan ibarat dua sisi mata uang yang sama dan hal tersebut tidak dapat dipisahkan. Kemajuan teknologi dan berbagai konsekuensi lainnya sangat menuntun peranan dunia ini menjadi lebih besar, khususnya, terhadap guru, untuk dapat menerapkan teknik, metode, dan pendekatan yang bervariasi dalam perubahan materi atau nilai peserta didik.

Salah satu tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah agar siswa mencapai prestasi belajar yang optimal. Guru tidak hanya mengajarkan ilmu saja, tetapi juga berperan sangat strategis dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar siswa mengikuti pembelajaran dengan antusias dan mudah memahami isi pembelajaran yang diberikan. Misi seorang guru adalah mengubah situasi yang membosankan menjadi menyenangkan sehingga siswa lebih tertarik untuk belajar. Guru dituntut tidak hanya mengajarkan pengetahuan pada siswa, melainkan menciptakan suasana di dalam kelas agar tidak bosan dan menyenangkan. Maka dari itu, seorang guru harus dibekali dengan keterampilan yang diperlukan agar proses pembelajaran di kelas tidak hanya lancar melainkan juga menyenangkan. Definisi dari Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kompetensi adalah kemampuan menyelesaikan suatu tugas. Dalam artikel ini, "keterampilan" mengacu pada kemampuan menggunakan

pemikiran, imajinasi, pemikiran dan kreatifitas untuk bertindak atas sesuatu, memodifikasinya, memperluas konsep dan menciptakan nilai dari hasilnya.

Kutipan dari Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, guru adalah guru profesional yang tugas pokoknya mendidik, mengajar, membimbing, mengajar, melatih, menilai, dan menilai peserta didik pada pendidikan anak usia dini melalui pendidikan formal, dasar, dan menengah. Teori menurut Uzer Usman, guru merupakan suatu jabatan atau profesi yang memerlukan keterampilan khusus, khususnya sebagai guru yang profesional, yaitu untuk dapat melaksanakan tugas dan fungsi seorang guru, keterampilan khusus dalam bidang pendidikan. Seseorang yang mempunyai keterampilan dan keahlian, guru dengan keterampilan khusus, status profesional guru juga ditegaskan dalam Undang-Undang Nomor 1 Republik Indonesia 20 Tahun 2003, Pasal 39 (2) tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidik adalah tenaga profesional yang bertanggung jawab merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, mengevaluasi hasil pembelajaran, memberikan nasihat dan pelatihan, serta melaksanakan penelitian dan amal.

Pengertian tersebut dapat dikatakan bahwa guru adalah orang yang mempunyai keahlian dan kemampuan khusus di bidangnya. Hakikat kemampuan seorang guru adalah mendidik, mengajar, membimbing, melatih, melatih, mengevaluasi, dan mengevaluasi guna mengubah sesuatu yang dilakukannya atau menjadikannya lebih bermakna spesialis, itu termasuk tugas tugas utamanya. Berdasarkan UUD 1945, Pasal 31 ayat (1) tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, Negara memberikan jaminan menyeluruh bagi anak berkebutuhan khusus untuk memperoleh pelayanan pendidikan yang bermutu. Hal ini menunjukkan bahwa anak berkebutuhan khusus mempunyai hak atas kesempatan pendidikan yang sama dengan anak lainnya.

Pendapat menurut Marinho dan Casanova (2017), keterampilan sosial adalah kemampuan individu untuk melakukan perilaku tertentu yang memungkinkan dirinya mencapai potensinya. Keterampilan tersebut meliputi respon yang berbeda-beda, baik verbal maupun nonverbal, perilaku empati, keterampilan memecahkan masalah, emosi positif-negatif, dan pengendalian diri.

Dalam mempelajari keterampilan juga diharapkan anak dapat menerapkan kemampuannya sebaik mungkin. Keterampilan belajar tidak hanya diperuntukkan bagi anak normal saja, melainkan untuk semua anak, termasuk anak berkebutuhan khusus. Anak berkebutuhan khusus adalah anak yang mempunyai ciri-ciri khusus yang berbeda dengan anak lainnya tanpa selalu menunjukkan kecacatan mental, emosional, dan fisik. Salah satu yang tergolong pada anak berkebutuhan khusus salah satunya adalah anak tunarungu.

Anak tunarungu merupakan anak yang mengalami hambatan dalam mengembangkan indra pendengarannya. Penderitaan yang dialami anak tunarungu membawa permasalahan di kemudian hari meski memiliki kekurangan, anak tunarungu memiliki ciri fisik yang sama dengan anak normal. Cara dalam mengoptimalkan keterampilan yang masih dapat dipupuk, guru harus memberikan pelatihan yang diperlukan untuk kehidupan masa depan anak dan kesempatan hidup bermasyarakat. Salah satunya adalah dengan mengajarkan anak untuk mengembangkan keterampilan yang dapat membantunya bertahan hidup di kemudian hari. Meski begitu, keterampilan yang bisa dimiliki seorang guru dan muridnya tidak hanya pada bidang memasak saja. Namun, harus memiliki life skill di bidang kerajinan. Misalnya saja dalam pembuatan kain batik jumputan. Penyampaian materi batik jumput pada pembelajaran keterampilan kepada siswa tunarungu sangat berbeda dengan penyampaian kepada siswa normal (Adriani Pradipta, 2018). Penjelasan tersebut perlu adanya media yang sesuai dengan karakteristik siswa tunarungu yaitu media audiovisual atau video yang dapat menarik perhatian siswa tunarungu melalui gambar-gambarnya dan juga dapat digunakan oleh siswa tunarungu yang masih memiliki sisa pendengaran melalui audio dari video tersebut (Fauziyah dan Pradipta, 2018).

Pembinaan Anak Berkebutuhan Khusus tentunya memiliki mata pelajaran keterampilan dan telah diterapkan kepada peserta didik tunarungu yang tepatnya di Yayasan Pembinaan Anak Cacat contohnya keterampilan dalam memasak dan keterampilan dalam membuat goodie bag. Peserta didik tersebut ternyata belum pernah mencoba dan mempelajari tentang pembelajaran keterampilan dalam membuat kain batik jumputan. Saat ini di Yayasan Pembinaan Anak Cacat masih

minim dalam menggunakan media pembelajaran video apalagi berupa video animasi dan pembelajaran yang ada di lokasi tersebut sama seperti di pendidikan formal pada umumnya. Kondisi dan Fasilitas yang ada juga sudah melengkapi untuk kebutuhan belajar. Alasan peneliti memilih penerapan dalam membuat kain batik jumputan di lokasi penelitian dikarenakan dari 10 peserta didik yang sudah memahami dan pernah mendengar apa itu batik jumputan tersebut masih ada 3 peserta didik yang masih belum memahami dan mempelajari secara mandiri dari pembelajaran keterampilan dalam membuat kain batik jumputan ini. Hasil observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran keterampilan yang dilakukan di Yayasan Pembinaan Anak Cacat belum menggunakan media yang baik salah satunya pada media pembelajaran video animasi. Kondisi itu diasumsikan peserta didik tunarungu sangat membutuhkan media untuk belajar dari video animasi sehingga peneliti tertarik untuk menemukan media belajar berupa video animasi.

Pengamatan dan wawancara yang didapat dari Kepala Sekolah, penerapan dalam membuat kain batik jumputan belum pernah dilakukan disana tetapi ada beberapa murid yang sudah memahami dan mempelajari secara mandiri tetapi ada 3 seorang murid di Yayasan Pembinaan Anak Cacat Palembang yang masih belum memahami dan mempelajari secara mandiri. Peserta didik tunarungu tersebut yang berbasis Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas memiliki kurang lebih dari 15 murid. Penerapan dalam membuat kain batik jumputan belum pernah dilakukan disana tetapi ada beberapa murid yang sudah memahami dan mempelajari secara mandiri.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan tersebut, maka rumusan permasalahan pada penelitian ini yaitu :

- a. Bagaimana kevalidan dalam mengembangkan media pembelajaran video animasi 2D dalam membuat keterampilan kain batik jumputan di Yayasan Pembinaan Anak Cacat Palembang?



- b. Bagaimana kepraktisan dalam mengembangkan media pembelajaran video animasi 2D dalam membuat keterampilan kain batik jumputan di Yayasan Pembinaan Anak Cacat Palembang?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

- a Untuk mendeskripsikan kevalidan dalam mengembangkan media pembelajaran video animasi 2D untuk penerapan dalam keterampilan pembuatan kain batik jumputan di Yayasan Pembinaan Anak Cacat Palembang.
- b Untuk mendeskripsikan kepraktisan dalam mengembangkan media pembelajaran video animasi 2D untuk penerapan dalam keterampilan pembuatan kain batik jumputan di Yayasan Pembinaan Anak Cacat Palembang.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka manfaat dalam penelitian ini adalah:

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai referensi tentang media pembelajaran khususnya video animasi 2D dalam membuat keterampilan batik jumputan dan agar dapat menjadi media pembelajaran yang menarik dan memberikan motivasi belajar bagi para guru dan peserta didik untuk melakukan penelitian tambahan atau berfungsi sebagai panduan bagi peneliti yang melakukan penelitian terkait. Manfaat teoritis ini juga berkaitan dengan mata kuliah yang di ampu di Program Studi Pendidikan Masyarakat yaitu mata kuliah life skill dan pelatihan kerja serta mata kuliah teori motivasi dan persuasi.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

- a) Untuk guru  
Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam proses

pengembangan media belajar berupa video animasi 2D dalam penerapan keterampilan pembuatan kain batik jumputan bagi guru tunarungu di Yayasan Pembinaan Anak Cacat Palembang Sumatera Selatan.

- b)** Untuk peserta didik tunarungu  
Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi untuk proses pembelajaran yang lebih beragam, sehingga siswa diharapkan lebih tertarik dalam pembelajaran keterampilan batik jumputan di Yayasan Pembinaan Anak Cacat Palembang Sumatera Selatan.
- c)** Kepada Kepala Sekolah SLB – B  
Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai peningkatan kualitas pengajaran agar metode pengajaran lebih efektif dengan adanya media pembelajaran video animasi 2D.
- d)** Kepada Pusat Yayasan Pembinaan Anak Cacat  
Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dan acuan pengembangan media video animasi 2D pada penerapan keterampilan pembuatan kain batik jumputan bagi guru tunarungu dan dapat dijadikan sebagai pengembangan program pendidikan.

Penelitian yang relevan dengan sekmentasi yang berbeda diharapkan dapat bermanfaat

## DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran Akuntansi. *Jurnal pendidikan akuntansi Indonesia*, 16(1), 98-107.
- Andriani, W., & Pradipta, R. F. (2018). Permainan scramble dalam menyusun kalimat pada siswa tunagrahita. *Jurnal Ortopedagogia*, 2(1), 43-46.
- Antika, H., Priyanto, W., & Purnamasari, I. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Sandisko Dengan Model Somatic Auditory Visualization Intellectually Terhadap Hasil Belajar Tema Kebersamaan Kelas 2. *Mimbar Ilmu*, 24(2), 247-258.
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan media pembelajaran animasi powtoon pada mata pelajaran matematika di kelas IV SD. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 49-56.
- Ayip, M. S. (2003). Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi dalam Proses Pembelajaran Fisika. Skripsi Upi, Tidak Diterbitkan, Bandung.
- Candra Dewi, N. M. L., & Negara, I. G. A. O. (2021). Pengembangan Media Video Animasi IPA pada Pokok Bahasan Sistem Pernapasan Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 122-130.
- Fauziah, A. Y., & Pradipta, R. F. (2018). Implementasi Metode Sosiodrama dalam Mengasah Pelafalan Kalimat Anak Tunarungu Kelas XI. *Jurnal Ortopedagogia*, 4(2), 82-86.
- Febriawan, Much. Dyan, Riski Vidianti, M. Syaiful Rizal, M. A. M. (2019). Pelatihan Pembuatan Batik Jumput. *Jurnal Penamas Adi Buana*, 2(Vol 2 No2(2019):Januari),21–24.  
<http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/penamas/article/view/1834>
- Fernando, A. Dkk. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran. Medan: Yayasan Kita Menulis
- Giana, D. P., Widajati, W., & Wagino, W. (2022). Pengembangan Video Tutorial

- Pembuatan Batik Jumputan Disertai Sibi Berbasis Android Bagi Siswa Tunarungu. *GRAB KIDS: Journal of Special Education Need*, 2(2), 66-75.
- Inayah, D. T., & Mahanani, C. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Membuat Teknik Jumputan. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru (JIPG)*, 3(2), 162-171.
- Luhulima, D. A., Degeng, N. S., & Ulfa, S. (2017). Pengembangan video pembelajaran karakter mengampuni berbasis animasi untuk anak sekolah minggu. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 3(2), 110-120.
- Marinho-Casanova, M. L., & Leiner, M. (2017). Environmental influence on the development of social skills in children. *Extensio: Revista Eletrônica De Extensão*, 14(26), 2-11.
- Nengsih, Y. K., Nurrizalia, M., Waty, E. R. K., Pd, M., & Shomedran, S. P. (2022). *Buku Ajar Media Dan Sumber Belajar Pendidikan Luar Sekolah*. Bening Media Publishing.
- Nugroho, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Membuat Teknik Jumputan untuk Siswa Kelas VII di Mts Negeri Godean. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Oktaviani, R. T. (2019). Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran dalam Pendidikan dan Pelatihan (Diklat). *MADIKA: Media informasi dan komunikasi diklat kepastakawanan*, 5(1), 91-94.
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan media video animasi pada pembelajaran siswa kelas IV di sekolah dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 9-19.
- Probosiwi, M.Sn, Vais Febrian, S.Pd. (2019). *Buku Panduan Menggambar MotifBatik Di Jawa*. Yogyakarta. Universitas Ahmad Dahlan
- Purnaningrum, E. (2019). Pembuatan Batik Jumputan Sebagai Sarana Media Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar Guna Peningkatan Kreativitas Peserta Didik. *Jurnal Penamas Adi Buana*, 3(1), 43-50.

- Rahma, F. I. (2019). Media Pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran bagi anak Sekolah Dasar). Pancawahana: *Jurnal Studi Islam*, 14(2), 87-99.
- Rahmi, M. A. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Tengalamanku. *International Journal of Elementary Education.*, 3(2): 178–185.
- Ristawati, R. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 1 Sinjai (Doctoral dissertation, FIS).
- Rosyidah, N. I., Fatmawati, N., Styorini, N. E., NS, R. W., & Aisyah, S. (2017). Pembuatan Batik Jumpat Di Desa Gluranploso Kecamatan Benjeng Kota Gresik. *Jurnal Penamas Adi Buana*, 2(2), 63-68.
- Sujana, P. M. A. Pengaruh Tayangan Video Animasi Terhadap Pengetahuan Remaja Tentang Napza Di SMP Taman Rama Denpasar.
- Sukarini, K., & Manuaba, I. B. S. (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 48–56
- Syaparuddin, S., & Elihami, E. (2019). Peningkatan motivasi belajar siswa melalui video pada pembelajaran PKN di sekolah paket c. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 187-200.
- Usman, M. U. (2019). Menjadi guru profesional. Pt Remaja Rosdakarya Bandung.
- Yusuf, Y., Setyorini, R., Rachmawati, R., Sabar, M. P., Tyaningsih, R. Y., Nuramila, M. P., & SAP, M. (2020). Call for book Tema 3 (Media Pembelajaran). Jakad media publishing.