

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS *ARTIFICIAL*
INTELLIGENCE PADA MATERI EVOLUSI BAGI SISWA
PAKET C DI SPNF SKB KOTA PALEMBANG**

SKRIPSI

oleh

Mona Sinta

NIM: 06151182126006

Program Studi Pendidikan Masyarakat



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2025

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* PADA MATERI EVOLUSI BAGI SISWA
PAKET C DI SPNF SKB KOTA PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh:

Mona Sinta

NIM: 06151182126006

Program Studi Pendidikan Masyarakat

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

Mengetahui,

Koordinator Program Studi

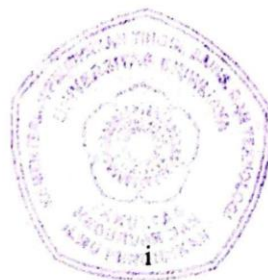
Pembimbing



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



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



**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS
ARTIFICIAL INTELLIGENCE PADA MATERI EVOLUSI
BAGI SISWA PAKET C DI SPNF SKB KOTA PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh:

Mona Sinta

NIM: 06151182126006

Program Studi Pendidikan Masyarakat

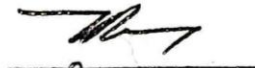
Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 03 Juni 2025

PENGUJI

1. Shomedran, S.Pd., M.Pd



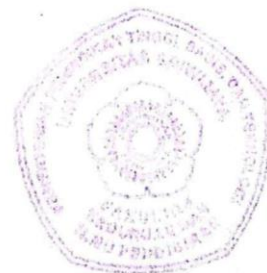
2. Dr. Aswasulasikin, M.Pd



Koordinator Program Studi,



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



**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* PADA MATERI EVOLUSI BAGI SISWA
PAKET C DI SPNF SKB KOTA PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh:

Mona Sinta

NIM: 06151182126006

Program Studi Pendidikan Masyarakat

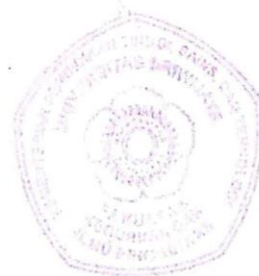
Mengesahkan:

Koordinator Program Studi

Pembimbing

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

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



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mona Sinta

NIM : 06151182126006

Program Studi : Pendidikan Masyarakat

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul **“Pengembangan Video Animasi Berbasis *Artificial Intelligence* pada Materi Evolusi bagi Siswa Paket C di SPNF SKB Kota Palembang”** ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang 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 dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, Juni 2025

Yang membuat pernyataan,



Mona Sinta

NIM. 06151182126006

PRAKATA

Skripsi dengan judul “**Pengembangan Video Animasi Berbasis *Artificial Intelligence* pada Materi Evolusi bagi Siswa Paket C di SPNF SKB Kota Palembang**” 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 telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Shomedran, S.Pd. M.Pd selaku pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A selaku Dekan FKIP Unsri, Ibu Profesor Dr. Sri Sumarni, M.Pd selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, dan Bapak Shomedran, S.Pd., M.Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Masyarakat yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Bapak Dr. Aswasulasikin, M.Pd selaku anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua penulis yang memberikan semangat serta dukungan selama penulis mengikuti pendidikan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Masyarakat dan pengembangan ilmu pengetahuan, sosial dan teknologi.

Indralaya, Juni 2025



Mona Sinta

06151182126006

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji syukur penulis haturkan kepada Allah SWT. atas berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul "Pengembangan Video Animasi Berbasis *Artificial Intelligence* pada Materi Evolusi bagi Siswa Paket C di SPNF SKB Kota Palembang". Sholawat dan salam penulis curahkan kepada suri tauladan umat islam Nabi Muhaminad SAW. Dengan penuh rasa bangga dan syukur skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta, Ayah Saepudin dan Mamah Yuliana. Terima kasih atas kasih sayang, perhatian, doa, dukungan, dan semangat yang tiada henti untuk putri sulungmu ini. Terima kasih atas segala pengorbanan dan usaha yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan hingga jenjang sarjana. Semoga Ayah dan Mamah selalu diberi umur panjang, kesehatan, dan kebahagiaan.
2. Adikku tersayang, Elis Dawati. Terima kasih atas segala dukungan emosional, tenaga, dan waktu yang telah diberikan. Semoga di masa depan dapat menjadi pribadi yang sukses, bermanfaat bagi diri sendiri maupun orang lain, serta mampu menjalani kehidupan yang lebih baik dari penulis.
3. Dosen pembimbing, Bapak Shomedran, S.Pd., M.Pd yang telah memberikan banyak luang waktu untuk membimbing, mengarahkan, dan memberikan saran penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Dosen penguji, Bapak Dr. Aswasulasikin, M.Pd yang telah memberikan saran dan membimbing penulis dalam menyempurnakan skripsi ini.
5. Bapak/Ibu dosen Pendidikan Masyarakat Universitas Sriwijaya terima kasih yang sedalam-dalamnya atas bimbingan, didikan, motivasi dan ilmu yang telah diberikan selama ini. Kepada admin Pendidikan Masyarakat Bapak Andi yang telah membantu dalam administrasi yang diperlukan dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Terimakasih kepada Ibu Erika Marta Devi, S.P., M.Pd selaku Kepala SPNF SKB Kota Palembang yang telah memberikan kesempatan, motivasi dan membantu penulis dalam proses penelitian. Serta kepada Ibu Dra. Herlinda

DPN. M.Pd., Ibu Desi Puspitasari, S.Pd dan siswa Paket C yang telah membantu dalam proses penelitian ini.

7. Cik Yanti dan Om Medi serta Sepupu-sepupuku Sinta, Azmi dan Anisa. Terima kasih atas doa, dukungan, serta perhatian yang telah diberikan selama ini.
8. Teman-teman seperjuanganku, terkhusus Ilham, Mifta, Dea, Jingga, Silvi, Siska, Dela, Liani dan semua teman-teman Pendidikan Masyarakat angkatan 2021 yang selalu memberi warna dalam proses perkuliahan. Terima kasih telah menjadi teman cerita, tempat berkeluhkesah, dan tempat berbagi tawa.
9. Teman-teman kos, terkhusus Kak Zen, Kak Wid, Kak Desna, Nene dan Hana. Terima kasih atas kebersamaan, dukungan, dan semangat yang diberikan selama ini.
10. Almamater kuning kebanggaanku, Universitas Sriwijaya.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
PRAKATA	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
ABSTRAK	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.4.1 Manfaat Teoritis	4
1.4.2 Manfaat Praktis.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Media Pembelajaran	5
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	5
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran	6
2.1.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran	7
2.2 Media Pembelajaran Video	8
2.2.1 Video Animasi.....	8
2.2.2 Karakteristik Media Video	9
2.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Media Video	10
2.3 Pendidikan Kesetaraan Paket C.....	11

2.3.1	Program Pendidikan Kesetaraan Paket C	11
2.3.2	Karakteristik Siswa Pendidikan Kesetaraan Paket C.....	12
2.3.3	Bentuk Pembelajaran Pendidikan Kesetaraan Paket C.....	13
2.4	Materi Perubahan Sosial	14
2.5	Penelitian Terdahulu yang Relevan	15
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		17
3.1	Desain Penelitian	17
3.2	Fokus Penelitian	19
3.3	Subjek dan Lokasi Penelitian	19
3.4	Prosedur Penelitian	19
3.4.1	Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	19
3.4.2	Tahap Desain (<i>Design</i>)	22
3.4.3	Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	27
3.4.4	Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	27
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	28
3.5.1	Angket.....	28
3.5.2	Wawancara	28
3.6	Teknik Analisis Data	29
3.6.1	Analisis Data Angket Validasi Ahli	29
3.6.2	Analisis Data Angket Hasil Uji Coba	30
3.7	Instrumen Penelitian	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		35
4.1	Profil SPNF SKB Kota Palembang.....	35
4.1.1	Identitas Lembaga	35
4.1.2	Visi Misi dan Tujuan Lembaga	36

4.1.3 Kelengkapan Administrasi.....	37
4.2 Hasil Penelitian	37
4.2.1 Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	38
4.2.2 Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	42
4.2.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	54
4.2.4 Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	66
4.3 Pembahasan	69
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	74
5.1 Simpulan.....	74
5.2 Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Langkah-langkah dalam Model Pengembangan ADDIE	17
Gambar 3.2 Konsep Alur Penelitian	18
Gambar 3.3 <i>Flowchart</i>	23
Gambar 4.1 Diagram Tingkat Pengetahuan Dasar Siswa	39
Gambar 4.2 Diagram Analisis Kebutuhan Siswa	40
Gambar 4.3 Diagram Hasil Analisis Angket Kebutuhan Siswa.....	41
Gambar 4.4 Diagram Hasil Pengisian Angket Tutor	41
Gambar 4.5 Tampilan Judul	54
Gambar 4.6 Tampilan Tujuan Pembelajaran.....	55
Gambar 4.7 Tampilan Pembukaan	55
Gambar 4.8 Tampilan Penjelasan Perubahan Sosial oleh Narator	56
Gambar 4.9 Tampilan Cerita Animasi	56
Gambar 4.10 Tampilan Kesimpulan	57
Gambar 4.11 Tampilan Latihan Soal dan Project.....	57
Gambar 4.12 Tampilan Penutupan	57
Gambar 4.13 Diagram Hasil Validasi Ahli Media	59
Gambar 4.14 Diagram Hasil Validasi Ahli Materi.....	60
Gambar 4.15 Diagram Hasil Validasi Ahli Bahasa	62
Gambar 4.16 Rata-Rata Hasil Validasi Ahli	63

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Pedoman Wawancara Tutor.....	20
Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Analisis Kebutuhan Siswa.....	21
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Analisis Kebutuhan Tutor	21
Tabel 3.4 <i>Storyboard</i>	24
Tabel 3.5 Kategori Penilaian Skala Likert	29
Tabel 3.6 Kategori Kevalidan Media.....	30
Tabel 3.7 Kategori Penilaian Skala Guttman	30
Tabel 3.8 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi	31
Tabel 3.9 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media.....	32
Tabel 3.10 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Bahasa.....	33
Tabel 3.11 Kisi-kisi Angket Uji Coba	34
Tabel 4.1 Naskah Video Animasi Materi Evolusi.....	43
Tabel 4.2 <i>Storyboard</i>	51
Tabel 4.3 Daftar Ahli Validator Produk.....	58
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media	58
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi.....	60
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Bahasa	61
Tabel 4.7 Rata-rata Hasil Validasi Ahli	62
Tabel 4.8 Hasil Revisi Produk dari Ahli Media	63
Tabel 4.9 Hasil Revisi Produk dari Ahli Materi.....	66
Tabel 4.10 Persentase Hasil Angket Uji Coba Perseorangan.....	67
Tabel 4.11 Persentase Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil.....	68

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk video animasi berbasis *artificial intelligence* pada materi evolusi bagi siswa Paket C di SPNF SKB Kota Palembang yang dilihat dari kevalidan dan kepraktisannya. Jenis dari penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE dengan 5 (lima) tahap (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*), namun penelitian ini dilakukan 4 (empat) tahapan saja yakni sampai pada *implementation*. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner dan wawancara. Hasil pengembangan media pembelajaran berbentuk video animasi berbasis *artificial intelligence* menunjukkan persentase sebesar 97% dengan kategori sangat valid untuk ahli Bahasa Indonesia, kemudian validasi ahli materi memperoleh skor sebesar 94% yang artinya sangat baik dan valid, selanjutnya hasil validasi ahli media memperoleh skor sebesar 92% yang artinya juga sangat baik dan valid, dari tiga validator diperoleh skor rata-rata sebesar 94% yang artinya produk sangat valid. Selanjutnya hasil uji coba produk untuk *one to one* diperoleh skor sebesar 100%, artinya produk sangat praktis, kemudian hasil uji coba *small group* memperoleh skor 100%, artinya sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut, dapat dikatakan bahwa produk yang dihasilkan berada pada kategori sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan oleh siswa Paket C dalam menunjang proses pembelajaran khususnya pada materi evolusi.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Video Animasi, *Artificial Intelligence*, Paket C

ABSTRACT

The purpose of this study is to develop an artificial intelligence-based animated video as a learning medium for the topic of evolution, aimed at Paket C students at SPNF SKB Kota Palembang, focusing on its validity and practicality. This is a development study using the ADDIE model, which consists of five stages (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). However, this research was conducted only up to the fourth stage, namely Implementation. Data were collected through questionnaires and interviews. The results of the development of the AI-based animated video learning media showed a validity percentage of 97% from the Indonesian language expert, which falls under the category of "very valid." The subject matter expert gave a score of 94%, indicating that the product is "very good and valid." The media expert gave a score of 92%, also categorized as "very good and valid." The average score from the three validators was 94%, indicating that the product is "very valid." Furthermore, the product's one-to-one trial yielded a score of 100%, indicating the product is "very practical." The small group trial also scored 100%, which also falls under the "very practical" category. Based on these results, it can be concluded that the developed product is categorized as very valid and very practical for use by Paket C students in supporting the learning process, particularly on the topic of evolution.

Keywords: *Learning Media, Animated Video, Artificial Intelligence, Package C*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan dalam arti luas adalah proses belajar seumur hidup yang berlangsung di segala tempat dan keadaan yang berdampak positif bagi setiap individu. Pendidikan menurut Pristiwanti, dkk. (2022) merupakan seluruh pengetahuan belajar yang terjadi sepanjang hayat di setiap situasi dan lokasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap individu. Pendidikan dapat diperoleh melalui jalur Formal, Nonformal, dan Informal. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, Pendidikan Nonformal adalah jalur pendidikan di luar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang.

Pendidikan Nonformal diselenggarakan untuk warga masyarakat yang memerlukan layanan pendidikan yang berfungsi sebagai pengganti, penambah, dan/atau pelengkap pendidikan formal dalam rangka mendukung pendidikan seumur hidup (Saragih, 2024). Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran yang menyenangkan agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki keteguhan spiritual keagamaan, kemampuan mengendalikan diri, karakter yang baik, kecerdasan, budi pekerti luhur, serta keterampilan yang dibutuhkan baik untuk dirinya sendiri maupun untuk kepentingan masyarakat (Pristiwanti, dkk., 2022).

Pendidikan yang berkualitas memerlukan pendekatan inovatif untuk menghadapi tantangan zaman, dan media pembelajaran menjadi salah satu elemen kunci dalam mendukung inovasi tersebut. Inovasi dalam media pembelajaran berpotensi besar untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik bagi siswa (Iswahyudi, dkk., 2023). Media pembelajaran merupakan bentuk perantara atau alat yang dapat digunakan tutor dalam menyampaikan materi kepada siswa. Media digunakan untuk mendukung dan mempermudah proses belajar-mengajar untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar (Audie, 2019).

Penggunaan media pembelajaran tidak terlepas pada bentuk pembelajaran Formal, Nonformal dan Informal seperti halnya pada pembelajaran Pendidikan Nonformal di pendidikan kesetaraan di Satuan Pendidikan Nonformal Sanggar Kegiatan Belajar (SPNF SKB). Sanggar Kegiatan Belajar (SKB) merupakan satuan pendidikan luar sekolah yang menyediakan layanan pendidikan dan keterampilan, termasuk pendidikan kecakapan hidup, kesetaraan, kepemudaan, pemberdayaan perempuan, serta berbagai program lainnya untuk meningkatkan mutu sumber daya manusia dan dapat diakses oleh masyarakat luas (Shomedran, dkk., 2020).

Pendidikan kesetaraan merupakan salah satu jenis pendidikan nonformal yang terorganisir dan bertahap dengan memberikan layanan kepada masyarakat di bidang akademik meliputi kompetensi kecakapan hidup sehingga lulusannya dapat hidup mandiri dan siap untuk bekerja. Pendidikan kesetaraan memberikan kemudahan bagi masyarakat dari berbagai latar belakang, terbuka untuk semua kalangan tanpa memandang usia, jadwal yang fleksibel dan biaya pendidikan gratis (Dwiwanda & Rameha, 2024). Jenis pendidikan kesetaraan meliputi program Paket A setara dengan SD, Paket B setara dengan SMP dan Paket C setara dengan SMA. Pembelajaran Paket C salah satunya dilakukan oleh SPNF SKB Kota Palembang.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal dengan Kepala satuan dan salah satu tutor, didapat informasi bahwa SPNF SKB Kota Palembang melaksanakan kegiatan pembelajaran Paket C selama 3 hari dalam seminggu pada hari Rabu, Kamis dan Jumat pukul 13.00 WIB hingga pukul 16.00 WIB. Materi pembelajaran yang diberikan kepada siswa merupakan hasil pengkajian materi pembelajaran yang telah tertuang dalam silabus disetiap mata pelajaran yang kemudian disajikan dalam bentuk modul pembelajaran. Informasi yang didapat dari salah satu tutor bahwa metode pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran pendidikan kesetaraan di SPNF SKB Kota Palembang selama ini sebagian besar menggunakan pola pembelajaran konvensional yaitu tatap muka dengan menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan diskusi kelompok serta belum diimbangi dengan penggunaan media yang interaktif salah satunya adalah

penggunaan media video. Salah satu temuan yang diidentifikasi khususnya pada mata pelajaran sosiologi adalah belum digunakannya media video animasi, hal ini diperkuat oleh hasil observasi langsung di lapangan selama proses pembelajaran berlangsung.

Minimnya penggunaan media oleh tutor di SPNF SKB Kota Palembang dapat menyebabkan penyampaian materi belum maksimal dan dalam proses pembelajaran siswa kurang aktif, kurang antusias dan sibuk dengan kegiatan masing-masing selama mengikuti pembelajaran, hal ini tentu akan menghambat hasil pencapaian hasil belajar siswa Paket C terutama dalam memahami perubahan sosial melalui proses evolusi. Untuk itu maka diperlukan sebuah media yang inovatif berupa media video animasi berbasis *artificial intelligence* pada materi evolusi tersebut. Atas dasar masalah dan uraian latar belakang diatas, maka peneliti mengangkat judul penelitian dengan tema tentang pengembangan video animasi berbasis *artificial intelligence* pada materi evolusi bagi siswa Paket C di SPNF SKB Kota Palembang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan dibahas yaitu bagaimana mengembangkan video animasi berbasis *artificial intelligence* pada materi evolusi bagi siswa Paket C di SPNF SKB Kota Palembang yang valid dan praktis?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan video animasi berbasis *artificial intelligence* pada materi evolusi bagi siswa Paket C di SPNF SKB Kota Palembang yang valid dan praktis.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis diantaranya:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan referensi dalam pengembangan keilmuan pendidikan masyarakat khususnya pada pembelajaran pendidikan kesetaraan sehingga dapat meningkatkan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran terutama media video animasi berbasis *artificial intelligence*.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi tutor Pendidikan Kesetaraan

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan wawasan dan memberikan dorongan kepada tutor Pendidikan Kesetaraan khususnya Paket C dalam mengembangkan media pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

2. Bagi siswa Paket C

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pedoman bagi siswa agar lebih aktif lagi dan lebih partisipasif dalam mengikuti pembelajaran dengan penggunaan video animasi.

3. Bagi SPNF/SKB

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pedoman bagi penyelenggara pendidikan kesetaraan dalam mengembangkan media pembelajaran lainnya sehingga dapat membantu pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, L. (2021). *Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 124 Kota Agung Bengkulu Utara* (Doctoral Dissertation, Iain Bengkulu).
- Alamsyah, D., Pangestu, L. F., & Darusman, Y. (2022). Manajemen Program Pendidikan Kesetaraan Paket C. *Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 1(1), 39-46.
- Arief, M. M. (2021). Media Pembelajaran IPA di SD/MI (Tujuan Penggunaan, Fungsi, Prinsip Pemilihan, Penggunaan, Dan Jenis Media Pembelajaran). *Tarbiyah Darussalam: Jurnal Ilmiah Kependidikan Dan Keagamaan*, 5(1).
- Asnawati, Y., & Sutiah, S. (2023). Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal Of Islamic Education*, 3(1), 64-72.
- Audie, N. (2019, May). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Fkip* (Vol. 2, No. 1, Pp. 586-595).
- Ayuni, S., Febriyanti, W., Ermaini, S. D., & Maharani, E. (2023). Studi Literatur: Kontribusi Kompetensi Andragogi Pamong Belajar Terhadap Pendidikan Kesetaraan Paket C. *Modeling: Jurnal Program Studi Pgmi*, 10(3), 318-324.
- Azzakiyah, Q. N. (2024). Manajemen Kurikulum Program Pendidikan Kesetaraan Paket C Di PKBM Budi Utama Kembaran Banyumas. *Universitas Islam Negeri Prof. Kh Saifuddin Zuhri Purwokerto*.
- Bimantoro, M. S. (2024). Dampak Perubahan Nilai-Nilai Hukum Dalam Masyarakat Tradisional Dan Modern. *Journal Publicuho*, 7(3), 1419-1426.
- Briantama, D. R., & Hendrawan, N. D. (2023). APLIKASI PERSURATAN DIGITAL BERBASIS WEB UNTUK MANAJEMEN DOKUMEN DENGAN METODE ADDIE. *BIMASAKTI: Jurnal Riset Mahasiswa Bidang Teknologi Informasi*, 6(1), 72-83.

- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal Of Student Research*, 1(1), 282-294.
- Darmawan, D., Karlina, T., & Hanafi, S. (2024). Pelaksanaan Pembelajaran Program Pendidikan Kesetaraan Paket C Di Satuan Pendidikan Non Formal (SPNF) Sanggar Kegiatan Belajar (SKB) Kota Serang. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(1), 491-498.
- Dwiwanda, N. P., & Rameha, R. M. (2024). Evaluasi Model Cipp Dalam Program Pendidikan Kesetaraan Paket B Di Pkbn Abdi Pertiwi. *Transformasi: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Non Formal Informal*, 10(1), 68-77.
- Erinsyah, M. F., Sasmito, G. W., Wibowo, D. S., & Bakti, V. K. (2024). Sistem Evaluasi Pada Aplikasi Akademik Menggunakan Metode Skala Likert Dan Algoritma Naïve Bayes. *Komputa: Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika*, 13(1), 74-82.
- Haptanti, F. S., Hikmah, M., & Basuki, I. A. (2024). Peran Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Bahasa Indonesia. *Journal Of Language, Literature, And Arts*, 4(9). Universitas Negeri Malang.
- Haqiqi, R. (2022). Proses Pembelajaran Pendidikan Kesetaraan Paket C Di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Ibnu Kamil Kecamatan Cibitung Kabupaten Bekasi. *Jurnal Eksistensi Pendidikan Luar Sekolah (E-Plus)*, 7(1).
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media Pembelajaran.
- Iswahyudi, M. S., Irianto, I., Salong, A., Nurhasanah, N., Leuwol, F. S., Januaripin, M., & Harefa, E. (2023). *Kebijakan dan Inovasi Pendidikan: Arah Pendidikan Di Masa Depan*. Pt. Sonpedia Publishing Indonesia.

- Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Ihsan: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1-9.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia. (2003). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. (Online) <https://www.kemdikbud.go.id>. Diakses Pada 10 Desember 2024
- Khairunissa, A. (2024). *Pengembangan Media Edukatif Smart Box Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Anak di Tk Khodijah Mulyojati Metro Barat* (Doctoral Dissertation, Universitas Muhammadiyah Metro).
- Kotimah, E. K. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Audio visual berupa Video Animasi Berbasis Powtoon dalam Pembelajaran IPA. *Katera: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(1), 5-12.
- Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiwi, W., Sutriyani, S., & Khoirunnisa, K. (2021). Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SD Negeri Bunder Iii.
- Makbul, M. (2021). Metode pengumpulan data dan instrumen penelitian.
- Maranatha, J. R., & Putri, D. I. H. (2021). Empati Anak Usia Dini: Pengaruh Penggunaan Video Animasi dan Big Book Di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1991–1999. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1881>
- Masfufah, R. A., Muyasyaroh, L. K., Maharani, D., Saputra, T. D., Astrianto, F., & Dayu, D. P. K. (2022). Media Pembelajaran Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Kurikulum Merdeka. In *Prosiding Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Seni, Dan Pendidikan Dasar (Sensaseda)* (Vol. 2, Pp. 347-352).
- Muryaningsih, S., & Utami, O. D. (2021). Media Pembelajaran Berbahan Loose Part dalam Pembelajaran Eksak Di Mi Kedungwuluh Lor. *Khazanah Pendidikan*, 15(1), 84-91.

- Musa, M. M. (2021). Peran Agama dalam Perubahan Sosial Masyarakat. *Nuansa: Jurnal Studi Islam dan Kemasyarakatan*, 14(2).
- Nurfitri, R., Kanthi, Y. A., Rafikayati, A., & Azizah, I. N. (2025). Media animasi 3D surah Al-Ikhlas dan Al-Kautsar sebagai program bimbingan baca tulis untuk anak autis. *Jurnal Desain*, 12(2), 408-428.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W. (2022). Media Pembelajaran.
- Pamungkas, W. A. D., & Koeswanti, H. D. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 346-354.
- Pembelajaran Daring Berbasis Video Interaktif. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia P-Issn*, 2655, 6227.
- Pratama, M. W. (2021). *Manajemen Mutu Kesetaraan Paket C Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat Wijaya Kusuma Kota Jambi* (Doctoral Dissertation, Administrasi Pendidikan).
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)*, 4(6), 7911-7915.
- Pudjiastuti, S. R., & Mukaddamah, I. (2023). Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Sila Ketiga dan Kesadaran Hidup Rukun. *Jurnal Citizenship*
- Putra, L. D., Azizah, A. N., Widiastuti, B. T., & Sari, S. I. (2023). Pemanfaatan Media Video dalam Pembelajaran Pancasila Kelas V SD Muhammadiyah Bodon. *Modeling: Jurnal Program Studi Pgmi*, 10(1), 398-406.
- Putri, A., & Fitri, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbentuk Video Pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Pada Siswa Jangka *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 1–7. [Http://Ejurnal-Unespadang.Ac.Id/Index.Php/Jangka/Article/View/169](http://Ejurnal-Unespadang.Ac.Id/Index.Php/Jangka/Article/View/169)
- Qadriani, N. L., Hartati, S., Dewi, A., & Selatan, J. (2021). Pemanfaatan Youtube Dan Edpuzzle Sebagai Media

- Rosaly, R., & Prasetyo, A. (2019). *Pengertian Flowchart Beserta Fungsi dan Simbol-simbol Flowchart yang Paling Umum Digunakan*.
- Rusmayadi, Syamsuardi, & Wildawati. (2022). Pengaruh Metode Bercerita Menggunakan Media Animasi dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimak Anak. *Wisdom: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 03(01), 43–60.
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 51-59.
- Saleh, M. S., Syahrudin, S., Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin, S. (2023). Media Pembelajaran.
- Saragih, E. Y. B. (2024). Studi Literatur Review: Pengembangan Keahlian dan Keterampilan Kewirausahaan Melalui Pendidikan Non-Formal Di Masyarakat. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(24.2), 353-369.
- Saraha, M. H. H. (2023). Evaluasi Pelaksanaan Pembelajaran Paket C Setara Sma Di Kabuapten Pulau Morotai:(Evaluation Of Implementation Of The Paket C Equivalent Learning Program In Morotai Island Regency). *Mitita Jurnal Penelitian*, 1(1), 39-49.
- Shomedran, S., Nurizalia, M., & Nengsih, Y. K. (2024). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Potens Lokal Pada Pembelajaran Keterampilan Siswa Pendidikan Kesetaraan Paket C Kota Palembang. *Diklus: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 8(2).
- Sidik, M. F. (2021). Penerapan teknologi augmented reality pada media pembelajaran interaktif berbasis android untuk materi instalasi jaringan Komputer. *Tematik*, 8(1), 14-28.
- Sinuhaji, F. U. B. (2024). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif “Boneka Botol” Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 Di Sd/Mi Yogyakarta* (Doctoral Dissertation, Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta). *Virtues*, 3(1), 415-424.

- Sudrajat, I., & Pertiwi, F. (2024). Peran Tutor Sebagai Fasilitator Dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar Peserta Didik Paket C Di Skb Kota Serang. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 185-196.
- Suhardi, M., Murtikusuma, R. P., & Islamiah, M. A. U. (Eds.). (2024). Langkah Tepat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Pembelajaran. Penerbit P4I.
- Susanti, L. Y., Suhardi, A., & Hasanah, R. (2021). Pengembangan Modul Berbasis Virtual Laboratory Terintegrasi Teknologi Tepat Guna pada Mata Kuliah Kimia Dasar. *Journal of Natural Science and Integration*, 4(2), 235.
- Tempay, T. J. K., Rorimpandey, W. H., & Liando, M. A. (2024). Penggunaan Media Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Ipa Siswa Kelas V Sd Kristen 3 Bangunan Wuwuk. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(9), 852-860.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal On Education*, 5(2), 3928-3936.
- Wulandari, S. (2021). Studi Literatur Penggunaan Pbl Berbasis Video Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jpf (Jurnal Pendidikan Fisika) Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*, 9(1), 7-17.
- Yani, S. H., & Yerimadesi, Y. (2023). Validitas Dan Praktikalitas Modul Reaksi Kimia Berbasis Guided Discovery Learning Terintegrasi Etnosains Untuk Fase E Sma. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 13(2), 436-444.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61-78.