

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS KONSERVASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS

¹ Darmawan Pratama, ²Novi Setyasto, ³Fathurrahman, ⁴Suratno

^{1,2,3,4}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Psikologi dan Pendidikan
Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Corresponding author: ¹darmawanpratama98@gmail.com, ²novisetyasto@mail.unnes.ac.id,
³fathurrahman@mail.unnes.ac.id, ⁴suratno@mail.unnes.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan desain video animasi berbasis konservasi, kelayakan, dan keefektifan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Konservasi pada pembelajaran IPS kelas IV SDIT Izzatul Islam Getasan. Jenis penelitian ini menggunakan Research and Development (R&D). Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan menurut Borg and Gall dengan 8 langkah meliputi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji kelompok kecil, revisi desain dan uji coba produk. Subjek dalam penelitian ini adalah 28 siswa kelas IV SDIT Izzatul Islam Getasan. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan uji kelayakan dan uji keefektifan media. Hasil uji kelayakan oleh ahli materi dan ahli media mendapatkan hasil 93,75% dan 100%. Keefektifan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Konservasi dalam penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Konservasi yang dihitung dengan rumus N-gain diperoleh 0,32 dengan kriteria tinggi, serta dari respon guru dan siswa yang memperoleh hasil 87% dan 84,6% dengan kriteria sangat baik. Simpulan dari penelitian ini adalah Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Konservasi dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPS pada materi energi dan perubahannya.

Kata kunci: Media, video animasi, konservasi, hasil belajar IPS

PENDAHULUAN

Undang-Undang No 20 Tahun 2003 pasal 2 menyatakan bahwa penyelenggaraan pendidikan nasional berlandaskan pada Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Pasal 3 undang-undang tersebut menyatakan bahwa tujuan diselenggarakannya pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Untuk mewujudkan tujuan nasional Pendidikan pemerintah memberlakukan kurikulum 2013. Salah satu mata pelajaran yang terdapat kurikulum adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Susanto (2013: 137-138) menyatakan "IPS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik,

khususnya tingkat dasar dan menengah". IPS bertujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia di bidang nilai dan sikap, pengetahuan, serta kecakapan dasar siswa yang berpijak pada kehidupan nyata, khususnya kehidupan sosial masyarakat pada umumnya. Pembelajaran IPS SD diharapkan dapat menyiapkan siswa untuk mampu bertindak secara efektif. Nilai-nilai yang dikembangkan dalam pendidikan IPS, yaitu: nilai edukatif, praktis, teoritis, filsafat, dan kebutuhan.

Pada kenyataannya dalam implementasi mewujudkan tujuan IPS ada beberapa masalah yang dihadapi salah satunya yang dikemukakan oleh Surahman (2017) menyatakan bahwa masih banyak guru yang lebih berorientasi pada penguasaan dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran tanpa mempertimbangkan pembentukan karakter anak sebagai efek hasil belajar, sehingga materi pelajaran kurang bahkan tidak mewarnai sama sekali terhadap sikap dan kepribadian siswa. Masalah sikap dan kepribadian siswa dibuktikan oleh masih adanya tawuran pelajar dan perilaku yang kurang baik siswa terhadap gurunya, Masalah yang terjadi bukan hanya sebatas itu akan tetapi dalam pembelajaran juga terdapat masalah yang berkaitan dengan media menurut Wibowo (2005) menyatakan bahwa masalah dalam pembelajaran berkaitan dengan media adalah; (1) repotnya menggunakan media pembelajaran, mengajar menggunakan media pembelajaran bagi sebagian guru merepotkan karena perlu adanya persiapan, kegiatan guru yang padat sehingga guru tidak sempat untuk membuat media pembelajaran. (2) kesulitan pengoperasian media pembelajaran berbasis teknologi informasi atau dalam bahasa Inggris dikenal dalam istilah *Information Technology* (IT), guru masih senang menggunakan metode ceramah dibanding dengan menggunakan media pembelajaran. (3) tidak tersedianya media pembelajaran disekolah.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi diatas juga terjadi di SDIT Izzatul Islam Getasan yaitu media dan sumber belajar yang digunakan baik di kelas rendah dan kelas tinggi juga belum bervariasi dan masih terbatas hanya menggunakan buku guru dan buku siswa untuk sumber belajar, sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran, kesulitan dalam memahami materi serta siswa kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran di kelas. Dalam pembelajaran guru kurang optimal dalam menggunakan media. Guru kurang memanfaatkan penggunaan IT sebagai media pembelajaran Hal itu juga disebabkan oleh metode pembelajaran yang digunakan oleh guru saat pembelajaran masih terbatas hanya menggunakan ceramah, diskusi, kerja kelompok dan tanya jawab. Hasil belajar IPS secara umum masih rendah dari 28 siswa hanya 7 siswa yang memenuhi KKM. Berdasarkan teori perkembangan anak yang dikemukakan oleh Piaget siswa SD termasuk kedalam tahap operasional konkret yaitu siswa membutuhkan hal yang konkret untuk mendapatkan pengetahuan. Hasil belajar siswa kelas 4 SDIT Izzatul Islam Getasan peneliti menemukan masalah dari beberapa pembelajaran yang ada di kelas 4.

Permasalahan yang ditemukan yaitu nilai yang memenuhi KKM hanya 7 siswa atau 25% dari jumlah 28 siswa. Latar belakang pemasalahannya dikarenakan pembelajaran IPS yang materi di dalamnya bersifat abstrak, luas dan banyak hafalan serta bacaan. Ditambah dengan minat baca siswa yang masih rendah juga menjadi kendala bagi pembelajaran. Sehingga hal ini mengakibatkan proses pembelajaran yang kurang efektif dalam penyampaian materi pembelajaran di dalam kelas.

Penelitian lain yang mendukung penelitian ini adalah penelitian dari Yusuf (2017) yang berjudul *Developing of Instructional Media-Based Animation Video on Enzyme and Metabolism Material in Senior High School* menjelaskan bahwa media video animasi adalah media yang layak untuk pembelajaran. Penelitian dari Kurniati (2016) yang berjudul *The Effectiveness of Animation Video in Teaching Speak to Junior High School* menjelaskan bahwa video animasi sangat efektif jika digunakan dalam pembelajaran dan dapat menambah motivasi siswa untuk belajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *research and development* (R&D). Metode penelitian *research and development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016). Subjek penelitian dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu siswa kelas IV SDIT Izzatul Islam Getasan. Uji coba produk atau uji kelompok kecil dilakukan kepada 9 siswa kelas V SDIT Izzatul Islam Getasan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian diadaptasi dari model pengembangan Borg & Gall meliputi tahap mengumpulkan informasi dan memecahkan masalah, mengumpulkan data, mendesain produk, memvalidasi desain, merevisi desain, menguji coba produk kecil dan merevisi produk. Model ini dipilih karena penelitian pengembangan yang dilakukan bersifat menganalisis kebutuhan dan menguji keefektifan produk. Teknik analisis data menggunakan analisis data produk, analisis rata-rata data awal dan analisis data akhir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis konservasi mata pelajaran IPS antara lain: (1) pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Konservasi, (2) kelayakan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Konservasi, dan (3) keefektifan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Konservasi. Berikut adalah tahapan yang dilakukan dalam penelitian:

1. Mengumpulkan Informasi dan Memecahkan Masalah

Pengumpulan informasi dan memecahkan masalah dilakukan dengan teknik wawancara dengan guru kelas IV Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Konservasi. Dari hasil

wawancara tersebut dapat diketahui permasalahan yang sedang dihadapi di kelas IV SDIT Izzatul Islam Getasan yaitu ketersediaan media pembelajaran yang kurang menarik bagi ingatan siswa dalam pembelajaran.

2. Mengumpulkan Data

Pengumpulan data untuk bahan referensi atau data pelengkap. Pengumpulan data dilakukan dengan angket kebutuhan guru dan siswa. Data berupa hasil angket kebutuhan guru dan siswa.

3. Mendesain Produk

Pada tahap ini, peneliti mulai menyusun desain media berbentuk Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Konservasi. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Media Video Animasi Berbasis Konservasi. Langkah-langkah pengembangan media yang dilakukan adalah: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; dan (5) revisi desain. Video Animasi Berbasis Konservasi yang telah memenuhi spesifikasi sebagai berikut; 1) ketepatan dengan tujuan pembelajaran; 2) sesuai dengan bahan pelajaran; 3) kemudahan dalam memperoleh media; 4) ke-terampilan guru dalam menggunakan; 5) tersedia waktu untuk menggunakan; 6) sesuai dengan taraf berpikir siswa. Video Animasi Berbasis Konservasi terdiri dari Tampilan Awal, Bagian Materi, Bagian Materi Rumah Adat, Materi Pakaian Adat, Materi Suku, Materi Kunikan Budaya di Indonesia, dan Materi Pemainan Tradisional. Keunggulan media video animasi berbasis konservasi dari segi penyajian konten lebih terpadu sesuai dengan materi pembelajaran, tampilan lebih menarik serta menggunakan warna yang mencolok, bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa.

4. Memvalidasi Desain

Desain Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Konservasi yang telah dihasilkan kemudian dinilai oleh 2 ahli yaitu ahli media dan materi. Instrumen penilaian produk yang digunakan yaitu angket validasi dimana responden (ahli) mengisi pertanyaan dan pernyataan yang telah disusun oleh peneliti. Angket bertujuan untuk menilai kelayakan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Konservasi. Penilaian kelayakan dilakukan oleh: (1) ahli media yaitu Dr. Kustiono, M.Pd. dan (2) ahli materi adalah Dewi Nilam Tyas, S.Pd., M.Pd. hasil penilaian dari kedua ahli tersebut disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Konservasi

| No | Ahli | Skor maksimal | Skor yang diperoleh | Persentase | Kriteria |
|----|---------------------------------------|---------------|---------------------|------------|--------------|
| 1 | Media (Dr. Kustiono, M.Pd.) | 64 | 64 | 100 | Sangat Layak |
| 2 | Materi (Dra. Arini Estiastuti, M.Pd.) | 60 | 44 | 93,75 | Sangat Layak |

Berdasarkan Tabel 1 persentase kelayakan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Konservasi, yaitu ahli media memberikan skor persentase 100% dan ahli materi memberikan skor persentase 93,75%. Berdasarkan skor tersebut persentase yang diperoleh dari angket validasi ahli media dan ahli materi terhadap Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Konservasi dengan kategori sangat layak.

Penelitian yang sejalan dengan hasil ini adalah penelitian oleh Sari (2017) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi dalam Smartphone pada Materi Sistem Kekebalan Tubuh Manusia untuk Siswa Kelas XII di SMA Negeri 5 Banda Aceh". Penelitian Hasil pengembangan media dilakukan melalui analisis kurikulum, analisis siswa, analisis media, membuat rancangan media, membuat media, menguji kelayakan media kepada ahli materi dan ahli media, revisi media sesuai komentar dan saran ahli, serta menguji kelayakan media kepada guru biologi dan siswa SMA kelas XI. Hasil persentase kelayakan media oleh ahli materi 87% dengan kategori sangat layak, hasil persentase kelayakan media oleh ahli media 70% dengan kategori layak. Sedangkan hasil persentase kelayakan oleh guru biologi 84% dengan kategori layak, dan hasil persentase kelayakan siswa 73% dengan kategori layak. Berdasarkan hasil persentase ini dapat disimpulkan bahwa media video animasi dalam smartphone pada materi sistem kekebalan tubuh manusia layak digunakan untuk siswa SMA kelas XI. Kesamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi. Perbedaannya adalah penelitian tersebut adalah pada materi yang dikembangkan yaitu sistem kekebalan tubuh manusia dan penelitian ini dilakukan untuk siswa kelas XI SMA.

Angket Tanggapan Siswa dan Guru

Angket tanggapan siswa merupakan angket yang diberikan kepada siswa pada tahap uji coba skala kecil, uji coba pemakaian. Uji coba kelompok kecil dan besar dilaksanakan di kelas IV SDIT Izzatul Islam Getasan. Angket tanggapan guru merupakan angket yang diberikan kepada guru untuk mendapatkan informasi dan masukan terkait kelayakan penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Konservasi.

Tabel 2 Hasil Angket Tanggapan Guru dan Siswa

| Respon | Persentase Klasikal | Kriteria |
|----------------------|----------------------------|-----------------|
| Guru | 87% | Sangat Layak |
| Siswa Kelompok Kecil | 78,6% | Sangat Layak |
| Siswa Kelompok Besar | 84,6% | Sangat Layak |

Dapat dideskripsikan dari angket tanggapan guru terhadap media video pembelajaran berbasis budaya yang terdiri atas 15 aspek pertanyaan, diperoleh skor skor 52 dari 60 dan memperoleh persentase 87% pada masing-masing aspek yang ditanyakan. Dapat dideskripsikan dari angket tanggapan siswa terhadap media video pembelajaran berbasis budaya yang terdiri atas 13 aspek pertanyaan, diperoleh jawaban "Ya" sebanyak 92 dari 117 dan memperoleh persentase 78,6%. Dapat dideskripsikan dari angket tanggapan siswa terhadap media video pembelajaran berbasis budaya yang terdiri atas 13 aspek pertanyaan, diperoleh jawaban "Ya" sebanyak 308 dari 364 dan memperoleh persentase 84,6%.

Uji Coba Kelompok Kecil dan Besar

Data nilai pada uji kelompok kecil dan besar disajikan pada tabel berikut ini. Data untuk pengujian harus mempunyai distribusi yang normal. Pengujian normalitas menggunakan SPSS dengan memperhatikan nilai sig pada Kolmogorov Smirnov. Dapat dideskripsikan bahwa hasil uji normalitas kelompok kecil diperoleh nilai sig pada pretest dan posttest dengan nilai 0,200 dan 0,070. Kedua nilai sig lebih besar dari 0,05 sehingga data dinyatakan berdistribusi normal. Dapat dideskripsikan bahwa hasil uji normalitas kelompok besar diperoleh nilai sig pada pretest dan posttest dengan nilai 0,078 dan 0,185. Kedua nilai sig lebih besar dari 0,05 sehingga data dinyatakan berdistribusi normal.

Hasil Uji t kelompok kecil menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 6,099 lebih besar dari t_{tabel} 2,306 dapat disimpulkan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Konservasi Efektif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya Kelas IV SDIT Izzatul Islam Getasan. Uji t kelompok besar menunjukkan nilai t hitung sebesar 9,504 lebih besar dari t tabel 2,051 dapat diambil simpulan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Konservasi Efektif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Keanekaragaman Suku Bangsa Dan Budaya Kelas IV SDIT Izzatul Islam Getasan. Hasil uji N-gain digunakan untuk melihat tingkat keefektifan media dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan membandingkan nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan media. Dapat dideskripsikan bahwa nilai gain pada kelompok kecil dan besar adalah 0,58 dan 0,32 dengan kriteria sedang.

Penelitian yang sejalan dengan hasil ini adalah penelitian oleh Wahyuni yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Compact Disc Interactive* (CD-i) Berbasis Videoscribe Menggunakan Model Pembelajaran Advance Organizer Pada Muatan pembelajaran TKB Kelas X TAV Di SMK Negeri 3 Surabaya". Berdasarkan hasil penelitian media tersebut sangatlah efektif digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dapat dibuktikan dengan Hasil penelitian dan pengembangan ini menunjukkan kategori sangat valid dari segi validitas media, yaitu dengan

rata-rata hasil rating sebesar 88,55%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan valid, dan mendapatkan respons yang positif dari para siswa serta efektif digunakan sebagai media penunjang belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis angket penilaian yang diberikan kepada ahli media dan ahli materi, Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Konservasi efektif sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Validasi penilaian kelayakan komponen penyajian mendapatkan skor 64 dari 64 dengan persentase 100% termasuk dalam kriteria sangat layak. Validasi penilaian oleh ahli materi terhadap media video pembelajaran berbasis budaya memperoleh skor sebesar 60 dari 64 dengan persentase 93,75% termasuk dalam kriteria sangat layak. Keefektifan penggunaan media, dianalisis menggunakan paired t-test. Hasil uji menunjukkan hasil uji t dua sampel dependen pada tes akhir kelompok besar diperoleh nilai $t_{hitung} = 9,504$ dan $t_{tabel} = 2,051$. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} = 9,504 > t_{tabel} = 2,051$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima atau diartikan bahwa Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Konservasi Efektif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Keanekaragaman Suku Bangsa Dan Budaya Kelas IV SDIT Izzatul Islam Getasan. Hasil uji N-gain pada uji kelompok kecil sebesar 0,32. Hasil tersebut mempunyai arti bahwa peningkatan hasil belajar siswa masuk dalam kategori sedang.

DAFTAR PUSTAKA

- Aryuntini, N., Astuti, I., & Yuliana, Y. (2018). Development of learning media based on videoscribe to improve writing skill for descriptive text of english language study. *Journal of Education, Teaching and Learning*, 3(2), 187-194.
- Basuki, U. J., & Sholeh, M. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Pancasila Berbasis Multimedia dengan Menggunakan Aplikasi Sparkol Videoscribe. *Jurnal Disprotek*, 9(1).
- Berk, R. A. (2019). Multimedia teaching with video clips: TV, movies, YouTube, and mtvU in the college classroom. *International Journal of Technology in Teaching & Learning*, 5(1).
- Muslimin, M. I. (2017). Pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar pendidikan kewarganegaraan kelas II SD. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 26-34.
- Mutia, R., Adlim, A., & Halim, A. (2017). Pengembangan video pembelajaran IPA pada materi pencemaran dan kerusakan lingkungan. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 5(2), 108-114.
- Nomleni, F. T., & Manu, T. S. N. (2018). Pengembangan media audio visual dan alat peraga dalam meningkatkan pemahaman konsep dan pemecahan masalah. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(3), 219-230.
- Putra, I. E., & Kom, S. (2018). Teknologi media pembelajaran sejarah melalui pemanfaatan multimedia animasi interaktif. *Jurnal Teknoif ITP*, 1(2), 20-25.
- Rahmatika, D. F., & Ratnasari, N. (2018). Media Pembelajaran Matematika Bilingual Berbasis Sparkol Videoscribe. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(3), 385-393.

- Sari, S. L., Widyanto, A. W., & Kamal, S. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi dalam Smartphone pada materi sistem kekebalan tubuh manusia untuk siswa kelas xi di SMA Negeri 5 Banda Aceh. In *Prosiding Seminar Nasional Biotik 5*(1).
- Wahyuni, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Compact Disc Interacive (CD-I) Berbasis Video Scribe Menggunakan Model Pembelajaran Advance Organizer Pada Mata Pelajaran TKB Kelas X Tav Di SMK Negeri 3 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 6(2).
- Wiana, W. (2018). Interactive multimedia-based animation: A study of effectiveness on fashion design technology learning. In *Journal of Physics: Conference Series* (953)(1). IOP Publishing.
- Woolfitt, Z. (2015). The effective use of video in higher education. *Lectoraat Teaching, Learning and Technology Inholland University of Applied Sciences*, 1(1), 1-49.
- Wuryanti, U., & Kartowagiran, B. (2016). Pengembangan media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter kerja keras siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(2).
- Zulmiyetri, Z., Kasiyati, K., & Kusumastuti, G. (2019). Improving Reading Fluency with Learning Disability Improving Reading Fluency through Videoscribe for with Learning Disability for Student. *International Journal of Research in Counseling and Education International Journal of Research in Counseling and Education*, 1(3), 9-14.