PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN IPS BERBASIS ANIMASI PADA KELAS VII SMP NEGERI 2 ANGKONA LUWU TIMUR

Nabilla Ayu Setyawati[1], Arnidah[2], Andromeda Valentino Sinaga[3]
[1,2,3]Universitas Negeri Makassar,
[1]nabillaayusetyawati@gmail.com, [2]arnidah@unm.ac.id ,
[3]andromedavalentinosinaga@unm.ac.id

ABSTRACT

The use of Class VII Social Science learning media at SMP Negeri 2 Angkona, East Luwu Regency in its implementation has not been maximally used as a learning tool because it is only limited to the use of learning package source books / digital books from the Ministry of Education and Culture. These books are in the form of texts that tend to be informative, so that the teaching and learning process carried out in the classroom is still monotonous and still stuck with the lecture method which only gives students explanations about the material being taught. Based on this, this study aims to (1) describe the level of social studies learning video media needs based on animation; (2) design a valid animated learning video media; (3) determine the validity and practicality of social studies learning video media based on animation. This research uses an R&D (Research and Development) approach by adapting the interactive multimedia development and design model developed by Alessi and Trollip. This research was conducted at SMP Negeri 2 Angkona, East Luwu Regency. The subjects of this study were 25 students with details: 5 students for small group trials and 20 students for large group trials, and 1 subject teacher. Data collection used a small group trial questionnaire, a large group trial questionnaire and supporting documents in this study. The data analysis method consists of qualitative descriptive analysis and descriptive statistical analysis. The results showed that: (1) needs analysis is at the required level; (2) learning video media developed in the form of animation-based learning video media in Social Science subjects in Class VII; (3) product feasibility based on content/material validation with very valid results, media validation with very valid results; small group trials with practical results; large group trials with results in the very practical category, and subject teacher responses with results in the very practical category. The conclusion from the results of this study, the level of needs analysis of animation-based learning video media is in the needed category, the product in the form of MP4 video has been declared valid and practical.

Keywords: development, animated learning video, flip a clip

ABSTRAK

Penggunaan media belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII di SMP Negeri 2 Angkona Kabupaten Luwu Timur dalam implementasinya belum digunakan secara maksimal sebagai sarana pembelajaran karena hanya terbatas pada

penggunaan buku sumber paket pembelajaran / buku digital dari Kemendikbud. Buku-buku tersebut berupa teks yang cenderung informatif, sehingga dalam proses belajar mengajar yang dilakukan di dalam kelas masih bersifat monoton dan masih terpaku dengan metode ceramah yang hanya memberikan siswa penjelasan tentang materi yang diajarkan. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan tingkat kebutuhan media video pembelajaran IPS berbasis animasi; (2) mendesain media video pembelajaran animasi yang valid; (3) mengetahui validitas dan kepraktisan media video pembelajaran IPS berbasis animasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan R&D (*Research and Development*) dengan mengadaptasi model pengembangan dan desain multimedia interaktif yang dikembangkan oleh Alessi dan Trollip. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Angkona Kabupaten Luwu Timur. Subjek penelitian ini adalah 25 orang siswa dengan rincian: 5 orang siswa untuk uji coba kelompok kecil dan 20 orang untuk uji coba kelompok besar, serta 1 orang guru mata pelajaran. Pengumpulan data menggunakan angket uji coba kelompok kecil, angket uji coba kelompok besar serta dokumen pendukung dalam penelitian ini. Metode analisis data terdiri dari atas analisis deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukan bahwa: (1) analisis kebutuhan berada pada tingkatan dibutuhkan; (2) media video pembelajaran yang dikembangkan berupa media video pembelajaran berbasis animasi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas VII; (3) kelayakan produk berdasarkan validasi isi/materi dengan hasil sangat valid, validasi media dengan hasil sangat valid; uji coba kelompok kecil dengan hasil praktis; uji coba kelompok besar dengan hasil berada pada kategori sangat praktis, dan tanggapan guru mata pelajaran dengan hasil berada pada kategori sangat praktis. Kesimpulan dari hasil penelitian ini, tingkat analisis kebutuhan media video pembelajaran berbasis animasi berada pada kategori dibutuhkan, produk berbentuk video MP4 sudah dinyatakan valid dan praktis.

Kata Kunci: pengembangan, video pembelajaran animasi, *flip a clip*

A. Pendahuluan

Perkembangan pendidikan di dunia tidak terlepas dari adanya perkembangan dari revolusi industri yang terjadi di dunia. Seiring perkembangan zaman dapat dilihat dengan banyaknya muncul teknologi informasi dan pengetahuan yang menuntut seseorang untuk menguasai di bidang tersebut terutama pada bidang pendidikan agar lebih efektif dan efisien. Tentunya ini merupakan tantangan yang dihadapi saat ini yakni bagaimana cara agar peserta didik mendapatkan pengetahuan yang jauh lebih cepat dan mudah difahami sehingga tidak menghambat proses

pembelajaran. Pendidik juga dituntut memiliki kreativitas, dalam pengembangan desain pembelajaran dan mengimplementasikannya. Salah satunya adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran. Menurut Gagne' dan Briggs (dalam Arsyad, 2014: 4) media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape *recorder*, kaset, video kamera, video *recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Bagaimana proses pendidikan itu dilaksanakan sangat menentukan kualitas hasil pencapaian tujuan pendidikan. Beberapa alternatif media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran salah satunya adalah media video. Kemampuan video dalam memvisualisasikan materi sangat efektif untuk membantu pendidik menyampaikan materi yang bersifat dinamis. Menurut Leeuwis (dalam Mahdalena, dkk. 2019) manfaat dari media video yaitu mampu membuat daya tarik tersendiri untuk siswa sehingga siswa dapat cepat tanggap dalam penyampaian materi yang ditampilkan di kelas. Melalui pemanfaatan media video, dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Penggunaan media belajar Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Negeri 2 Angkona Luwu Timur dalam implementasinya belum digunakan secara maksimal sebagai sarana pembelajaran karena hanya terbatas pada penggunaan buku paket pembelajaran / buku digital (yang disiapkan oleh kemendikbud) sebagai sumber belajar pokok dan lembar kerja siswa (LKS) sebagai penunjang.

Media pembelajaran yang berbentuk animasi dapat menjadi salah satu alternatif dalam pembelajaran. Peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial berbasis video animasi dengan menggunakan aplikasi *Flip A Clip* sebagai solusi dari permasalahan tersebut. Menurut Neto dkk. (2019) *Flip A Clip* merupakan media animasi 2D.

Berdasarkan penjabaran di atas, kemudian menjadi landasan peneliti untuk melakukan pengembangan media ini yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk media video pembelajaran

yang valid dan efektif sebagai salah satu sumber belajar untuk pembelajaran IPS di kelas VII SMP.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D atau *Research and Development*. Penelitian R & D dapat diartikan dengan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut" Sugiyono (2016 : 297). Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial berbasis video animasi pada kelas VII SMP Negeri 2 Angkona Luwu Timur. Peneliti dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan yang memodifikasi langkah-langkah pada model pengembangan dan desain multimedia interaktif yang dikembangkan oleh Alessi dan Trollip dalam Mawarni dan Muhtadi (2017), yakni melalui langkah-langkah perencanaan (*Planning),* desain (*design*)*,* dan pengembangan (*development*) dengan penyederhanaan pada langkah-langkah dari ketiga tahapan ini dilakukan karena untuk memenuhi kebutuhan penelitian.

Gambar 1 Alessi dan Trollip

Adapun hasil modifikasi langkah-langkah pada model pengembangan Alessi dan Trollip yang dilakukan dalam penelitian ini yakni :

1. Tahap perencanaan terdapat 5 langkah yaitu: (1) Menetapkan ruang lingkup kajian, (2) Mengidentifikasi karakteristik peserta didik, (3) Membuat dokumen perencanaan, (4) Mengumpulkan sumber, (5) Melakukan *brainstorming.*
2. Tahap desain terdapat 3 langkah yaitu: (1) Pengembangan ide/gagasan, (2) Analisis tugas dan konsep, (3) Pembuatan *Storyboard.*

3. Tahap pengembangan terdapat 3 langkah yaitu: (1) Penggunaan Teks, Pengambilan Gambar, *Audio*, video, dan Animasi, (2) Pembuatan Produk, (3) Tes dan revisi. Alasan memilih model pengembangan Alessi dan Trollip dikarenakan model pengembangan ini terdiri dari tahap yang relatif sederhana (3 Tahap) namun di dalamnya memiliki sub komponen yang dijelaskan secara lebih detail. Sub komponen model dijelaskan secara eksplisit untuk membimbing pengembang menghasilkan produk yang valid dan praktis.

Secara keseluruhan pada tahap pengembangan ini dilakukan evaluasi berkelanjutan yaitu evaluasi terus menerus dari awal hingga akhir pengembangan produk. Langkah-langkah dalam pengembangan produk ini dilakukan untuk menghasilkan produk yang valid dan praktis digunakan sebagai media video pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial berbasis animasi.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media belajar berupa media video pembelajaran berbasis animasi. Selain itu dari keseluruhan responden mengatakan bahwa penggunaan media video pembelajaran merupakan hal yang penting untuk proses pembelajaran. Pada tahap analisis responden menyatakan apabila proses pembelajaran menggunakan media video pembelajaran berbasis animasi maka proses belajar akan lebih menarik, tidak membosankan dan efesien. Namun, rata-rata peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Angkona Luwu Timur menganggap pembelajaran IPS belum menggunakan media belajar yang menarik. Analisis kebutuhan terhadap siswa memberikan gambaran bahwa pelaksanaan pembelajaran belum dilakukan secara maksimal, karna pembelajaran terbatas pada penggunaan buku paket pembelajaran / buku digital (yang disiapkan oleh kemendikbud) sebagai sumber belajar pokok dan lembar kerja siswa (LKS) sebagai penunjang, serta media presentasi berupa powerpoint.

Media video pembelajaran IPS menjadi salah satu cara untuk mengatasi permasalah yang terjadi di sekolah. Setelah media video diproduksi kemudian diuji cobakan kepada ahli media dan ahli isi. Isi dari angket validasi adalah sebagai berikut:

1. Kualitas tampilan/desain media
2. Kejelasan materi/pesan
3. Ketepatan penggunaan animasi
4. Huruf yang digunakan mudah di baca
5. Kesesuaian gambar dengan materi
6. Kesesuaian pengguna warna
7. Kesesuaian antara video dengan materi
8. Ketepatan penggunaan bahasa
9. Kejelasan suara
10. Kemudahan oprasional

Hasil dari pengembangan media video pembelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 2 Angkona Luwu Timur secara keseluruhan dinyatakan valid. Terbukti dari hasil presentase uji coba ahli media sebesar 94% dan hasil presentase dari ahli isi adalah sebesar 100%. Dari hasil presentase para ahli tersebut media video pembelajaran IPS yang dikembangkan sangat valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan tidak perlu direvisi.

Media video pembelajaran IPS kemudian diuji cobakan dengan cara memberikan angket kepada 25 orang respoden kelas VII (5 orang sebagai kelompok kecil dan 20 orang sebagai kelompok besar). Isi dari angket uji coba kepada siswa adalah:

1. Tampilan video pembelajaran ini menarik
2. Video pembelajaran ini membuat saya lebih bersemangat dalam belajar
3. Kesesuaian gambar dan materi
4. Kesesuaian warna font dengan latar
5. Video pembelajaran ini memiliki animasi yang menarik
6. Bahasa yang digunakan mudah dipahami
7. Kejelasan suara dalam video pembelajaran
8. Kemudahan memahami materi yang termuat dalam video pembelajaran
9. Penggunaan bahasa indonesia yang baku

Hasil presentase uji coba kelompok kecil menunjukan nilai 85%. Sedangkan hasil uji coba kelompok besar diperoleh presentase 93%. Dari

hasil presentase siswa tersebut media pembelajaran IPS yang dikembangkan sangat valid digunakan dalam proses pembelajaran IPS di kelas VII. Meskipun secara keseluruhan pengembangan media video pembelajaran IPS ini dinyatakan valid dan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran IPS di kelas VII SMP, namun ada beberapa aspek yang harus direvisi sesuai dengan saran-saran yang diberikan para ahli pada saat validasi dilakukan.

Setelah selesai dilakukan uji coba validasi kepada para ahli dan uji coba siswa, kemudian dilanjutkan dengan pemberian penilaian tentang kepraktisan media oleh guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Penilaian ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media video pembelajaran IPS. Hasil tes yang diperoleh dari guru mata pelajaran IPS memperoleh presentase 100%. Dari hasil uji coba yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran berbasis animasi ini berada pada kualifikasi sangat praktis. Dengan demikian pengembangan media video pembelajaran IPS ini dinyatakan efektif digunakan dalam proses pembelajaran IPS di kelas VII.

E. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian pengembangan produk media video pembelajaran, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Tingkat analisis kebutuhan Media Video Pembelajaran IPS Berbasis Animasi Pada Kelas VII SMP Negeri 2 Angkona Luwu Timur berada pada kualifikasi Dibutuhkan.
2. Materi dalam media video pembelajaran yang dikembangkan disesuaikan dengan acuan RPP atau modul ajar.
3. Pada tahap validasi media video pembelajaran, dilakukan validasi oleh dua orang validator yang ahli dibidangnya dengan memperoleh skor yang berada pada kuliafikasi Sangat Valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Berdasarkan hasil uji coba kepraktisan yang ditinjau dari uji coba kepada siswa kelas VII

berada pada kualifikasi Sangat Praktis. Kemudian tanggapan guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial berada pada kualifikasi Sangat Praktis pula. Maka dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran berbasis animasi yang dikembangkan Praktis dan Valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada kelas VII SMP Negeri 2 Angkona Luwu Timur.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran.* Jakarta: Rajawali Pers.

Malik, L. A., & Maunah, B. (2023). Penggunaan Video Animasi Dalam Pembelajaran IPS Guna Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Viii Di MTS Miftahul Huda Ngunut Tulungagung. *Journal of Creative Student Research*, *1*(4), 238-255.

Mawarni, S., & Muhtadi, A. (2017). Pengembangan digital book interaktif mata kuliah pengembangan multimedia pembelajaran interaktif untuk mahasiswa teknologi pendidikan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, *4*(1), 84-96.

Handayani, T., Sutiarso, S., & Firdaus, R. (2023). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS FlipaClip TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS DAN KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA. *Histogram: Jurnal Pendidikan Matematika*, *7*(1), 350-366.

Hartono, Y., & Huda, K. (2019). PEMBELAJARAN SEJARAH TRANSFORMATIF Untuk Materi Sejarah Kontroversial.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung : Alfabeta