

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PADA METODE INKUIRI UNTUK PEMBELAJARAN IPS KELAS IX SMP

Khairunnisa & Darmansyah

Universitas Negeri Padang

khairunnis033@gmail.com ; darmansyah2013tp@gmail.com

Abstract

One effort that can be done to solve problems in learning is to develop learning media on the right method. One of the learning problems found was the lack of student interest in learning social studies because the methods and media used were not appropriate. Social studies learning has a lot of material descriptions and contains abstract things if delivered using methods that cannot involve students in learning and media that are less attractive, it will make students less enthusiastic to learn. Therefore, this development research aims to produce an animated video product on the inquiry method for social studies learning for Class IX SMP that is valid, practical and feasible. This research uses a type of development research or also known as Research and Development (R&D). The development model used is the ADDIE model. The ADDIE model consists of five stages of development, namely: (1) Analysis (Analysis), (2) Design (design), (3) Development (development), (4) Implementation (application), (5) Evaluation (evaluation). Products in the form of animated video media will be tested for the validity of the media by two validators and the validity of the material will be tested by one validator. Practicality test was conducted on 21 students of class IX. 4 at SMPN 1 Tanjung Raya. Based on the results of the product validity test, it shows that the media is said to be very valid with a proportion of 92.06%, according to the proportion of experts who are right at 90%. In the final results of the practicality test of learning media products, it is categorized as very valid with a percentage of 92.38%. In accordance with these results, it can be said that the learning animation video media on the inquiry method for social studies learning for class IX SMP is declared valid; practical and feasible to use.

Keywords: *Development; Animated Video; Inquiry Method; IPS*

Abstrak: Salah satu dari banyaknya upaya yang dapat dilakukan untuk memecahkan permasalahan dalam prose pembelajaran yaitu mengembangkan media pembelajaran pada metode yang tepat. Salah satu masalah belajar yang ditemukan yaitu kurang termotivasinya siswa belajar IPS karena penggunaan metode dan media yang digunakan kurang tepat. Pembelajaran IPS banyak mengandung uraian materi serta mengandung isi yang bersifat abstrak jika disampaikan menggunakan metode yang tidak dapat melibatkan siswa dalam pembelajaran dan media yang tidak menarik, hal ini dapat membuat siswa kurang semangat belajar. Oleh karena itu penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk video animasi pada metode inkuiri

untuk pembelajaran IPS Kelas IX SMP yang valid, praktis dan layak. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau dikenal juga dengan istilah Research and Development (R&D). Model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahap pengembangan yaitu: (1) Analysis (Analisis), (2) Design (desain), (3) Development (pengembangan), (4) Implementation (penerapan), (5) Evaluation (evaluasi). Produk berupa media video animasi akan dilakukan uji validitas media oleh dua validator dan uji validitas materi dilakukan oleh satu orang validator. Uji praktikalitas dilakukan kepada 21 orang siswa kelas IX. 4 di SMPN 1 Tanjung Raya. Berdasarkan hasil uji validitas produk menunjukkan bahwa media dikatakan sangat valid dengan persentase 92,06%, sedangkan nilai kelayakan oleh ahli materi sangat valid dengan persentase 90%. Pada hasil akhir uji praktikalitas produk media pembelajaran sudah dikategorikan sangat valid dengan persentase 92,38 %. Sesuai dengan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media video animasi pembelajaran pada metode inkuiri untuk pembelajaran IPS kelas IX SMP dinyatakan valid; praktis dan layak digunakan.

Kata Kunci: Pengembangan; Video Animasi; Metode Inkuiri; IPS

PENDAHULUAN

Terciptanya pendidikan yang berkualitas merupakan cita-cita nasional. Dengan terjadinya pendidikan yang berkualitas dapat menciptakan sumber daya manusia berkualitas. Senada dengan pendapat Muzdalipah & Yulianto (2015) bahwa satu dari banyaknya tujuan pendidikan yaitu meningkatkan sumber daya manusia. Untuk mewujudkannya maka dibutuhkan terjadinya pembelajaran yang efektif. Pembelajaran efektif terjadi karena hubungan timbal balik atau interaksi yang terjadi antar komponen pendidikan dengan lingkungannya dalam lingkup pendidikan dengan maksud mencapai tujuan yang telah ditetapkan diawal. Untuk mendukung terjadinya kondisi pembelajaran yang efektif di perlukan pendukung yang dapat menunjang kelancaran pembelajaran. Komponen pendukung diantaranya media dan metode pembelajaran yang tepat.

Berdasarkan *Asociantion of Education Communication Tecnology* (AECT), media merupakan semua bentuk dan saluran yang digunakan dalam proses penyaluran pesan/ informasi. Rohani (2019) juga berpendapat bahwa dengan hadirnya media dalam pembelajaran dapat merangsang/ memicu minat peserta didik agar mampu terciptanya proses pembelajaran dalam diri peserta didik. Keterlibatan sebuah media pada proses pembelajaran diharapkan mampu mempengaruhi minat, motivasi dan hasil belajar peserta didik (Hendri, N, 2015). Dimana motivasi mempunyai peranan dan kedudukan penting dalam proses pembelajaran. Tidak adanya motivasi belajar akan membuat proses pembelajaran berlangsung tidak optimal. Oleh sebab media sangat diperlukan ialam proses

pembelajaran karena dapat membantu menyampaikan informasi (Hidayati, A., & Bentri, A., 2019).

Selain menerapkan media yang mendukung dalam pembelajaran, metode pembelajaran juga sangat penting diperhatikan. Metode adalah cara yang digunakan untuk mengajarkan materi kepada peserta didik (Darmansyah, 2012). Pemilihan penggunaan metode dalam pembelajaran ada beberapa yang perlu dipertimbangkan diantaranya materi apa yang akan diajarkan/ isi, siapa yang akan diajar serta bagaimana tingkat kompetensi yang diharapkan. Dalam dunia pendidikan ada banyak metode yang kita ketahui dan yang dapat dipergunakan oleh guru diantaranya metode ceramah, metode tanya jawab, metode demonstrasi, metode diskusi; metode simulasi, metode kerja kelompok, metode karya wisata, metode inkuiri dan metode penemuan (*discovery*).

Realita yang ditemukan di lapangan didapatkan bahwa dalam proses pembelajaran penggunaan media dan metode belum optimal. Jika dilihat dari materi pembelajaran IPS yang memuat masalah sosial dan mengandung banyak teori jika tidak menggunakan media dan metode yang tepat maka akan membuat siswa bosan dalam belajar. Perasaan bosan yang dirasakan akan membuat siswa kurang tertarik mempelajari materi IPS. Melaksanakan pembelajaran dalam kondisi siswa kurang termotivasi untuk belajar akan sulit dilakukan. Hal ini terlihat pada saat guru menerangkan pembelajaran dengan metode ceramah dan memberikan tugas mencatat siswa terlihat bermalas-malasan, mengobrol dengan temannya dan bahkan ada yang tertidur.

Didukung dengan penelitian dari Putri & Mahardika (2016) menyatakan proses pembelajaran pada mata pelajaran IPS yang dilakukan dengan hanya mendengarkan penjelasan materi dari seorang guru (ceramah), belum maksimalnya penggunaan media dalam pembelajaran di kelas karena guru hanya memanfaatkan buku cetak tanpa adanya sebuah media di setiap pembelajarannya dan penggunaan media yang masih sangat tradisional seperti penggunaan papan tulis dirasa sudah ketinggalan zaman. Guru perlu melakukan inovasi dengan merancang sebuah media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga dapat menimbulkan ketertarikan siswa belajar dan nantinya prestasi akan dapat diraih.

Observasi yang peneliti lakukan di SMP Negeri 1 Tanjung Raya, mendapatkan informasi bahwa penyebab dari masalah di atas, antara lain karena dalam proses pembelajaran guru yang lebih aktif daripada siswa. Hal ini dapat dilihat pada saat guru

menerangkan materi pelajaran terlihat siswa hanya menerima pembelajaran dan kurang diberikan kesempatan untuk mengeluarkan pendapatnya. Selain itu metode pembelajaran yang diterapkan masih belum bervariasi terlihat guru hanya menggunakan metode ceramah dan tidak ada mengkombinasikan dengan metode lain. Siswa diberikan pemahaman konsep dengan cara mengamati lalu mendengarkan penjelasan dari guru yang membuat siswa pasif dalam pembelajaran dan mengakibatkan siswa mengalami pengalaman belajar yang tidak bermakna. Dengan demikian pembelajaran seperti itu membuat apa yang sudah dipelajari siswa mudah terlupakan.

Selain itu, masalah media juga peneliti temukan di lapangan. Sesuai dengan hasil turun ke sekolah dan mewawancarai salah satu guru pengampu mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Tanjung Raya guru tersebut menyatakan media pembelajaran yang digunakan sampai saat ini hanya berupa alat peraga, buku cetak, papan tulis, pena, penggaris, pulpen dan sesekali menggunakan *slide powerpoint*. Media yang diterapkan pada pembelajaran masih belum dapat meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya pembelajaran IPS, media yang dipakai guru kurang mampu memvisualisasikan materi yang tidak dapat dilihat atau dibayangkan siswa di dalam kelas secara nyata, sehingga kalau guru hanya menerangkan pembelajaran tanpa menggunakan media yang cocok maka akan mengakibatkan siswa kurang bersemangat belajar dan merasa bosan dengan pembelajaran tersebut. Siswa membutuhkan media yang dapat membantunya menggambarkan materi yang tidak mampu dilihat atau dibayangkannya. Contohnya dengan mengembangkan media berupa video animasi pembelajaran.

Penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran mempunyai peranan yang amat penting salah satunya adalah kemampuan media yang dapat memvisualisasikan materi yang tidak mampu dilihat atau dibayangkan oleh siswa. Dengan adanya media pembelajaran berupa video animasi dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan membuat penyampaian materi menjadi lebih menarik. Ada beberapa kelebihan dari penggunaan video animasi sebagai media yang dipaparkan oleh Munir (2015), yaitu (a) video animasi memiliki tingkat keefektifan dan kecepatan dalam penyampaian materi lebih tinggi, (b) pada pembahasan tertentu dapat dilakukan pengulangan, (c) kejadian secara rinci dan nyata dapat diuraikan melalui video, (d) video dapat mewujudkan benda atau materi yang bersifat abstrak menjadi konkret, (e) video memiliki sifat tahan lama dan tingkat kerusakan rendah sehingga dapat diterapkan secara berulang-ulang, (f) video ini pengopesiannya menggunakan teknologi maka dibutuhkan keterampilan guru, (g)

penayangan media video animasi dapat menambah pengalaman baru bagi siswa, (h) media ini relevan dengan tujuan pembelajaran serta kurikulum yang memfokuskan kegiatan belajar berorientasi pada siswa sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang lebih kondusif.

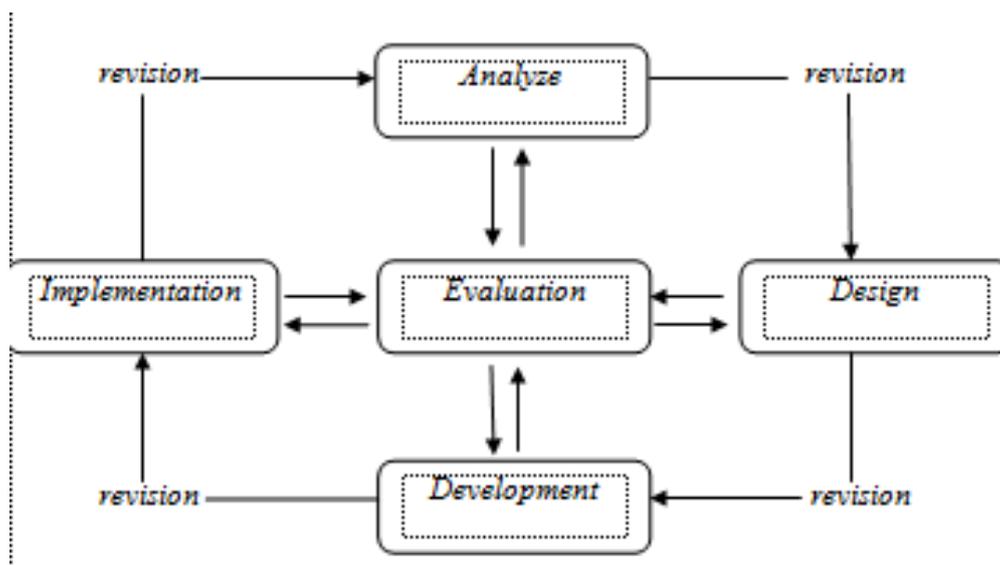
Penerapan sebuah media seperti media video animasi pada pembelajaran IPS dapat membawa gagasan inovasi dalam menanamkan konsep dan pemahaman kepada siswa dengan kemampuan video mengubah dari yang abstrak menjadi lebih konkret atau nyata (Sundayana, 2016). Penggunaan teknologi dalam menghasilkan media pembelajaran berupa video animasi memiliki banyak manfaat sebagai pengubah persepsi siswa terhadap pembelajaran IPS yang sedikit membosankan menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Darmansyah (2018) menyatakan bahwa teknologi dalam pembelajaran telah membantu guru dalam mengajar dengan menyesuaikan perbedaan individu siswa. Sehingga hal ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih kondusif, menarik minat dan motivasi belajar siswa.

Penggunaan video animasi pembelajaran akan diterapkan pada metode inkuiri untuk membantu mengatasi masalah di atas. Kurniawan (2013) berpendapat bahwa penerapan metode pembelajaran inkuiri dapat dapat menaikkan ketertarikan belajar pada peserta didik, karena dengan metode tersebut guru/ pendidik menjadikan siswa lebih aktif secara fisik dan mentalnya dalam proses pembelajaran. Metode inkuiri merupakan metode pembelajaran yang biasa digunakan guru untuk memfasilitasi peserta didik mendapatkan sendiri pengetahuan yang belum mereka ketahui (Eno, 2021). Metode inkuiri menuntun siswa lebih kreatif dan aktif dalam mengelola pengetahuannya. Penggunaan video animasi dalam metode inkuiri memposisikan siswa subjek didik yang aktif dalam menemukan masalah, menentukan masalah, hingga dapat memecahkan masalah tersebut.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau yang juga dikenal dengan *Research and Development* (R&D). Sugiyono (2011) mengemukakan, jenis penelitian pengembangan merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, serta dapat menguji keefektivan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang dilakukan dengan tujuan dapat menghasilkan produk tertentu serta dapat menguji kelayakan produk yang dihasilkan nantinya, untuk mencapai tujuan tersebut akan melalui langkah-langkah tertentu.

Model pengembangan yang dipakai adalah Model *ADDIE*. *ADDIE* merupakan singkatan dari tahapan/ prosedur pengembangannya yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluations*. Model *ADDIE* dipilih dengan pertimbangan bahwa model ini mempunyai langkah-langkah yang sistematis dan berlandaskan landasan teoritis desain pembelajaran. Alasan pemilihan model pengembangan *ADDIE* ini adalah model ini disusun secara terstruktur dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis sebagai upaya memecahkan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.



Gambar 1. Langkah-langkah Pengembangan dengan Model *ADDIE*

Menurut Cahyadi (2019), prosedur pengembangan dengan model *ADDIE*, yaitu:

1. Analisis (*analyze*)

Tahap ini dilakukan untuk menganalisis kebutuhan dalam proses pembelajaran. Agar dapat menentukan masalah dan solusi yang tepat serta menentukan kompetensi peserta didik. Tahap ini yang dikerjakan yaitu menganalisis lapangan, menganalisis kurikulum, menganalisis pengguna, dan menganalisis sarana prasarana.

2. Desain (*design*)

Pada tahap ini mulai merancang media berupa video animasi dengan membuat storyboard dan mengumpulkan hal-hal yang diperlukan dalam pengembangan video animasi.

3. Pengembangan (*development*)

Setelah dilakukan perancangan maka pada tahap ini lanjut ke tahap produksi media. Selain itu disini juga dilakukan uji validitas oleh ahli media dan ahli materi yang diikuti dengan perbaikan/ revisi berdasarkan saran dan masukannya terhadap produk berupa video animasi yang sudah dibuat.

4. Implementasi (*implementation*)

Setelah media di produksi dan sudah dikatakan valid, selanjutnya menerapkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.. Setelah media diterapkan dilakukan uji praktikalitas kepada subjek penelitian.

5. Evaluasi (*evaluation*)

Setelah di implementasikan, tahap selanjutnya melakukan evaluasi program pembelajaran.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis kualitatif yang didapatkan dari masukan ahli media dan ahli materi yang nantinya akan menjadi perbaikan pengembangan media video animasi dan teknik analisis kuantitatif didapatkan dari hasil angket yang telah diisi oleh ahli media, ahli materi, dan peserta didik. Terakhir data tersebut akan ditampilkan dalam analisis data kuantitatif deskriptif atau penyajian data dari tabel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tahap akhir dari penelitian pengembangan ini menghasilkan video animasi pada metode inkuiri untuk pembelajaran IPS kelas IX SMP. Setelah penelitian yang dilakukan dapat dikatakan produk video animasi pembelajaran ini telah selesai dikembangkan berdasarkan prosedur dan pengembangan model *ADDIE*. Penelitian pengembangan media yang telah selesai dilakukan ini didapatkan data persentase tentang kelayakan media video animasi dari segi materi dan segi media. Setelah pengembangan selesai didapatkan hasil persentase ivaliditas dan ipraktikalitas termasuk dalam kategori sangat baik. Berikut adalah hasil validasi media video animasi pembelajaran:

Tabel 1. Penilaian Media oleh Ahli Media

| No | Variabel | Indikator | Penilaian | |
|-------------------|-------------------------|-----------|-----------|--------|
| | | | V1 | V2 |
| 1 | Musik/ <i>Backsound</i> | 1 | 5 | 5 |
| | | 2 | 4 | 5 |
| | | 3 | 4 | 5 |
| 2 | Unsur Suara | 4 | 4 | 5 |
| | | 5 | 5 | 5 |
| 3 | Animasi | 6 | 4 | 5 |
| | | 7 | 4 | 5 |
| | | 8 | 4 | 5 |
| | | 9 | 4 | 5 |
| 4 | Tulisan | 10 | 5 | 5 |
| | | 11 | 4 | 5 |
| | | 12 | 4 | 4 |
| 5 | Warna | 13 | 4 | 5 |
| | | 14 | 4 | 5 |
| 6 | Format Penyajian video | 15 | 4 | 5 |
| | | 16 | 4 | 5 |
| | | 17 | 4 | 5 |
| | | 18 | 5 | 5 |
| | | 19 | 5 | 5 |
| Jumlah | | | 81 | 94 |
| Rata-rata | | | 4,26 | 4,95 |
| Persentase | | | 85,26% | 98,95% |

Data dari penilaian validator 1, bapak Dedi Supendra, S.Pd., M.A. pada tahap kedua yang ditinjau dari aspek (1) musik/ backsound, (2) suara, (3) animasi, (4) tulisan, (5) warna, dan (6) format penyajian video diperoleh rata-rata 4,26 dari skor maksimal 5, dan didapat persentase 85,26 %. Dapat disimpulkan penilaiannya termasuk dalam kualifikasi “Valid”. Sedangkan data yang diperoleh dari validator 2 Ibu Winanda Amilia, S.Pd, M.Pd. T. Pada tahap kedua diperoleh nilai dengan rata-rata 4,95 dengan penilaian maksimal 5 dan didapat persentase 98,95 %. Sehingga hasil penilaian termasuk dalam kategori “iSangat iValid”.

Tabel 2. Penilaian Isi Materi oleh Validator Materi

| No | Variabel | Indikator | Penilaian |
|-------------------|---------------|-----------|-----------|
| 1 | Kelayakan Isi | 1 | 5 |
| | | 2 | 5 |
| | | 3 | 4 |
| | | 4 | 4 |
| | | 5 | 4 |
| 2 | Kebahasaan | 6 | 5 |
| | | 7 | 5 |
| 3 | Penyajian | 8 | 5 |
| | | 9 | 5 |
| 4 | Kemanfaatan | 10 | 4 |
| | | 11 | 4 |
| | | 12 | 4 |
| Jumlah | | | 54 |
| Rata-rata | | | 4,5 |
| Persentase | | | 90% |

Komentar dan saran yang disumbangkan validator untuk kedepannya perbanyak lagi contoh mengenai materi perubahan sosial budaya tetapi materi ini sudah bisa diterapkan dalam pembelajaran. Dengan penilaian ahli materi yang ditinjau dari aspek (1) ikelayakan iisi, (2) ikebahasaan, (3) ipenyajian, (4) ikemanfaatan, diperoleh rata-rata 4,5 dengan penilaian maksimal 5 maka didapatkan presentase 90%. Jadi hasil penilaian termasuk dalam tingkat pencapaian 90%-100% dengan kualifikasi “Sangat Valid”. Secara keseluruhan, uji validasi dari ahli materi dapat disimpulkan sudah baik sehingga layak untuk diuji cobakan.

Produk yang telah selesai divalidasi oleh validator media dan materi selanjutnya akan dilakukan tahap uji praktikalitas produk kepada siswa kelas IX.4 SMPN 1 Tanjung Raya sebanyak 21 orang. iUji coba diterapkan pada itanggal 24 Oktober 2021. iHasil penilaian praktikalitas pengembangan imedia ivideo animasi ipada mata pelajaran IPS kelas IX idapat dilihat ipada tabel idibawah ini:

Tabel 3. Hasil Penilaian Praktikalitas

| No | Variabel | Indikator | Rata-rata | Persentase | Keterangan |
|------------------|-------------|-----------|-----------|------------|----------------|
| 1 | Penyajian | 1-5 | 4,61 | 92,19% | Sangat Pratis |
| 2 | Kemudahan | 6-7 | 4,62 | 92,38% | Sangat Praktis |
| 3 | Kemanfaatan | 8-11 | 4,63 | 92,62% | Sangat Praktis |
| Rata-rata | | | 4,62 | 92,38% | Sangat Praktis |

Tabel di atas menunjukkan bahwa penilaian uji praktikalitas dari siswa kelas IX.4 SMPN 1 Tanjung Raya diperoleh nilai rata-rata 4,62 dengan persentase 92,38 % dengan kategori “Sangat Valid”.

Di bawah ini adalah hasil akhir validitas dan praktikalitas produk media video animasi pada metode inkuiri:

Tabel 4. Hasil Akhir Validitas dan Praktikalitas

| Validitas | | Praktikalitas | | Praktikalitas | |
|------------|--------------|---------------|--------------|---------------|----------------|
| Media | | Materi | | Kelayakan | |
| Persentase | Kategori | Persentase | Kategori | Persentase | Kategori |
| 92,06% | Sangat Valid | 90% | Sangat valid | 92,38% | Sangat Praktis |

Berdasarkan tabel tersebut maka dapat disimpulkan bahwa video animasi yang telah selesai dikembangkan memiliki kelayakan dan kemudahan sebagai media yang dapat membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran IPS dan siswa dapat belajar secara mandiri dimanapun dan kapanpun.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap pengembangan media video animasi pada metode inkuiri untuk pembelajaran IPS kelas IX SMP, dari data di atas dapat dilihat bahwa produk video animasi telah selesai dikembangkan berdasarkan prosedur model pengembangan ADDIE. Razi (2012:166) menyebutkan “model pengembangan ADDIE terdiri dari beberapa tahapan yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi

(*evaluation*)". Model *ADDIE* lebih tepat digunakan sebagai dasar dalam mengembangkan suatu produk. Selain itu uraiannya lebih tampak lengkap dan sistematis.

Kegunaan hasil penelitian pengembangan adalah untuk menjembatani kesenjangan antara peneliti yang menghasilkan teori pendidikan dan praktisi sebagai pengguna produk pendidikan (Abidin, 2016). Penelitian dan pengembangan video animasi memiliki beberapa tujuan. Tujuan pertama adalah menghasilkan produk berupa video animasi pada metode inkuiri untuk pembelajaran IPS kelas IX SMP. Tujuan kedua untuk mengetahui respon peserta didik dan guru terhadap video animasi pembelajaran IPS.

Menurut Rahmadini dan Rahmi (2022), video merupakan salah satu media yang dapat digunakan sebagai penyalur dan pengolah pesan atau informasi melalui penyajian teks, gambar, audio, grafik yang disatukan dalam bentuk adegan-adegan gerak elektronik. Wardoyo (2015) mengemukakan penggunaan ivideo animasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu video animasi sangat berpengaruh dalam suatu pembelajaran karena terbukti menarik perhatian, meningkatkan retensi, dan memungkinkan visualisasi dari konsep imajinasi, objek, dan hubungan-hubungannya (Puspita, 2017). Dalam pembuatan video animasi yang dijadikan sebagai media dalam pembelajaran tentunya ada seorang pendidik yang profesional. Pendidik yang memiliki kompetensi profesional yaitu pendidik yang mampu mengelola proses pembelajaran secara optimal yaitu mampu mendesain pembelajaran secara efektif, misalnya dengan memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran (Amilia, Maiziani, 2020). Sebagai suatu media pembelajaran video animasi mampu mengakomodir semua gaya belajar peserta didik baik audio, visual maupun audio visual karena adanya video animasi siswa dapat mengaktifkan semua alat indera peserta didik yang membuat pembelajaran menjadi lebih nyata.

Penelitian pengembangan video animasi dilatarbelakangi dari permasalahan yang ditemukan di sekolah. Permasalahan tersebut diantaranya belum memadainya media yang digunakan dalam pembelajaran IPS, pada saat itu media yang digunakan belum dapat memvisualisasikan materi yang tidak dapat di bayangkan siswa sehingga membuat siswa menjadi bingung dan kehilangan semangat dalam belajar IPS. Untuk itu peneliti mencoba mengembangkan sebuah media video animasi pembelajaran pada metode inkuiri untuk pembelajaran IPS. Produk dikembangkan pada materi perubahan sosial budaya dan globalisasi.

Video animasi yang dikembangkan akan diterapkan pada metode inkuiri yaitu pada tahapan 1 identifikasi dan klasifikasi permasalahan dan tahapan terakhir menyimpulkan. Menurut Suparno, Paul (2007:66) langkah-langkah penerapan metode inkuiri sebagai berikut dimulai dari identifikasi dan klasifikasi persoalan, membuat hipotesis, mengumpulkan data, menganalisis data dan pengambilan kesimpulan. Langkah-langkah dari inkuiri di atas mempunyai peranan yang amat penting dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Dimana siswa akan diajarkan bagaimana melatih keberanian, keterampilan berkomunikasi, dan berusaha mendapatkan pengetahuannya secara mandiri hingga dapat memecahkan masalah yang dihadapi.

Dalam kegiatan ini siswa diarahkan untuk memperoleh informasi berupa data dan fakta tentang pertanyaan yang diajukan. Setelah itu siswa juga mengerjakan lembar kerja siswa dengan dibimbing oleh guru sebagai fasilitator. Langkah terakhir yang dilakukan siswa adalah mengkomunikasikan hasil pencarian dengan melakukan presentasi dan memberikan argumen serta kesimpulan.

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan video animasi yang valid dan praktis. Oleh karena itu, dilakukan validasi, untuk menentukan kelayakan media yang dikembangkan dengan bantuan beberapa ahli media dan ahli materi. Menurut Arikunto, Suharsimi (2012:80), uji validitas adalah berkenaan dengan ketetapan alat ukur terhadap konsep yang diukur, sehingga benar-benar dapat mengukur apa yang sebenarnya diukur". Jadi tujuan validitas adalah untuk memperoleh kevalidan dan kesahihan informasi data yang diperoleh.

Tahap validasi ini terdiri dari 2 tahap yaitu validasi materi dan validasi media. Validasi materi dilakukan oleh guru pengampu mata pelajaran IPS dan penilaian media dilakukan oleh 2 orang dosen Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, yaitu bapak Dedi Supendra, S.Pd., M.A dan Ibu Winanda Amilia, S.Pd, M.Pd. T. Tahap validasi dilakukan dengan cara menayangkan video animasi, setelah itu validator mengisi angket yang memuat indikator penilaian media video animasi. Penilaian dari validator tersebut akan diikuti revisi.

Selain validitas, produk media video animasi juga dilakukan uji praktikalitas. Uji praktikalitas adalah pengukuran atau penilaian tentang kemudahan penggunaan media. Dengan kata lain uji praktikalitas digunakan sebagai uji coba terbatas yang dapat dijadikan acuan untuk revisi dan perbaikan selanjutnya.

Video animasi dilihat dari validasi ahli materi sudah dikategorikan sangat valid, hasil ini diperoleh dari penilaian ahli materi dengan nilai persentase 90% berdasarkan angket yang menyangkut isi materi video animasi. Sedangkan hasil validasi media, produk media video animasi dikategorikan sangat valid, hasil ini didapat dari dua orang ahli media dengan nilai rata-rata 92,06% yang hasilnya didapat berdasarkan angket dan saran yang diberikan ahli media terhadap produk yang dibuat, setelah itu media di perbaiki berdasarkan dengan saran dan masukan dari ahli media.

Implementasi video animasi pada metode inkuiri dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih kondusif. Pada tahap 1 metode inkuiri ditayangkan beberapa fakta pada video yang berfungsi sebagai apersepsi. Apersepsi ini berupa gambar dalam bentuk animasi yang kemudian diikuti dengan pertanyaan kepada siswa sehingga akan menimbulkan minat siswa untuk mengetahui materi yang sedang dipelajari, sehingga pada fase ini akan terjadi proses mengamati kemudian menanya. Hal ini sesuai dengan pendapat Levie (dalam Arsyad Azhar, 2011) bahwa stimulus visual dalam hal ini video yang ditayangkan diawal pembelajaran membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk mengingat, mengenali, mengingat kembali serta menghubungkan fakta dan konsep. Sejalan dengan teori tersebut didapatkanlah hasil uji praktikalitas produk kepada siswa. Hasil uji praktikalitas di dapatkan respon siswa positif yang memberikan nilai dengan persentase 92,38% menunjukkan bahwa video animasi pada metode inkuiri dikategorikan sangat praktis.

Sesuai dengan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa produk berupa media video animasi memiliki kelayakan sebagai produk yang dapat mengatasi permasalahan yang ditemui di sekolah khususnya pembelajaran IPS. Hadirnya media video animasi dalam pembelajaran dapat membantu guru menerangkan materi pembelajaran dan bagi peserta didik dapat meningkatkan semangatnya dalam belajar termasuk belajar mandiri di rumah.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan di atas, dapat disimpulkan bahwa validasi video animasi pada metode inkuiri untuk pembelajaran IPS masuk dalam kategori sangat valid, dengan persentase keidealan masing-masing sebagai berikut: ahli materi 90% dan ahli media 92,06%. Berdasarkan penilaian tersebut, video animasi pembelajaran IPS sudah mempunyai kualitas yang baik dan serta layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS. Dilihat dari

respon siswa terhadap penggunaan video animasi, didapatkan persentase keidealan sebesar 92,38% dikategorikan sangat praktis. Sesuai penilaian tersebut terlihat siswa memberikan respon yang baik terhadap produk, sehingga produk berupa video animasi dapat dikatakan praktis dalam penggunaannya. Hasil akhir ini menunjukkan bahwa video animasi sudah layak dan praktis diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas serta siswa bisa belajar secara mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Amilia, W., & Maiziani, F. (2020). Kompetensi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi oleh Guru di SMA. *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 8(2).
- Arikunto, Suharsimi. (2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42.
- Darmansyah, D. (2018). Peran Teknologi Pembelajaran dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan.
- Eno, E. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar IPS Dengan Metode Inkuiri Pada Siswa Kelas IX-1 Smp Negeri 177 Jakarta Semester 1 Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Rokania*, 6(1), 144-152.
- Hendri, N. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Aplikasi Macromedia Director Pada Mata Kuliah Komputer Multimedia di Jurusan KTP FIP UNP. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(2), 1-10.
- Hidayati, A., & Bentri, A. (2019, December). Interactive Media Design Based on Inquiry for Early Age Children. In *International Conference on Education Technology (ICoET 2019)* (pp. 131-133). Atlantis Press.
- Mesra, E., Darmansyah, D., & Hendri, N. (2022). Pengembangan Multimedia berbasis Inkuiri Terbimbing pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VII SMP Negeri 2 Kota Pariaman. *Journal of Pedagogy and Online Learning*, 1(1), 1-9.
- Munir. (2015). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Putri, H. K., & Mahardika, I. K. (2016). Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Disertai Teknik Peta Konsep dalam Pembelajaran Fisika di SMA. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 4(4), 321-326.
- Puspita, I. (2017). Efektivitas penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran pendidikan agama islam kelas IX-1 di smp negeri 9 tangerang selatan (Bachelor's thesis, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, 2017).

- Kurniawan, A. D. (2013). Metode inkuiri terbimbing dalam pembuatan media pembelajaran biologi untuk meningkatkan pemahaman konsep dan kreativitas siswa SMP. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 2(1).
- Muzdalipah, I., & Yulianto, E. (2015). Pengembangan desain pembelajaran matematika untuk siswa SD berbasis aktivitas budaya dan permainan tradisional masyarakat Kampung Naga. *Jurnal Siliwangi: Seri Pendidikan*, 1(1).
- Rahmadini, S., & Rahmi, U. (2022). Desain Video Animasi Berbasis Studi Kasus Untuk Mata Kuliah Pengembangan E-Learning. *Journal of Pedagogy and Online Learning*, 1(1), 42-54.
- Razi, P. (2021). *Multimedia Interaktif, Desain, dan Evaluasi*. Padang: UNP Press.
- Rohani, R. (2019). *Media pembelajaran*. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta
- Sundayana, R. (2016). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Wardoyo, Tri Cipto Tunggul. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik di SMKN 1 Purworejo. *Jurnal Universitas Negeri Yogyakarta*.