

# **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial**

**Ahmad Efendi Pratama<sup>1</sup>, Zainal Abidin Arief<sup>2</sup>, Maimunah<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Universitas Ibn Khaldun

Jl. KH. Sholeh Iskandar KM. 02 Bogor

<sup>1</sup>ahmadefendi473@gmail.com, <sup>2</sup>zaarief@uika-bogor.ac.id,

<sup>3</sup>maimunah@uika-bogor.ac.id

**Abstract:** *During the current COVID-19 pandemic, learning is colored by distance learning. One of the efforts made so that students can learn well is by providing flexible learning facilities. This study aims to produce an animated video media design in Social Science subjects. This research uses development research method with Dick Carey & Carey model. Research data were collected using observation instruments, questionnaires, and interviews. The results of this study are expected that learning during the COVID-19 pandemic can run well, students can still be active in their learning by using animated video media.*

**Keywords:** *covid 19 pandemic, dick carey & carey, animated video media*

**Abstrak:** Pada masa pandemi covid 19 saat ini pembelajaran diwarnai dengan pembelajaran jarak jauh. Salah satu upaya yang dilakukan agar siswa bisa belajar dengan baik yaitu dengan memberikan fasilitas belajar yang fleksibel. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan desain media video animasi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan dengan model Dick Carey & Carey. Data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan instrumen observasi, angket, dan wawancara. Hasil dari penelitian adalah video animasi yang diharapkan dapat berdampak pada pembelajaran di masa pandemi covid 19 sehingga dapat berjalan dengan baik, siswa tetap bisa aktif dalam pembelajarannya dengan menggunakan media video animasi.

**Kata kunci :** *pandemi covid 19, dick carey & carey, media video animasi*

## **1. PENDAHULUAN**

Pada awal tahun 2020, terjadi hal yang menggemparkan didunia dengan munculnya suatu penyakit menular berupa virus. Kemudian virus tersebut diberi nama Covid-19 atau dengan nama lengkap Coronavirus disease-2019 yang disingkat menjadi Covid-19. Pandemi global ini juga merebak hampir di seluruh wilayah Indonesia. Hal ini membuat pemerintah Indonesia dan semua pihak yang terkait berupaya ikut berperan serta dalam mengatasinya.

Salah satu dampak dari pandemi ini adalah pengaruh yang cukup besar terhadap aktivitas di bidang pendidikan. Sebagai upaya untuk mencegah pandemi Covid-19, mulai 16 Maret 2020 sekolah menerapkan metode pembelajaran peserta didik secara daring.

Proses pembelajaran jarak jauh yang telah dilaksanakan selama beberapa bulan menimbulkan beberapa dampak terhadap peserta didik. Salah satu dampak dari penerapan pembelajaran jarak jauh yaitu terjadi di SMP Negeri 3 Cibinong khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dalam kondisi covid-19 yang telah berlangsung selama beberapa bulan mengakibatkan kurang maksimal dalam hal belajar peserta didik, terutama pada peserta didik kelas VIII. Seperti pada saat pemberian tugas oleh pendidik mata pelajaran karena kendala tidak mempunyai kuota membuat pengumpulan tugas menjadi lebih lama dan sulit untuk menjalin komunikasi antara pendidik dan peserta didik sehingga hal tersebut membuat proses pembelajaran tidak berjalan secara efektif dan efisien.

Untuk tercapainya tujuan pembelajaran, maka pendidik membutuhkan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Upaya yang dilakukan pemerintah dalam meningkatkan kualitas pendidikan terlihat dari adanya pemanfaatan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi pada proses belajar-mengajar di sekolah (Raini, 2020).

Perkembangan teknologi informasi dan komputer telah memberikan pengaruh yang sangat signifikan dalam perkembangan media pembelajaran (*learning media*), karena kehadiran teknologi ini telah mampu mengintegrasikan berbagai jenis media ke dalam satu model pembelajaran (Nurzaelani M, 2017).

Oleh karena itu peneliti mengembangkan media pembelajaran yang cocok dan sesuai yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran guna untuk menarik perhatian peserta didik yang akan dikembangkan melalui media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran IPS.

Penelitian ini menjelaskan konsep dan desain model pengembangan pembelajaran. namun dalam penerapannya harus mempertimbangkan komponen sistem yang lain (Mulyatiningsih, 2010).

Pengertian media sebagai alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran (Djamarah, 2010). Media adalah suatu ekstensi manusia yang memungkinkannya mempengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengan dia (McLuhan, 2003).

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran (Oemar, 2014), Pembelajaran adalah sebuah bentuk yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik agar dapat mendapatkan pengetahuan, pemerolehan ilmu, penguasaan kemahiran (Yusri & Ritmi, 2013).

Media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan para siswa (Anderson, 2007), Media pembelajaran merupakan komponen pembelajaran yang meliputi bahan dan peralatan (Azhar, 2006).

Macam – macam media pembelajaran diperlukan bagi pengajar untuk dapat membuat para siswanya semakin bersemangat dalam belajar (Rosyid, 2019).

Macam – macam model pengembangan meliputi 3 model antara lain: model pengembangan Borg and Gall (2003), model pengembangan ASSURE (Muttaqin, 2010), model pengembangan ADDIE (Molenda, 2003).

Karakteristik anak SMP memang terkenal spesial, terutama di usia SMP. Mereka sudah bukan anak kecil, tapi juga belum siap menjadi remaja sepenuhnya. Persiapan Anda sebagai orang tua adalah kunci pendidikan yang berhasil (Barus, 2015).

Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial memiliki beberapa definisi antara lain; pendidikan yang bertujuan membahas masalah sosial atau bermasyarakat dan kemasyarakatan (Wahab, 1980) dan bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan (Djahiri, 1980).

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan dengan mengadopsi dari Model Dick Carey & Carey (2015). Model ini digunakan karena tiap langkahnya cocok untuk mengembangkan bahan media pembelajaran.

Oleh karena tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah desain media pembelajaran, maka penelitian ini hanya menggunakan Tahap 9 dari 10 tahap yang disajikan berdasarkan model pengembangan Dick Carey & Carey (2015), yaitu a. Menilai Kebutuhan untuk Mengidentifikasi Tujuan; b. Analisis Instruksional; c. Analisis Pembelajaran dan Konteks; d. Merumuskan Tujuan Pembelajaran; e. Mengembangkan Instrumen; f. Mengembangkan Strategi Pembelajaran; g. Mengembangkan dan Memilih Bahan Ajar; h. Merancang dan Melakukan Evaluasi Formatif; dan i. Melakukan Revisi.

Dari sembilan tahap tersebut, peneliti menganggap bahwa langkah ketujuh merupakan tahap dalam melakukan pengembangan. Dengan demikian, pada penelitian ini, mencakup pada penelitian pengembangan.

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 3 Cibinong pada tahun ajaran 2021/2022. Data penelitian akan dikumpulkan dengan melakukan studi dokumentasi dan menyebarkan kuesioner kepada peserta didik kelas VIII. Setelah data terkumpul, selanjutnya data tersebut dianalisis dengan menggunakan teknik deskriptif kualitatif sehingga menjadi dasar dalam menghasilkan sebuah desain media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran IPS.

Adapun pada penelitian ini menggunakan jenis data kualitatif dan jenis data kuantitatif. Data kualitatif ini berdasarkan dari hasil wawancara analisis kebutuhan dengan kepala sekolah, guru dan wali siswa. Sedangkan data kuantitatif ini berdasarkan dari hasil angket penilaian para ahli, penilaian pada angket ini berdasarkan skor dari skala likert.

**Tabel 1. Skor Skala Likert**

<b>Kategori</b>	<b>Keterangan</b>
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup Baik
1	Kurang Baik

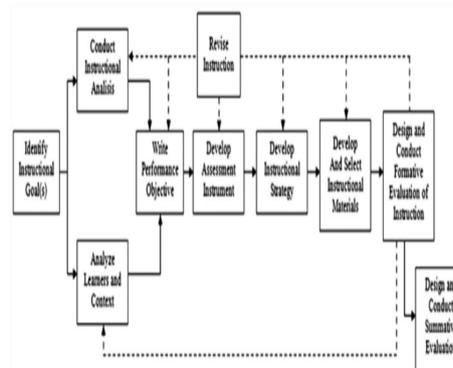
Instrumen pengumpulan data peneliti menggunakan data wawancara dan angket. Wawancara dilakukan saat analisis kebutuhan dengan kepala sekolah, guru dan wali

siswa sebelum penelitian dilakukan. Angket merupakan metode pengumpulan data melalui faktor pernyataan yang diisi oleh para responden (Prasetyo, 2017). Pada penelitian ini penggunaan angket hanya pada ahli saat validasi produk.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menjelaskan desain media pembelajaran video animasi dengan model yang dikembangkan dalam Penelitian berikut ini disajikan berdasarkan tahap perencanaan yang di adopsi dari model pengembangan Dick Carey & Carey (2015).

Adapun langkah-langkah dalam model Dick, Carey & Carey yaitu sebagai berikut:



**Gambar 1. Langkah-langkah model Dick, Carey & Carey**

#### a. Menilai Kebutuhan untuk Mengidentifikasi Tujuan

Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara dengan pendidik mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dan didapatnya data masalah yaitu kurang maksimal dalam hal belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas VIII SMP Negeri 3 Cibinong.

#### b. Analisis Instruksional

Hasil akhir dari proses analisis intruksional adalah menentukan keterampilan, pengetahuan dan sikap yang dibutuhkan peserta didik agar bisa mencapai tujuan utama. Kompetensi yang ada di dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah: (1) Proses kedatangan bangsa-bangsa eropa dan perlawanan bangsa indonesia; (2) Ciri-ciri masyarakat Indonesia pada masa penjajahan; (3) Bentuk perubahan dan kesinambungan pada masa penjajahan; (4) proses munculnya dan tumbuhnya semangat kebangsaan; (5) Kronologi dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan.

#### c. Analisis Pembelajaran dan Konteks

Peneliti melakukan analisis karakteristik pembelajar dengan melakukan wawancara ke beberapa peserta didik guna mengetahui karakteristik pembelajar. Kemudian di dapatkan hasil yaitu sebagai berikut:

- 1) Usia rata-rata peserta didik yang menjadi subjek penelitian adalah antara usia 12-14 tahun dan dalam kelompok ini memiliki kemampuan berpikirnya mulai sempurna atau kritis dan dapat melakukan abstraksi.
- 2) Peserta didik hanya sebatas mengetahui tentang media video animasi, akan tetapi belum pernah belajar menggunakan media video animasi.
- 3) Peserta didik saat ini lebih sering menggunakan teknologi digital.

#### d. Merumuskan Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran dalam tahap ini dirumuskan berdasarkan kompetensi yang terdapat dalam kurikulum 2013. Maka dari itu, setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran, diharapkan peserta didik dapat memahami materi dengan mudah dan menerapkan dalam berbagai bentuk dan konteks lingkungan belajar yang beragam secara mandiri dan bertanggung jawab.

#### e. Mengembangkan Instrumen

**Tabel 2. Tabel Kisi – kisi Penilaian Hasil Belajar**

Pokok Bahasan	Tes Objektif						Jumlah Soal
	Tingkat Kognitif						
	C1	C2	C3	C4	C5	C6	
proses kedatangan bangsa-bangsa eropa dan perlawanan bangsa Indonesia	2,6,8,9	10					5
ciri-ciri masyarakat Indonesia pada masa penjajahan	7	4,9,10					4
bentuk perubahan dan kesinambungan pada masa penjajahan	2,5,7,9	1					5
proses munculnya dan tumbuhnya semangat kebangsaan	3						1
kronologi dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan	3						1
Total	11	5					16

#### f. Mengembangkan Strategi Pembelajaran

Dalam metode pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yaitu metode ceramah dan penugasan yang mencakup tujuan dan kegiatan pembelajaran sedangkan silabus adalah pokok bahasan yang dipelajari.

#### g. Mengembangkan dan Memilih Bahan Ajar

Tahapan untuk melakukan pengembangan media pembelajaran video animasi, peneliti membuat sebuah *storyboard* dan produk untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi.

#### h. Melakukan Evaluasi Formatif

Tahap evaluasi ini dilakukan dengan menyebarkan angket uji kelayakan kepada para ahli (*expert judgements*) secara perorangan. Lalu setelah uji coba terhadap para ahli, dilakukan pula uji coba *one to one* (perorangan) dari 3 orang peserta didik dan uji *small groups* (kelompok kecil) terhadap 10 orang peserta didik yang dipilih secara acak berdasarkan tingkat kemampuan baik, sedang, dan rendah. Hasil penilaian dari kelayakan uji coba ahli media 81,4% dikategorikan (Sangat Layak). Selanjutnya hasil penilaian dari kelayakan uji coba ahli materi 96% dikategorikan (Sangat Layak). Lalu hasil penilaian dari kelayakan uji coba ahli bahasa 77,9% dikategorikan (Layak). Kemudian hasil penilaian dari kelayakan uji coba perorangan 91,6% dikategorikan (Sangat Layak). Dan hasil penilaian dari kelayakan uji coba kelompok kecil 81% dikategorikan (Sangat Layak).

#### i. Revisi

Tabel 3. Revisi

No	Nama Ahli	Saran	Tindak Lanjut
1.	Bambang Karyadi, M.Pd (Ahli Media)	Backsound musik pembelajaran dapat disesuaikan hingga akhir video.	Sudah diperbaiki backsound musik dari beberapa slide pada video.
2.	Drs. Zaenal Muttaqien (Ahli Materi)	Materi yang dibuat sudah layak untuk digunakan.	Dapat di gunakan oleh guru yang bersangkutan.
3.	Alan Jaelani, SS., M.Hum (Ahli Bahasa)	1. Suara Narator harus lebih semangat  2. Intonasi suara pada saat dubbing diperhatikan jeda waktu berbicara.	Pada saat perekaman ulang sudah dibuatsemangat seperti saran ahli.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dari penelitian ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut. Penelitian ini menggunakan metode dari sembilan tahap tersebut, peneliti menganggap bahwa langkah kedepalan merupakan tahap dalam melakukan pengembangan. Dengan demikian, pada penelitian ini pengembangan media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 3 Cibinong dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L. (2007). *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran dan Asesmen (Revisi Taksonomi Pendidikan. Bloom)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azhar, A. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Barus, G. (2015). Menakar Hasil Karakteristik Terintegrasi Di SMP. *Cakrawala Pendidikan, Juni 2015, Th. XXXIV, No. 2, 2, 222-233.*
- Borg, W.R. & Gall, M.D. Gall. (2003). *Educational Research: An Introduction, Fifth Edition.* New York: Longman
- Dick, W. and Carey, L. (2015). *The Systematic Design Of Instruction.* The United States of America: Eighth Edition.
- Djahiri. (1980). *Ilmu Pengetahuan Sosial.* Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan. Balitbang: Kemdikbud.
- Djamarah. A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar.* Jakarta: Rineka Cipta
- Molenda, M, (2003). *Undesrtanding Media.* London : Routledge, 2001.
- Mulyatiningsih, E. (2011). Pengembangan Model Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan.* Vol. 2 - Tahun 2010.
- Nurzaelani M, M. (2017). Desain Kurikulum Pelatihan Pengembangan Multimedia Interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol 6, No 2 – Tahun 2017, 86-100.*
- Oemar. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. VIII. No. 2 – Tahun 2010, 8, 1-10.*
- Raini, Y. (2020). Pengaruh Media Laboratorium Virtual (PhET) Terhadap Kemampuan Prktikum Kimia Siswa SMK Taruna Terpadu Bogor. *Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol 5, No 2 – Tahun 2020, 77-85*
- Ritmi, Y. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran.* Jakarta: Penerbit Widiasarana Indonesia.
- Wahab, S. (1980). *Analisis Kebijakan: dari Formulasi ke Implementasi Kebijakan Negara.* Sinar Grafika, Jakarta.