
PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN IPS MATERI GLOBALISASI

Muhammad Faisal Raya Hasibuan¹⁾, Hidayat²⁾

^{1,2}Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah, Medan

email : ¹faisalhsb1808@gmail.com

email : ²hidayat@umnaw.ac.id

ABSTRAK

Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran IPS Materi Globalisasi'' Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media video animasi pada pembelajaran IPS materi Globalisasi. Penelitian ini dilakukan di Perpustakaan UMN Al Washliyah Medan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian pengembangan 4-D, yang terdiri dari 4 tahapan yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perencanaan), *development* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran). Video animasi divalidasi oleh dua ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Selanjutnya dilakukan uji coba produk kepada ahli materi dan ahli media. Hasil uji validasi para ahli mendapatkan penilaian dengan kategori layak. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media video animasi dalam pembelajaran IPS materi globalisasi layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPS.

Kata kunci: *media pembelajaran, IPS, video animasi*

ABSTRACT

Development of Animated Video Media for Social Studies Learning Globalization Materials" This study aims to determine the feasibility of animated video media in social studies learning material for Globalization. This research was conducted at the Library of UMN Al Washliyah Medan. The method use dis the development of research methods 4-D, which consist sof 4 stages which *define* (definition), *design* (planning), *development* (development) and *disseminate* (spread). Animated videos were validated by two experts, namely material experts and media experts. Furthermore, product trials were carried out to material experts and media experts. The results of the validation test of the experts received an assessment with a decent category. Based on the results of the study, it can be concluded that the animated video media in social studies learning globalization material is suitable for use in social studies learning.

Keywords: *learning media, social studies, animated video*

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan sosial merupakan penyatuan antara ilmu sosial dan kehidupan manusia yang di dalamnya meliputi antropologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat ilmu politik, sosiologi, agama dan psikologi. Dimana tujuan utamanya adalah membantu mengembangkan kemampuan dan wawasan siswa yan menyeluruh tentang berbagai aspek ilmu-ilmu sosial dan kemanusiaan.

Tujuan pembelajaran IPS memerlukan ketercapaian kemampuan dalam merancang proses pembelajaran yang berkualitas. Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari segi proses dan segi hasil. Dari segi proses, pembelajaran dikatakan berhasil, dan berkualitas apabila seluruhnya atau sebagian besar siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, disamping menunjukkan kegairahan yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan percaya

pada diri sendiri. Dari segi hasil pembelajaran dikatakan berkualitas apabila terjadi perubahan tingkah laku yang positif, tercapainya tujuan pembelajaran yang ditetapkan dan menghasilkan output yang banyak dan bermutu tinggi.

Namun pada kenyataannya, masih ditemukan beberapa kendala terkait pelaksanaan pembelajaran IPS secara umum diungkapkan oleh Departemen Pendidikan AS dan Pusat Statistik Pendidikan Nasional (dalam Ollila dan Macy, 2018:2) pada *The Journal of Social Studies Research* dijelaskan bahwa rata-rata jumlah jam yang dihabiskan untuk pembelajaran IPS hanya 2,3 jam per minggu dibandingkan dengan matematika berjumlah 5,6 jam per minggu dan Bahasa Inggris berjumlah 11,7 jam per minggu. Hal tersebut dikarenakan mata pelajaran matematika dan Bahasa Inggris menjadi mata pelajaran inti yang diprioritaskan di sekolah.

Berdasarkan hasil observasi/studi pendahuluan yang dilakukan peneliti selama PPL-TP di SD Negeri 101788 Marendal, pada hari Senin tanggal 10 Januari-Februari 2020 berupa wawancara dengan guru kelas 5, ditemukan hasil bahwa permasalahan tersebut juga dialami oleh SDN Manyaran 01 Semarang. Masalah yang ditemui antara lain hasil belajar Tematik yang dicapai siswa kelas V masih kurang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan dengan angka 72. Hal tersebut disebabkan oleh kurang adanya sumber belajar yang sesuai dengan kondisi siswa, proses pembelajaran yang diterapkan di sekolah yang cenderung berpusat pada guru sehingga siswa cenderung menunggu guru sehingga siswa cenderung menunggu penjelasan materi dari guru. Kondisi tersebut mengakibatkan siswa kesulitan dalam menjawab berbagai permasalahan dan persoalan yang ditemukan dalam proses pembelajaran. Video animasi merupakan video animasi kartun yang diisi oleh materi-materi pelajaran dan dapat dijadikan media pembelajaran untuk sekolah dasar karena sifatnya yang menarik dan terkesan lucu dan cocok untuk anak sekolah dasar. Menurut Faris (dalam Sadirman 2017) "Animasi adalah media. Media untuk mengubah

sesuatu, dari sebuah imajinasi, ide, konsep, visual, sampai akhirnya memberi pengaruh kepada dunia tidak hanya pembatas dalam dunia animasi. Banyak pilihan animasi yang sudah ada di berbagai aplikasi sehingga kita tidak perlu lagi membuat animasi secara manual dan kelengkapan animasi yang dapat menunjang pembuatan video animasi pembelajaran yang menarik dan lucu.

Berdasarkan uraian dan permasalahan yang telah diuraikan di atas, peneliti merencanakan mengembangkan video animasi pada pembelajaran IPS untuk Sekolah Dasar karena karakteristik belajar siswa Sekolah Dasar adalah meniru, mengamati dan sangat tertarik pada animasi kartun. Pada video animasi pembelajaran ini disajikan dengan cerita yang menarik serta warna-warna yang disukai oleh siswa sekolah dasar. Dunia anak-anak adalah dunia yang penuh dengan permainan, dan belajar sambil bermain. Tujuan dari pengembangan video animasi pembelajaran ini yaitu agar siswa-siswa Sekolah Dasar bisa lebih senang dan lebih memahami materi yang sedang dipelajarinya. Berdasarkan paparan tersebut, penulis tertarik untuk mengembangkan "Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran IPS Materi Globalisasi".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media video animasi pada pembelajaran IPS materi Globalisasi. Penelitian ini dilakukan di Perpustakaan UMN Al Washliyah Medan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian pengembangan 4-D, yang terdiri dari 4 tahapan yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perencanaan), *development* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran)

Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D yang terdiri atas 4 tahapan utama. Model ini digunakan karena mudah dalam penelitian dan waktu yang digunakan pada penelitian tidak lama. Model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan, yaitu *define*, *design*, *development*, dan *desseminate* atau diadaptasi menjadi Model 4P, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran.

Hasil validasi keduanya menunjukkan telah mengalami revisi/perbaikan sehingga menghasilkan media video animasi yang layak untuk digunakan di kelas.

Pengembangan media dilakukan dalam beberapa tahap, pada tahap awal, peneliti menentukan materi yang akan dikembangkan dengan membuat video animasi sebagai media pembelajaran. Video animasi yang sudah selesai di desain, selanjutnya akan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memperoleh layak atau tidaknya video animasi ini diterapkan. Dan hasil akhirnya bahwa media video animasi ini layak diterapkan sebagai media pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya terkait pengembangan video animasi pada materi globalisasi pada pembelajaran IPS di tingkat Sekolah Dasar, maka dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan video animasi pada materi globalisasi pada pembelajaran IPS di tingkat Sekolah Dasar menggunakan model pengembangan 4-D (*four D*), yang terdiri dari empat tahapan pengembangan meliputi *define* (pendefinisian), *design* (perencanaan), *development* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran). Produk akhir yang dihasilkan berbentuk video berdurasi 9 menit 32 detik yang dipadukan dengan teks, gambar, animasi dan audio.

Berdasarkan hasil uji kelayakan media yang dilakukan melalui proses validasi dari para ahli media dan ahli materi yang kompeten dibidangnya, didapatkan hasil bahwa media yang sudah dirancang layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa ditingkat sekolah dasar karena telah memenuhi semua aspek penilaian dalam pencapaian tujuan pembelajaran nantinya.

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka saran yang diberikan oleh peneliti agar pemanfaatan produk lebih maksimal, antara lain: Produk media ini sebaiknya bisa disosialisasikan melalui seminar-seminar atau kegiatan sejenis agar dapat dimanfaatkan oleh para

wali kelas di tingkat sekolah dasar (SD) khususnya pada mata pelajaran IPS yang masih kesulitan mencari media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran IPS. Dan produk media ini bisa menjadi alternatif media pembelajaran secara mandiri yang dapat diakses kapan pun dan dimanapun melalui komputer/laptop maupun *smartphone*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Karim. (2015). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*.
Agama Islam Di SMP N Tangerang Selatan. Jurnal UIN Jakarta.
- Agustien, Umamah, & Sumarno. (2018). *Pengembangan Media Pembengnan Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS*. *Jurnal Edukasi*. V(1):19-23.
- Andi Prastowo. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Apriansyah, Muhammad Ridwan, dkk. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan*. JPENSIL. Jakarta.
- Aplikasi Transistor. Unnes Physics Education Journal. ISSN 2252-6935.
- Arifin. (2017). *Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Kuliah Logika dan Algoritma 1*. *Bina Insani ICT Journal*. 4(1):83-94.
- Arsyad, Azhar. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Aslamiyah, Lailatul. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Fisika Berbasis Integrasi-Interkoneksi Nilai-Nilai Alquran*. *Unnes Physics Education Journal*
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fandhila. (2016). *Metode Pembelajaran Interaktif Kesenian dan Kebudayaan*

- Indonesia Pada Siswa Sekolah Dasar. Bina Insani ICT Journal.* Tegal
- Hidayah dan Ulva. (2017). *Pengembangan Mdia Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar.* 4(1):34-46
- Kustandi, Cecep., dan Sutjipto, Bambang. (2017). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital.* Bogor: Ghalia Indonesia
- Mahmudah, Riza E., dan Yudha Anggana A. (2013). "Pengembangan Media Pembelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan Menggunakan Adobe Flash CS4 untuk SMK Negeri 1 Blitar." *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro.* 02, (01), 381-390
- Ollila, dan Macy. (2018). *Social Studies Curriculum Integration in Elementary Classrooms: A Case Study on a Pennsylvania Rural School. The Journal of Social Studies Research.* 43(1):33-45.
- Puspita. (2017). *Efktivitas Penggunaan Media Video Animasi Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan.*
- Sadiman, Arief S., dkk. (2011). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjana. (2017). *Media Pengajaran.* Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D).* Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran.* Yogyakarta. PT.Pustaka Insan Madani
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar.* 2(1). 2614-4417.
- Susilana dan Riyana. (2014). *Media Pembelajaran.* Bandung : Wacana Prima
- Wati, Ega Rima. (2016). *Ragam Media Pembelajaran Visual-Audio Visual-Komputer- Power Point-Internet-Interactive Video.* Kata Pena
- Yusuf, M. (2018). *Pengantar Ilmu Pendidikan.* Palopo: Kampus IAIN Palopo.
- Zahra, Syeda Binish. (2016). Pengaruh Animasi 3D Visual Dalam Pendidikan. *European Journal of Computer Science and Information Technology.* London: