

## **PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI *JAWADWIPA* MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**Deviana Putri Ari Sandy**

**Universitas Negeri Surabaya**

Email: [deviana.19027@mhs.unesa.ac.id](mailto:deviana.19027@mhs.unesa.ac.id)

**Mustaji**

**Univeristas Negeri Surabaya**

Email: [mustaji@unesa.ac.id](mailto:mustaji@unesa.ac.id)

**Yoyok Yermiandhoko**

**Universitas Negeri Surabaya**

Email: [yoyokermiandhoko@unesa.ac.id](mailto:yoyokermiandhoko@unesa.ac.id)

**Abstract:** This research aims to improve student motivation and learning outcomes through the effective use of the *Jawadwipa* animation video media in social studies subject to the cultural diversity of the fourth grade students of SD Siti Aminah Surabaya. This type of research uses the method of development research and development (R&D) DDD-E model, namely decide, design, develop, and evaluate with a feasibility test using an experimental model one shot case study. The sample in this study was 30 students from grade IV. Collecting data using questionnaires and observations with an average value of learning completeness exceeding the KKM, that is 81 and classical completeness reaching 83%. Research using the *Jawadwipa* animation video is declared feasible and can be used as an alternative to student learning.

**Keyword :** *Jawadwipa* Animated Videos, learning outcomes, motivation to learn

**Abstrak :** Penelitian ini mempunyai tujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui efektivitas penggunaan media video animasi *Jawadwipa* mata pelajaran IPS materi keberagaman kebudayaan siswa kelas IV SD Siti Aminah Surabaya. Jenis penelitian menggunakan metode pengembangan *research and development* (R&D) model DDD-E yaitu *decide, design, develop, and evaluate* dengan uji kelayakan menggunakan model *eksperimen one shot case study*. Sampel pada penelitian ini 30 siswa dari kelas IV. Pengumpulan data menggunakan kuesioner dan observasi dengan nilai rata-rata ketuntasan belajar melebihi KKM yaitu 81 dan ketuntasan klasikal mencapai 83%. Penelitian menggunakan video animasi *Jawadwipa* dinyatakan layak dan dapat digunakan sebagai alternative belajar siswa.

Kata Kunci : Video Animasi *Jawadwipa*, hasil belajar, motivasi belajar

## PENDAHULUAN

Dunia pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting terhadap kemajuan sumber daya manusia. Peningkatan tersebut harus di tempuh dengan adanya dorongan yang kuat untuk mentransformasikan intelektual, kepribadian, dan pengembangan diri seseorang. Pendidikan yang mampu membangun proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan. Menurut (Sukamadinata, 2010), menyatakan bahwa Pendidikan harus mempunyai karakteristik yang bermutu, antara lain bahwa pendidikan harus mempunyai basic penanaman *forward linkage* dan *backward linkage*. Dengan pengertian *forward linkage* yaitu proses pembelajaran yang mempunyai basic penanaman pendidikan yang membawa generasi menjadi berkehidupan maju, adil, dan sejahtera. Sedangkan *backward linkage* yaitu keterkaitan proses pembelajaran yang dapat dipahami bersumber dari sejarah perkembangan serta transformasi bangsa yang modern serta sejahtera dengan kata lain pembelajaran dari sistematika dan regulasi dalam dunia pendidikan yang terjamin mutunya dan memberikan nilai-nilai luhur yang diwariskan sejak dahulu.

Perkembangan teknologi di era modernisasi seperti ini mempunyai

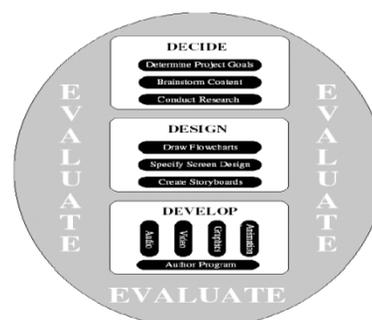
pengaruh di bidang sumber informasi, ilmu pengetahuann, teknologi, hiburan, bisnis, bahkan agama. Tidak hanya itu, kehidupan masyarakat yang cenderung hanya memfikirkan kehidupan duniawi seperti hedonisme, konsumerisme, dan globalisme tanpa adanya penyaringan yang positif. Pada kehidupan nyata dapat dilihat bahwa ini membawa dampak yang perlu kita sadari sejak dini. Melemahnya bekal adab dan ilmu yang ditanamkan kepada generasi muda semakin hari semakin luntur. Sebagai calon pendidik serta orang tua harus saling bekerja sama dalam menyeimbangkan karakteristik generasi muda sebagai bekal perkembangan zaman yang tidak terkontrol ini. Dengan harapan bahwa adab dan ilmu yang berhubungan dengan etika serta budaya bangsa mampu tertanam di dalam kehidupan generasi muda sejak dini khususnya siswa sekolah dasar agar tidak ada penerapan penyimpangan. Penerapan IPS sangat sesuai dengan keadaan lingkungan yang terjadi sekarang ini.

Penelitian ini dikembangkan karena dari berdasarkan observasi dan wawancara pada guru kelas IV di Siti Aminah Surabaya, menunjukkan bahwa perlunya video animasi sebagai media pembelajaran agar tidak hanya menggunakan buku guru maupun buku siswa saja. Secara garis

besar bahwa materi yang disampaikan guru tentang keberagaman budaya di Jawa pada mata pelajaran IPS mulai dari kewilayahan, rumah, tarian, pakaian adat dan senjata tradisionalnya dengan menggunakan video animasi yang mengemas semua bab itu akan lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa. Maka kesimpulannya yaitu penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran IPS di SD mempunyai pengaruh yang besar untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Maka dari itu, peneliti akan mengembangkan video animasi tentang keberagaman budaya di Jawa ini menggunakan metode pengembangan *research and development (R&D)* model DDD-E dengan menguji keefektifitas produk digunakan Uji T secara sampel berpasangan, dengan menggunakan perhitungan Effect Size. Model DDD-E mempunyai empat tahapan, antara lain *decide* (menetapkan tujuan), *design* (merencanakan struktur program), *develop* (melakukan pengembangan media), and *evaluate* (melakukan evaluasi terhadap media). Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti, maka akan dikembangkan “Video Animasi *Jawadwipa* sebagai Alternatif Media Pembelajaran IPS Materi Keberagaman Budaya Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.

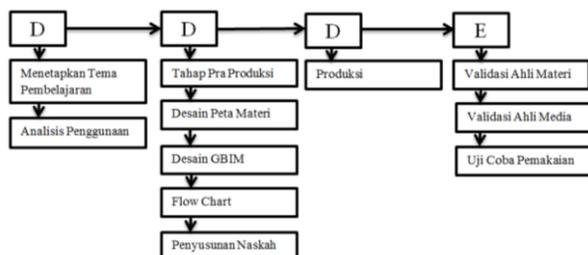
## METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (*Research & Development*) karena pada penelitian ini menghasilkan produk serta menguji tingkat keefektifan media. Media pengembangan ini sebagai alat alternative proses pembelajaran yaitu video animasi *Jawadwipa* untuk siswa kelas IV mata pelajaran IPS materi Keberagaman Kebudayaan. Penelitian ini menggunakan prosedural pengembangan DDD-E. Pada Model DDD-E Menurut (Ivers. Karen S and Barron, 2002), yaitu: 1) Fase *Decide* atau menetapkan tujuan dan materi program: menugaskan kelompok, bertukar pikiran, dan meneliti konten, 2) *Design* atau desain: membuat struktur program dan detail isinya, 3) *Develop* atau mengembangkan: mengumpulkan dan membuat elemen media, membuat program, review, dan debug. 4) *Evaluate* atau evaluasi: evaluasi program. Dengan penjelasan dibawah ini:



Gambar 1. Penelitian Pengembangan *R&D* Model DDD-E

Penelitian dengan model pengembangan DDD-E, peneliti memodifikasi bagan tahapan penelitiannya agar mudah untuk dipahami, antara lain:



**Gambar 2. Modifikasi Penelitian Pengembangan R&D Model DDD-E**

Pada penelitian ini untuk mendapatkan data dari subjek uji coba penelitian diperlukan teknik pengumpulan data. Di penelitian ini, menggunakan teknik pengumpulan data yaitu: pertama wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui percakapan dan tanya-jawab, baik langsung maupun tidak langsung dengan responden untuk mencapai tujuan tertentu. Jenis wawancara dibagi menjadi 2 yakni wawancara secara langsung dan tidak langsung (Arifin, Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru, 2012). Kedua angket atau *Kuisisioner* adalah instrumen penelitian yang berisi rancangan pertanyaan atau pernyataan untuk memperoleh data atau informasi yang harus dijawab oleh responden secara bebas berdasarkan dengan pendapatnya

(Arifin, Pendidikan metode penelitian dan paradig baru: bandung, 2010). Ketiga tes merupakan teknik pengukuran yang rancangan di dalamnya terdapat berbagai pertanyaan maupun serangkaian tugas yang nantinya perlu dikerjakan maupun dijawab oleh responden (Arifin, Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru, 2012)

Pada penelitian analisis angket peneliti menggunakan skala “Ya atau Tidak” untuk menilai wawancara terstruktur maupun angket. Penggunaan ini bersumber dari skala gutman karena opsi pada pilihan jawabannya dianggap sudah tegas (Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif. Kualitatif dan R&D, 2015), yaitu  $P = f/N \times 100\%$  dengan keterangan: P = Angka Persentase, F = Frekuensi yang sedang di cari persentasinya, dan N = Jumlah responden dikali skor tertinggi dikali jumlah soal.

Pada penelitian ini untuk analisis data tes menggunakan dengan bentuk desain *eksperimen pre experimental* dengan bentuk *One Shot Case Study*. Penelitian ini dapat dikatakan layak dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa jika media video animasi *Jawadwipa* memperoleh nilai dari soal post-test sesuai atau melebihi nilai KKM yang ditetapkan pada sekolah. Dibawah ini merupakan desain

dari penelitian, yaitu  $X_0$ , dengan keterangan  $X$  : Treatment/perlakuan produk dan  $O$  : Observasi proses dan hasil (Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D, 2017)

Penelitian pengembangan yang dilaksanakan akan diperoleh hasil dengan penghitungan analisis menggunakan presentase untuk mengetahui ketinggian kelayakan media magic box plinko. Data hasil dari validasi menggunakan rumus skala likert yaitu  $P(\%) = \frac{\text{jumlah pengumpulan data}}{\text{jumlah skor total}} \times 100\%$ . (Riduwan, 2011)

Pengolahan hasil dari lembaran soal post-test. Pada penelitian pengembangan video animasi *Jawadwipa*, peneliti sudah memberikan ketuntasan patokan nilai rata-rata  $\geq 75$ . Apabila pada siswa sudah menggunakan media video animasi *Jawadwipa*, mencapai nilai rata-rata  $\geq 75$  maka dinyatakan berhasil. Dibawah ini rumus untuk menghitung ketuntasan klasikal, yaitu  $Me = \frac{\sum X}{N} \times 100\%$ , dengan keterangan  $Me$  =Rata-rata,  $\sum x$ = Jumlah siswa yang tuntas,  $N$  = Jumlah siswa (Aqib, 2011).

## HASIL

Pada penelitian yang sudah dilaksanakan dengan menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model eksperimen *One Shot Case Study*. Peneliti memberikan soal post-test setelah adanya perlakuan atau pengaplikasian media video animasi *Jawadwipa*. Perolehan satu kelas siswa dari pengerjaan soal post-test dengan rata-rata 87,4. Kesimpulannya pengaplikasian video animasi *Jawadwipa* yang diterapkan pada siswa lebih tinggi dari 75 nilai KKM yang ditetapkan di SD Siti Aminah Surabaya. Hal ini menunjukkan bahwa media dapat meningkatkan motivasi, hasil belajar, dan keefektivan pada proses belajar siswa. Dibawah ini hasil dari uji coba kelayakan dari ahli media, ahli materi, siswa perorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar:

Tabel 4. Hasil dari kelayakan keseluruhan

	Responden	Penilaian	Kategori
1.	Ahli Media	92,5%	Sangat Layak
2.	Ahli Materi	95%	Sangat Layak
3.	Kelompok Perorangan (3 orang)	90%	Sangat Layak
4.	Kelompok Kecil (6 orang)	93%	Sangat Layak

5.	Kelompok Besar (30 orang)	92,6%	Sangat Layak
----	---------------------------	-------	--------------

## PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian ini akan dibahas sesuai dengan prosedur pengembangan menurut model DDD-E yang sudah dimodifikasi, yaitu:

### a. *Decide* (Menetapkan)

#### 1. Menetapkan Tema

Pada tahap *decide* peneliti sudah menentukan tujuan pembelajaran sesuai RPP, yaitu: (1) siswa mampu menjelaskan keberagaman yang ada di Indonesia dalam bentuk tulisan maupun lisan dengan mudah dan benar, (2) siswa mampu mengolah informasi baru dalam bentuk tulisan maupun lisan dengan mudah dan benar, (3) siswa mampu menjelaskan makna arti keberagaman dan apresiasi sikap dalam kehidupan beraneka ragam suku bangsa dan budaya. Pemilihan KD sesuai RPP yaitu Kelas IV Tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku” & Subtema 2 “Indahnya Keberagaman Budaya Negeriku”.

#### 2. Analisis Penggunaan

Hasil identifikasi sumber daya yang ada di sekolah SD Siti Aminah Surabaya memperoleh informasi: (1)

mempunyai proyektor, (2) mempunyai laptop untuk keperluan belajar, (3) guru yang ada di sekolah tersebut beberapa ada yang mempunyai laptop, (4) perlu transformasi terhadap media pembelajaran yang inovatif dan edukatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Kesimpulannya bahwa penerapan media pembelajaran video animasi *Jawadwipa* di SD Siti Aminah Surabaya bisa dilaksanakan secara optimal karena dengan tujuan pembelajaran, siswa mempunyai kemampuan dan sumber daya sekolah sesuai.

### b. *Design* (Perancangan)

#### 1. Tahap Pra Produksi

Tahap ini peneliti sudah mengembangkan bahan pendukung untuk video animasi *Jawadwipa* yang sesuai dengan SK dan KD. Bahan pendukung lainnya berasal dari buku maupun internet. Ada beberapa tahapan pada tahap ini, yaitu:

##### a. Desain Peta Materi

Desain peta materi disebut juga alur kompetensi dari materi pokok keberagaman kebudayaan tema yang terdiri dari pokok

bahasan berupa topik, sub topik, dan sub-sub topik.

b. Desain GBIM (Garis Besar Isi Media)

Peneliti merancang GBIM sesuai dengan KI, KD, dan Indikator agar sesuai dengan desain tampilan dan penyusunan naskah materi keberagaman kebudayaan animasi video *Jawadwipa*.

c. Penyusunan dan Pembuatan Naskah

Peneliti menyusun naskah dari beberapa produk gabungan dari teks, gambar, serta animasi untuk menghasilkan produk video animasi *Jawadwipa*.

d. Flow Chart Video Animasi *Jawadwipa*

Pada tahap ini peneliti menyusun flow chart pada video animasi *Jawadwipa*. Mulai dari start, opening, menu utama, KD & Indikator, materi, profil, finish.

**c. Development (Pengembangan)**

Tahap *development* merupakan penyusunan dari beberapa program teks, gambar, dan animasi yang berupa produk media pembelajaran *explainer*

*video*. Pada tahap ini harus dilaksanakan validasi dari ahli media dan ahli materi dengan beberapa tahapan yang harus diperhatikan, yaitu:

a. Tahap produksi awalnya dengan pemilihan materi, gambar, warna background, serta konsep yang akan diterapkan pada video

b. Pada tahap produksi media pembelajaran *Jawadwipa* dibentuk jenis file mp4 agar bisa dilihat dilaptop atau komputer dengan detail dan jelas. Media video animasi *Jawadwipa* ditayangkan melalui youtube, media ini berisi tentang keragaman budaya bangsa Jawa baik itu Jawa barat, Jawa barat, maupun Jawa timur. Yang akan dibahas yaitu tentang kewilayahan, rumah adat, tarian tradisional, pakaian adat serta senjatanya.

c. Validasi ahli media dilaksanakan untuk mengetahui kelayakan dari video animasi *Jawadwipa* dengan melihat komponen-komponen dari beberapa segi tampilan yang sudah rancang. Validator ahli media yaitu Utari Dewi, S.Sn., M.Pd selaku dosen Teknologi Pendidikan di Universitas Negeri Surabaya. Perolehan nilai dari validasi ahli media yaitu 92,5% dengan kategori

sangat layak. Validasi ahli materi dilaksanakan untuk mengetahui kelayakan dari video animasi *Jawadwipa* dengan melihat komponen-komponen dari beberapa segi tampilan dengan kesesuaian materi yang sudah dirancang. Validator ahli materi yaitu Putri Rachmadyanti, S.Pd., M.Pd selaku dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Negeri Surabaya. Perolehan nilai dari validasi ahli materi yaitu 95% dengan kategori sangat layak.

#### **d. Evaluation (Penilaian)**

Tahap *evaluation* atau penilaian ini adanya evaluasi dari tahap pertama *decide* sudah menunjukkan pemilihan video animasi *Jawadwipa* sebagai bahan alternatif belajar mapel IPS di kelas sangat sesuai digunakan untuk mencapai tujuan belajar. Dan media pembelajaran ini mampu dikuasai oleh siswa kelas IV dengan sumber daya yang juga mendukung. Tahap kedua *design* penyusunan hasil rancangan yang sudah layak digunakan. Tahap ketiga *develop*, pengembangan media pembelajaran sudah selesai, maka bisa untuk diaplikasikan pada pembelajaran di kelas. Dari beberapa tahapan tersebut, diperoleh hasil yang

memuaskan dan siswa aktif terhadap pembelajaran yang berlangsung.

### **KESIMPULAN**

Peneliti melaksanakan penelitian pengembangan video animasi *Jawadwipa* pada mata pelajaran IPS materi keberagaman kebudayaan kelas IV SD Siti Aminah Surabaya dengan metode penelitian *Research and Development* (R&D) model DDD-E yaitu *Decide* (memutuskan), *Design* (desain), *Develop* (mengembangkan), *Evaluate* (mengevaluasi). Media video animasi *Jawadwipa* sudah dinyatakan layak melalui presentase dari validasi para ahli, uji coba produk, dan uji coba pemakaian. Maka nilai presentase dari ahli media 92,5%, ahli materi 95%, kelompok perorangan 90%, kelompok kecil 93%, kelompok besar 92,6% dan hasil dari ketuntasan KKM dengan nilai 83%. Kesimpulannya bahwa media tersebut dinyatakan layak dan mempunyai peningkatan pada proses belajar melebihi rata-rata KKM.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arifin, Z. (2010). *Pendidikan metode penelitian dan paradigma baru: bandung*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arifin, Z. (2012). *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Ivers. Karen S and Barron, A. E. (2002). *Multimedia Project in Education: Design, Producing And Assessing. 2nd Edition.* westport: libraries unlimited.
- Riduwan. (2011). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian.* Bandung : Bandung Alfabetha.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif. Kualitatif dan R&D.* Bandung: Bandung Alfabetha.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D.* Bandung: Bandung Alfabetha.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Bandung Alfabetha.
- Sukamadinata, N. (2010). *Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktek.* Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Sukmadinata, N. S. (2010). Jakarta: Remaja Roskarya .