

Pengembangan Media Stopmotion Berbantuan Storytelling Pada Pembelajaran IPS SD

Galih Yansaputra^{1*}, Rintis Rizkia Pangestika²

^{1,2}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Purworejo,
Indonesia

Email: yansainter90@gmail.com

ABSTRAK

Permasalahan pembelajaran IPS merupakan permasalahan yang mendesak dan perlu segera dicarikan solusi dalam mengatasi masalah dalam meningkatkan hasil kualitas pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar Negeri 2 Pangenjurutengah. Riset ini mempunyai tujuan agar dapat meningkatkan motivasi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD Negeri 2 Pangenjurutengah menjadi meningkat. Untuk mengatasi permasalahan pembelajaran tersebut, diperlukan implementasi model belajar yang inovatif dan kreatif sehingga motivasi siswa meliputi *hardskill* guru, kegiatan siswa, dan hasil pembelajaran siswa mendorong terlibatnya siswa secara proaktif dalam belajar dikelas. Subyek yang diteliti dalam penelitian ini adalah SD Negeri 2 Pangenjurutengah Tahun Pelajaran 2018/2019 Kelas IV. Jenis metode riset yang dilaksanakan menggunakan jenis penelitian pembuatan dan pengembangan atau (*R&D*) *Research and Development*. Adapun produk yang dihasilkan adalah pembelajaran IPS dengan media *stopmotion* berbantuan *storytelling* yang terdiri dari media pembelajaran, buku guru dan peserta didik. Instrumen yang digunakan dilakukan uji tingkat keandalan dan uji tingkat konsistensi. Sebelum melakukan pengolahan data, dilakukan uji asumsi klasik yang terdiri dari uji data normal atau tidak. Hasil penelitian mendapatkan *score* validasi ahli materi 77,6% dan *score* ahli media 78,9%. Pengumpulan data menggunakan angket dalam model pembelajaran, kegunaan, desain media, cakupan materi Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar yang didapatkan dalam uji asumsi klasik, yaitu tes normalitas data memperoleh *score* $0,546 > 0,05$ (tabel *kolmogorov smirnov*) sehingga distribusi normal. Hasil uji hipotesis memperoleh nilai $\text{sig.}0,000 < 0,05$ dan t perhitungan $0,76 < 1,68$ (t tabel). Sehingga dari hasil riset yang dilaksanakan dapat diperoleh simpulan jika media *stopmotion* dapat meningkatkan motivasi siswa Sekolah Dasar dalam pembelajaran IPS.

Kata Kunci : *Media Stopmotion, Storytelling, Ilmu Pengetahuan Sosial SD*

ABSTRACT

Social studies learning problem is an urgent problem and it is necessary to immediately find alternative solutions to problems to improve and improving the quality of social studies learning at SDN 2 Pangenjuritengah. Research that has the aim of increasing the motivation for learning Social Sciences at SD Negeri 2 Pangenjuritengah is increasing. To overcome these learning problems, it is necessary to apply innovative learning models that can increase student motivation including teacher skills, student activities, and student learning outcomes that encourage active student involvement in learning. The subjects studied in this study were SD Negeri 2 Pangenjuritengah, Class IV 2018/2019 Academic Year. The type of methods use in this research is development or Research and Development (R&D). The resulting product is social studies learning with stopmotion media assisted by storytelling consisting of learning media, teacher's books and students. The instrument used was tested for validity and reliability testing. Before analyzing the data, the analysis prerequisite test was carried out which consisted of a normality test. The results of the study obtained a validation score of 77.6% of material experts and a score of 78.9% of media experts. Data collection using a questionnaire in the learning model, usability, media design, material coverage of Elementary School Social Sciences obtained by the prerequisite analysis test, namely the normality test getting a score of $0.546 > 0.05$ (Kolmogorov Smirnov table) so that the distribution is normal. Hypothesis testing or t test get sig. $0.000 < 0.05$ and t count $0.76 < 1.69$ (t table). From the results of the research conducted, it can be concluded that the stopmotion media is to increase the motivation of elementary school students in social studies learning.

Keyword : Stopmotion Media, Storytelling, Social Science Elementary School

PENDAHULUAN

Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 yang menjelaskan Ilmu Pengetahuan Sosial mendefinisikan peristiwa alam, kenyataan, pemikiran, dan brainstorming yang berkaitan dengan masalah lingkungan. Pada tingkatan Pendidikan Dasar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial terdiri dari mata pelajaran Geografi, Ilmu Sejarah, Sosiolog, dan Ekonomi. Bahasa mempunyai peran utama pada peningkatan intelektualitas, sosial, dan karakter siswa dan menjadi penunjang utama pada muatan semua bidang studi. Pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia memiliki fungsi urgensi bukan cukup hanya membina *skill* komunikasi tetapi untuk keperluan pemahaman ilmu teknologi dan pengetahuan. Melalui bentuk komunikasi, manusia tahu bagaimana belajar bermacam-macam ilmu pengetahuan di alam semesta. Materi ajar Ilmu Pengetahuan Sosial, peserta didik diarahkan agar menjadi masyarakat yang bertanggung jawab, demokratis, dan mencintai rakyatnya. Maka untuk itu mata pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dibentuk untuk meningkatkan ilmu pengetahuan, penguasaan, dan kompetensi.

Pendidikan ilmu sejarah menjelaskan sesuatu progres pemaknaan nilai-nilai kenegaraan, pengetahuan, dan *skill* dalam kesejarahan yang disusun agar memberikan pengaruh dan mendorong terbentuknya proses pembelajaran masa lalu. Sejarah tetap akan terus ada selama orang masih ada dan hidup, sehingga orang tidak bakal terlepas dari kata sejarah. Fokus utama pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial tersebut telah mencakup banyak ide yang dapat mampu mengimbangi peningkatan ilmu pengetahuan sosial dan teknologi di lingkungan masyarakat umum yang mengalami perubahan secara terus menerus. Susanto (2013) memberikan pernyataan bahwa sampai sekarang masih ada pendidik yang mengimplementasikan model pembelajaran konvensional di dalam mata pelajaran IPS. Masih ada kekurangan dalam proses belajar pada mata pelajaran IPS. Pendidik kurang mendampingi siswa dalam berbagai proses pembelajaran, akan tetapi pendidik cenderung melakukan dengan metode ceramah yang memberikan kekuatan pemahaman dan hafalan peristiwa ataupun nama tokoh tanpa mengembangkan pengetahuan berpikir dan pemecahan masalah yang memungkinkan agar siswa belajar lebih bersemangat dan aktif. Selain itu juga adanya anggapan keliru dari orang tua, bahkan para pengambil keputusan yang beranggapan bahwa pendidikan IPS kurang memiliki manfaat dibandingkan dengan bidang studi lain seperti IPA.

Hasil refleksi peneliti pada saat melaksanakan pembelajaran di kelas IV dengan menerapkan Kurikulum 2013 tema Benda-Benda di Lingkungan Sekitar muatan pelajaran IPS, Bahasa Indonesia, IPA, dan SBdP ditemukan kendala pada muatan pelajaran IPS yang belum optimal, ditunjukkan guru belum melaksanakan pembelajaran inovatif sehingga siswa cenderung hanya menghafal materi yang diajarkan, guru belum menerapkan model pembelajaran mandiri berupa penemuan konsep sendiri, siswa hanya menerima tanpa ikut menemukan informasi secara mandiri. Permasalahan pembelajaran tersebut ditunjukkan dalam penilaian hasil akhir belajar siswa dengan belum tercapainya standar kelulusan dan minat terhadap proses belajar lemah. Berdasarkan data hasil belajar tersebut, maka dibutuhkan suatu tindakan yang ditujukan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran serta meningkatkan hasil dan motivasi dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Untuk menangani masalah pembelajaran IPS, dibutuhkan implementasi media pembelajaran yang kreatif, unik, dan interaktif yang dapat menaikkan motivasi belajar meliputi *hardskill* guru, kegiatan siswa, dan prestasi belajar siswa yang mendukung

keterlibatan peserta didik secara langsung dan berlangsung pembelajaran dua arah. Peneliti bersama kolaborator menetapkan media pembelajaran inovatif yang dapat meminimalisasi permasalahan pembelajaran dan meningkatkan motivasi pembelajaran IPS yaitu melalui penerapan media *stopmotion* berbantuan *story telling*. Sebab dengan media *stopmotion* dengan membuat model gambar hidup (*motion picture*) yaitu rangkaian gambar-gambar yang diproyeksikan ke sebuah layar, rangkaian cerita yang beralur ini akan mudah dipahami siswa SD sebagai media penyampai pesan bahan ajar IPS. Sehingga diharapkan media tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

METODE

Jenis pendekatan penelitian ini adalah penelitian pembuatan dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian Pembuatan dan Pengembangan yaitu metode yang diperlukan untuk membuat produk hasil penelitian, dan untuk dapat mengeluarkan sebuah *product* tersebut diperlukan riset yang bersifat dengan sebuah analisis (Sugiyono, 2016). Tahapan dalam penelitian pembuatan dan pengembangan yaitu tahap pertama pembuatan materi *assesment* terdiri dari; identifikasi masalah dan tujuan; analisa masalah; mengecek secara instruksional; membuat kompetensi inti dan dasar. Tahap ke dua yaitu pembuatan produk, terdiri dari; video *stopmotion* yaitu analisis data; desain produk; dan implementasi pengukuran.

Penelitian pembuatan media video *stopmotion* pada pembelajaran IPS dilaksanakan di SD Negeri II Pangenjurutengah Kecamatan Purworejo Kabupaten Purworejo selama tiga bulan. Obyek penelitian adalah pembuatan media pembelajaran dengan video *stopmotion* dengan bantuan *storytelling* pada mata pelajaran IPS. Selanjutnya media pembelajaran *stopmotion* dengan bantuan *storytelling* tersebut *diburning* dalam CD/DVD sehingga menjadi CD/DVD Pembelajaran IPS SD. Teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen, dan menggunakan angket, yang dipergunakan untuk merancang desain media serta menilai keterkaitan sebuah media yang secara terus menerus dikembangkan dengan variabel penelitian yang dibentuk dengan memberikan penilaian terhadap media pendidikan, yaitu pada mata pelajaran IPS. Subyek penelitian yang terlibat dalam pengambilan seluruh data yaitu pakar media pembelajaran, dan materi. Dari hasil riset ini selanjutnya disajikan dalam sebuah data informasi.

Pengolahan data untuk *product* riset ini yang dilaksanakan pada proses awal yaitu, melakukan olah data deskriptif kuantitatif dengan memaparkan *product* media pembelajaran hasil olah manusia atau rekayasa manusia dengan menggunakan sebuah *software*, menguji tingkat kesahihan, dan kelayakan *product* untuk diimplementasikan dalam pembelajaran. Selanjutnya data yang bersifat komunikatif diproses dengan jumlah yang diharapkan dan diperoleh persentase (Arikunto, 2016), atau dapat ditulis dalam bentuk persamaan 1.

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100 \% \quad (1)$$

Kesesuaian aspek dalam media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan skala persentase dengan berpedoman pada tabel 1 dalam penentuan kesimpulan.

Tabel 1. Tabel Skala Persentase Kesesuaian

Skor (%)	Skala Penilaian	Ket.
76 sampai 100 %	4	Sangat Baik
56 sampai 75 %	3	Baik
40 sampai 55 %	2	Cukup
0 sampai 39 %	1	Kurang Baik

Terkait kelayakan produk, skala persentase yang digunakan berpedoman pada tabel 2 dalam penentuan kesimpulan.

Tabel 2. Tabel Skala Persentase Kelayakan

Skor (%)	Skala Penilaian	Ket.
76 sampai 100 %	4	Layak
56 sampai 75 %	3	Cukup Layak
40 sampai 55 %	2	Kurang Layak
0 sampai 39 %	1	Tidak Layak

Analisis untuk mengetahui tingkat motivasi siswa melalui pembelajaran video *stopmotion*, sebelumnya dilakukan olah data terlebih dahulu dengan dilakukan Uji Asumsi

Klasik. Langkah pertama Uji yaitu dengan mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Menurut Sudjana & Rivai (2015) uji tersebut dengan uji normalitas, uji normalitas bertujuan untuk melihat data yang diolah berdistribusi normal atau tidak, uji normalitas dilakukan dengan uji *kolmogorov smirnov*. Langkah Kedua yaitu Uji Hipotesis. Pengujian uji ini berfungsi untuk menganalisis perbedaan motivasi pembelajaran siswa setelah dan sebelum menggunakan media video *stopmotion*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Alat bantu video pembelajaran *stopmotion* untuk pembelajaran IPS Sekolah Dasar dikatakan layak. Dari penilaian ahli pakar media dan materi, didapatkan kategori media berkriteria “layak”. Persentase nilai *score mean* 77,6% dari pakar materi dan dapat disimpulkan bahwa media *stopmotion* layak, dan dari pakar media memperoleh persentase nilai *score mean* 78,9%, dan dapat disimpulkan bahwa media layak dipergunakan.

Skor nilai kedua pakar, pakar media dan pakar materi, selanjutnya diolah dan diperoleh nilai *score mean* 78,25%. Dari beberapa pakar ahli media dan materi dapat diperoleh kesimpulan bahwa media *stopmotion* berbantuan *storytelling* berkriteria layak. Kriteria tersebut didapatkan dari sub bidang materi, *picture*, konten isi, *language*, dan implementasi dalam pelajaran IPS Sekolah Dasar.

Secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut, (1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka). (2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, misalnya seperti, objek yang terlalu besar atau sebaliknya terlalu kecil dapat dibantu dengan proyektor mikro, video, atau gambar, kemudian kejadian atau peristiwa yang terjadi dimasa lampau dapat ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, foto dan lain-lain, serta konsep yang terlalu luas dapat divisualkan dalam bentuk film, video, atau gambar. (3) Meningkatkan motivasi belajar siswa. (4) Memberikan dan meningkatkan variasi belajar siswa. (5) Menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan. (6) Siswa dapat memahami materi pelajaran secara sistematis yang disajikan oleh pengajar melalui media belajar. Ada banyak pendapat para ahli mengenai fungsi atau manfaat dari media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar. Berikut beberapa pendapat ahli mengenai media pembelajaran; menurut Kemp & Dayton (1985) media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama yaitu : (1) Memotivasi minat atau tindakan, (2)

Menyajikan informasi, (3) Memberikan intruksi. Media *stopmotion* dikatakan dapat meningkatkan motivasi belajar, jika pakar media dan materi menyatakan bahwa media baik dipergunakan dengan tanpa perbaikan atau dirubah. Dari riset pengembangan ini pakar materi menyatakan bahwa media dapat dipergunakan dengan perbaikan, hasil tanggapan untuk materi yaitu, diharapkan video disesuaikan dengan silabus Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar. Untuk ahli media menyatakan bahwa media layak digunakan dengan revisi, dengan membuat gambar materi melalui foto yang jelas. Berdasarkan hasil masukan dari pakar tersebut, dan telah dilakukannya perbaikan, maka media *stopmotion* berbantuan *storytelling* berkategori layak.

Media pembelajaran *stopmotion* dikatakan layak (Sudjana, 2016) diperoleh pada ketentuan tanggapan media *stopmotion*, model pembelajaran, strategi pembelajaran, konten, *time*, *activity* siswa, dan alat pendukung kelas. Sebelum penelitian, diujicobakan terlebih dahulu dengan melaksanakan *Focus Group Discussion* untuk merencanakan pembelajaran IPS dengan media *stopmotion*. Pada uji coba media pembelajaran di kelas, dilakukan terhadap guru mata pengampu IPS.

Pada ujia coba media tersebut didapatkan data kelompok dengan mendapatkan skor 78,7% dengan kriteria layak melalui responden yang berjumlah empat orang guru SD dengan mengampu mata pelajaran IPS Sekolah Dasar (dikatakan layak jika hasil skor lebih dari 65%) (Sudjana, 2016). Data dari uji coba kelompok Guru Pengampu Mata Pelajaran IPS ini diperoleh masukan bahwa, gambar video yang diambil disesuaikan dengan kondisi alam atau sesuaikan dengan tema materi, yang meliputi kedalaman dan keluasan materi IPS. Hal tersebut diharapkan akan menarik dan memberi dorongan untuk belajar IPS secara mendalam dan kontinyu pada siswa.

Hasil dari penelitian pada siswa Sekolah Dasar Negeri 2 Pangenjuritengah pada siswa kelas empat SD ketika menggunakan media *stopmotion* antara sebelum dan sesudah didapatkan perbedaan skor motivasi 8,4%, dengan kata lain bahwa dengan menggunakan media *stopmotion* motivasi belajar siswa menjadi naik berdasarkan data dari angket yang digunakan dan observasi dilapangan. Hal ini bisa dilihat melalui analisis uji normalitas (*Kolmogorov Smirnov*) mendapatkan skor $0,546 > 0,05$ (nilai sig. 5%) data tersebut tersaji pada tabel 3.

Tabel 3. Uji Normalitas

Pengujian Normalitas Data	Nilai Skor Uji <i>Kolmogorov Smirnov</i>	
	Uji KS	Nilai Sig. (5%)
Skor	0,546	0,05

Sumber: Data Normalitas yang diolah (2020)

Setelah dilakukan penelitian, diperoleh data uji hipotesis dengan *t test* dan didapatkan hasil t-hitung 0,76 dengan nilai signifikansi 0,000. Selanjutnya dihasilkan simpulan bahwa nilai t-hitung lebih kecil daripada t-tabel, maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan antara sesudah dan sebelum menggunakan media pembelajaran *stopmotion*. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan statistik uji *One Sample t test*, dengan data yang tersaji pada tabel 4.

Tabel 4. *One sample t test* (Uji Hipotesis)

Uji Hipotesis	Nilai Skor Uji <i>One Sample t-Test</i>	
	t-hit	t-tabel (25 org)
Skor	0,76	1,68

Sumber: Analisa Data Uji t (2020)

Hasil kedua olah data pada tabel 4, menunjukkan bahwa media pembelajaran *stopmotion* berbantuan *storytelling* mata pelajaran IPS berkriteria layak. Pengembangan media pembelajaran *stopmotion* berbantuan *storytelling* mata pelajaran IPS dikatakan layak didasarkan pada kriteria sejauhmana motivasi pembelajaran peserta didik dalam kegiatan dikelas. Dari apa yang telah dilakukan dalam penelitian ini, dapat diperoleh kesimpulan media pembelajaran *stopmotion* berbantuan *storytelling* mata pelajaran IPS dalam kriteria layak. Jadi media pembelajaran *stopmotion* berbantuan *storytelling* mata pelajaran IPS “Layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan analisis kebutuhan serta materi diketahui bahwa siswa SD kelas empat membutuhkan video pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial karena pelajaran IPS membutuhkan pemahaman yang dalam dan mengena, sehingga butuh video pembelajaran

stopmotion yang mengandung unsur implementatif di dunia nyata, setelah itu media pembelajaran *stopmotion* berbantuan *storytelling* mata pelajaran IPS divalidasi oleh pakar materi, pakar materi, *Focus Group Discussion*, serta uji coba kelompok guru pengampu mata pelajaran IPS. Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran *stopmotion* berbantuan *storytelling* mata pelajaran IPS memperoleh kategori layak yang didapatkan dari *mean score* kedua pakar yaitu 77,6% (materi) dan 78,9% (media), dan diperoleh *mean score* dari kedua pakar sebesar 78,25%. Sehingga diperoleh kesimpulan media pembelajaran *stopmotion* berbantuan *storytelling* mata pelajaran IPS memiliki kategori layak digunakan. Untuk mendapatkan ketentuan bahwa ada perbedaan penggunaan media pembelajaran *stopmotion* berbantuan *storytelling* mata pelajaran IPS, antara sebelum dan sesudah, ditunjukkan berdasarkan hasil angket siswa dalam mengisi atau menanggapi media pembelajaran *stopmotion* berbantuan *storytelling* mata pelajaran IPS yang dibuat. Data uji normalitas mendapatkan skor $0,546 > 0,05$ (sig5%) dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Dari penelitian ini diperoleh hasil uji hipotesis dengan t-hitung 0,76 dan nilai signifikansi 0,000. Dari data tersebut dapat diperoleh kesimpulan bahwa jika t-hitung $<$ t-tabel dengan skor t hitung $0,76 < 1,68$ (*t table*), sehingga disimpulkan bawa ada perbedaan dengan adanya penerapan media pembelajaran *stopmotion* berbantuan *storytelling* mata pelajaran IPS, yaitu adanya kenaikan motivasi belajar siswa SD kelas empat pada mata pelajaran IPS.

Saran

Saran bagi peneliti akan dilanjutkan penelitian yang sejenis, dapat mengembangkan atau membuat media pembelajaran yang bisa menaikkan motivation dan niali akhir pembelajaran siswa SD kelas empat pada pembelajaran yang lain. Penelitian pengembangan dan pembuatan dapat dikembangkan variabel yang berbeda. Bagi pendidik, dapat menggunakan jenis media pembelajaran yang tidak monoton untuk memaksimalkan sumber manusia untuk siswa sekolah dasar khususnya SD N2 Pangenjuritengah.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kami ucapkan terima kasih kepada Kemenristek Republik Indonesia yang telah memberikan dana untuk riset ini melalui skema Penelitian Dosen Pemula dengan kontrak hibah no. 082/SP2HL/LT/DPRM/2020. Semoga dengan penelitian ini kami sebagai

peneliti dapat belajar dan mengetahui pemecahan permasalahan yang diteliti atau ada di lingkungan pendidikan dengan benar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (VI). Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Kemp, J. E., & Dayton, D. K. (1985). *Planning and Producing Instructional Media* (Fifth). New York: Harper & Row.
- Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Sudjana, N. (2016). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2015). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.