

PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII MTS. NURUL BAHRI KABILA BONE MENGGUNAKAN MODEL ASSURE

Yustrin Djafar, Syarwani Canon, Arfan Arsyad

Program Studi Magister Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Gorontalo

ABSTRACT

This research aims at developing animation media using ASSURE model on Social Science subject in the 8th grade of MTS Nurul Bahri Kabila Bone. Techniques of data collection are validation, observation, and questionnaire. The research instrument is the validation sheet of animation media. Findings reveal that the development of animation media using ASSURE model is to : (1) analyze learners; (2) state objective; (3) select methods, media and materials; (4) utilize media and materials; (5) require learner participation; (6) evaluate and revise. This research is able to generate animation media using ASSURE model on social science subject in the 8th grade of MTS Nurul Bahri Kabila Bone. This animation media is able to improve students' learning outcome on social science subject. The result of data analysis through questionnaires show a good category. Therefore, this developed animation media fulfill the effective criteria. This animation media also meet the learning media criteria that are valid, practical and effective.

Keywords: *Animation Media, ASSURE Model*

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran. Proses ini membutuhkan guru yang mampu menyelaraskan antara media pembelajaran dan metode pembelajaran. Masih banyak sekolah-sekolah yang hanya mementingkan aspek kognitif saja dan kurang memandang persoalan motivasi belajar siswa. Hal ini juga terjadi pada jenjang sekolah menengah pertama. Pembinaan di segala sektor pendidikan memang harus dan terus dilakukan terutama pembinaan kurikulum seiring dengan arus teknologi modern. Guru harus dapat berkembang dengan mengembangkan

diri seiring perkembangan teknologi informasi dan komunikasi semakin berkembang pesat, sehingga membawa berbagai macam perbaikan dalam aspek-aspek kehidupan manusia, termasuk dalam hal pembelajaran, guru harus bisa menciptakan teknologi dalam media pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik untuk mempelajari materi yang disampaikannya.

MTs. Nurul Bahri Kabila Bone adalah salah satu lembaga pendidikan yang tidak terlepas dari permasalahan penggunaan media pembelajaran. Pembelajaran yang berlangsung di sekolah ini meskipun menggunakan media pembelajaran sebagai media perantara namun belum sepenuhnya mampu membangkitkan motivasi belajar siswa. Hal ini bisa saja disebabkan oleh kurang efektifnya penggunaan media dalam proses belajar mengajar atau kurangnya fasilitas yang

disiapkan oleh sekolah yang bersangkutan dalam mendukung pembelajaran.

Penggunaan media sangat berpengaruh besar dalam pencapaian hasil belajar yang diinginkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah digariskan. Untuk itu seorang guru tidak hanya dituntut menguasai bahan pelajaran tetapi juga terampil menggunakan media dalam proses belajar mengajar tersebut. Salah satu alasan penggunaan media pembelajaran adalah terkait dengan manfaat media pembelajaran bagi keberhasilan belajar mengajar di kelas. Media yang dipergunakan tentunya disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran itu sendiri, sebab tidak semua media cocok untuk setiap jenis materi pelajaran. Penggunaan LCD Proyektor saat ini merupakan hal yang sudah biasa, mengingat tuntutan pendidikan yang harus lebih canggih dari waktu ke waktu. Tidak hanya berkulat pada papan tulis dan kapur, serta penyajian materi yang monoton. Manusia harus lebih kreatif untuk memanfaatkan teknologi yang sudah ada.

Penggunaan media gambar animasi dilakukan pada siswa saat kegiatan inti berlangsung, guru sudah menyiapkan alat yang digunakan dan sudah memberitahukan kepada siswa terlebih dahulu akan menggunakan perangkat komputer (laptop) untuk mengajar dengan menggunakan video pembelajaran yang berisi animasi. Hal ini didukung oleh Januszewski dan Molenda (2016: 1) bahwa pemanfaatan media adalah merupakan salah satu kawasan dalam Teknologi Pendidikan.

Guru mata pelajaran IPS pada umumnya kurang memanfaatkan media pembelajaran karena media yang digunakan hanya berupa paket, lembar kerja siswa serta media *slide power point* yang berisi kalimat tertulis. Dengan demikian maka sangat perlu mengembangkan media animasi sebagai media pembelajaran IPS. Dalam mengembangkan suatu produk, model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model desain pembelajaran ASSURE yang terdiri dari enam tahapan, yakni: (1) analisis peserta didik; (2) merumuskan tujuan pembelajaran dan kompetensi; (3) memilih metode, media dan bahan pembelajaran; (4) menggunakan media dan bahan pembelajaran; (5) mengaktifkan keterlibatan peserta didik; (6) evaluasi dan revisi.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut peneliti tertarik untuk mengangkat penelitian yang berjudul “Pengembangan media animasi pada mata pelajaran IPS kelas VIII MTs. Nurul Bahri Kabila Bone menggunakan model Assure”

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIII MTs. Nurul Bahri Kabila Bone. Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2019/2020 terhitung mulai bulan Juli 2020 sampai dengan Agustus 2020 dengan pelaksanaan kurikulum 2013. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research and development*) yang bertujuan untuk mengembangkan desain pembelajaran dengan media animasi yang terdiri dari media animasi

menggunakan model pengembangan Assure sesuai dengan Kurikulum 2013.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

A. Langkah-langkah pengembangan media animasi

Prosedur pengembangan media animasi pada penelitian ini disusun dan dikembangkan menggunakan model ASSURE. Beberapa prosedur dalam model desain pembelajaran ASSURE diantaranya adalah: (1) menganalisis peserta didik (*analyze learner*); (2) merumuskan tujuan pembelajaran (*state objective*); (3) memilih metode, media dan bahan pembelajaran (*select methods, media, and materials*); (4) menggunakan media dan bahan pembelajaran (*utilize media and materials*); (5) mengaktifkan keterlibatan peserta didik (*required learner participation*); (6) evaluasi dan revisi (*evaluate and revise*).

Berdasarkan penelitian pengembangan yang dilakukan diperoleh hasil penelitian sebagai berikut:

1. Menganalisis peserta didik (*analyze learner*)

Tujuan tahap ini adalah untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Pada tahap pendefinisian ini memuat tiga fase, yaitu analisis kebutuhan, analisis siswa, analisis materi, dan spesifikasi tujuan pembelajaran

a. Analisis kebutuhan

Berdasarkan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran IPS di kelas,

diketahui bahwa guru mata pelajaran IPS pada umumnya kurang memanfaatkan media pembelajaran karena media yang digunakan hanya berupa paket, lembar kerja siswa serta media *slide power point* yang berisi kalimat tertulis. Dengan demikian maka sangat perlu mengembangkan media animasi sebagai media pembelajaran IPS. Dalam mengembangkan suatu produk, model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model desain pembelajaran ASSURE yang terdiri dari enam tahapan, yakni: (1) analisis peserta didik; (2) merumuskan tujuan pembelajaran dan kompetensi; (3) memilih metode, media dan bahan pembelajaran; (4) menggunakan media dan bahan pembelajaran; (5) mengaktifkan keterlibatan peserta didik; (6) evaluasi dan revisi.

b. Analisis karakteristik siswa

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan selama kegiatan pembelajaran IPS di Kelas VIII MTs. Nurul Bahri Kabila Bone menunjukkan bahwa siswa cenderung hanya mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru. Beberapa siswa mengajukan pertanyaan jika terdapat penjelasan guru yang belum mereka mengerti. Beberapa siswa juga aktif dalam menjawab persoalan yang diberikan. Namun tidak sedikit yang hanya diam atau bahkan berbincang-bincang dengan teman sebangkunya. Siswa belum

berpartisipasi aktif dalam membangun dan menemukan konsep IPS secara mandiri. Keadaan tersebut menyebabkan siswa belum mempelajari IPS secara bermakna.

Berdasarkan analisis karakteristik siswa di atas, maka sangat perlu mengembangkan media animasi sebagai media pembelajaran IPS. Dalam mengembangkan suatu produk, model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model desain pembelajaran ASSURE.

2. Menyatakan tujuan (*state objectives*)

Hasil analisis kurikulum menunjukkan bahwa Kelas VIII MTs. Nurul Bahri Kabila Bone menggunakan Kurikulum 2013. Pada tahap ini peneliti menganalisis tujuan pembelajaran IPS Kelas VIII MTs. Nurul Bahri Kabila Bone semester 1. Pengembangan media animasi mengacu pada indikator-indikator yang dijabarkan dari kompetensi dasar (KD) pada Lampiran Permendikbud Nomor 81A Tahun 2013 dinyatakan mengenai Standar Isi.

Langkah pertama dalam mendesain media animasi yaitu menentukan pengetahuan dan sikap yang akan diperoleh siswa setelah menggunakan media animasi. Teknik rumusan tujuan menggunakan ABCD (*Audience, Behavior, Condition, Degree*).

- a. *Audience* adalah instruksi yang kita ajukan harus fokus kepada apa yang harus dilakukan atau dikerjakan oleh siswa.

- b. *Behavior* adalah kata kerja yang mendeskripsikan kemampuan baru yang harus dimiliki siswa setelah proses pembelajaran dan harus dapat diukur.
- c. *Condition* merupakan kondisi yang diperlukan untuk dapat memperlihatkan kompetensi atau tujuan pembelajaran. Sebuah pernyataan tujuan pembelajaran harus menyertakan kondisi di mana kinerja akan dinilai.
- d. *Degree* adalah pernyataan tujuan yang mengidentifikasi standar atau kriteria yang menjadi dasar pengukuran tingkat keberhasilan pembelajaran

Tahap menyatakan tujuan (*state objectives*) dilakukan oleh peneliti dengan menganalisis tujuan sehingga perlu dilakukan pengembangan, analisis karakter siswa yang sesuai dengan menerapkan media animasi maka penelitian difokuskan pada siswa kelas VIII yang berjumlah 23 siswa. Analisis kurikulum tentunya disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di Sekolah yaitu kurikulum 2013, namun peneliti mengalami kendala pada penentuan materi pelajaran karena sedikitnya pembelajaran IPS pada tema sesuai dengan semester berjalan dapat menggunakan media animasi.

3. Memilih metode, media dan materi (*select methods, media, and materials*)

Tahap selanjutnya dalam penelitian ini adalah tahap perancangan. Tahap perancangan terbagi menjadi tiga yaitu penyusunan

rancangan RPP, dan penyusunan instrumen penilaian media pembelajaran. Hasil yang diperoleh dalam langkah merancang media animasi adalah sebagai berikut:

- a. Perancangan Media
- b. Perancangan Materi Pembelajaran

Berdasarkan Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan Indikator pencapaian kompetensi yang telah dirumuskan, dirancang tujuh RPP untuk enam pertemuan. Materi pembelajaran untuk masing-masing pertemuan dirancang berdasarkan indikator dan tujuan pembelajaran serta disesuaikan dengan alokasi waktu yang tersedia.

- c. Pemilihan Metode Pembelajaran

Strategi pembelajaran yang dirancang untuk digunakan dalam media pembelajaran ini adalah metode diskusi. Proses diskusi dilakukan dalam kelompok kecil atau dengan teman sebangku.

- d. Perancangan Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran dibagi menjadi tiga bagian yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Kegiatan pembuka meliputi penyiapan siswa secara fisik dan mental, apersepsi, motivasi, serta penyampaian tujuan pembelajaran yang akan dicapai

4. Memanfaatkan media dan materi (*utilize media and materials*)

Pengumpulan objek berdasarkan dengan konsep dan rancangan yang telah dibuat. Tahapan pengumpulan objek yang harus dilakukan yaitu:

- a. Mengumpulkan materi, soal evaluasi dan jawaban, serta contoh pembuatan desain.
- b. Materi disusun sesuai dengan referensi yang ada serta dibuat secara runtut untuk memudahkan siswa dalam mempelajari materi. Evaluasi serta jawaban dibuat di *notepad* agar dapat diubah oleh guru.
- c. Pengumpulan gambar, video, audio, tombol, dan lain-lain. Gambar diunduh dari berbagai sumber yang kemudian dimasukkan ke dalam media pembelajaran untuk pendukung suatu materi.

5. Mengaktifkan Keterlibatan Peserta Didik (*Require Learner Paricipation*)

Proses pembelajaran memerlukan keterlibatan mental siswa secara aktif dengan materi dan substansi yang sedang dipelajari. Pemberian latihan merupakan contoh cara melibatkan aktivitas mental siswa dengan materi yang dipelajari. Sebelum dinilai secara formal, peserta didik perlu dilibatkan dalam aktivitas pembelajaran seperti memecahkan masalah, simulasi, kuis atau presentasi. Dalam hal ini guru harus menyiapkan pengalaman pembelajaran bagi siswa. Jika materi berbasis guru, seharusnya guru lebih bersifat profesional. Jika berpusat pada siswa, guru harus berperan sebagai fasilitator, membantu siswa untuk mengeksplorasi materi, mendiskusikan isi materi, menyiapkan materi seperti portofolio, atau mempresentasikan dengan teman sekelas mereka.

6. Menilai (Evaluate)

Adapun hasil tahapan perancangan instrumen penilaian media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Lembar penilaian media animasi

Lembar penilaian media animasi diberikan kepada dosen ahli materi dan guru IPS. melalui instrumen ini diharapkan dapat diketahui nilai validasi media animasi.
- b. Lembar keterlaksanaan Pembelajaran

Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran digunakan untuk mendapat data kepraktisan dan perbaikan media pembelajaran yang dikembangkan setelah dilakukan pembelajaran.
- c. Angket respons

Angket respons diberikan kepada guru pada akhir penelitian. Instrumen ini bertujuan untuk mengetahui respons dan tanggapan guru terhadap media animasi pembelajaran yang dikembangkan sehingga didapatkan tingkat kepraktisan dari media pembelajaran yang dikembangkan.

B. Pengembangan media animasi dalam pembelajaran

1. Prosedur pengembangan

Instrumen yang telah dirancang kemudian disusun dan dikonsultasikan pada dosen pembimbing. Kemudian, instrumen tersebut divalidasi agar didapatkan instrumen yang valid (dapat mengukur apa yang hendak diukur) sehingga layak digunakan dalam penelitian. Adapun dosen yang ditunjuk sebagai dosen validator adalah: Prof. Dr. Hamzah B. Uno, M.Pd., Dr. Muslimin, M.Pd., dan Dr. H. Rosman Ilato, M.Pd. Berikut ini merupakan penjelasan dari hasil validasi masing-masing instrumen.

- a. Lembar penilaian media animasi

Instrumen penilaian media animasi yang divalidasi meliputi kisi-kisi lembar penilaian media animasi, deskripsi penilaian media animasi, dan lembar penilaian media animasi. Hasil validasi menunjukkan bahwa instrumen layak digunakan dengan revisi. Revisi yang disarankan oleh validator dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Revisi Lembar Penilaian Media Animasi

Nomor Butir	Jenis Perbaikan
Tulisan	Perkecil ukuran <i>file</i> video agar mudah disimpan
Kombinasi warna	-
Animasi	Tambahkan alat bantu, seperti pengeras suara, pada proses pembelajaran
Format sajian	Ubah <i>background scene table</i> agar lebih jelas
Penggunaan media	-
Implementasi media	Soal latihan sesuai dengan tujuan pembelajaran Waktu yang diberikan pada soal latihan sesuai (DIHAPUS)

Secara umum ahli media memberikan saran tersebut guna untuk memperbaiki media pembelajaran agar

dapat digunakan secara maksimal. Setelah mempertimbangkan beberapa indikator-indikator di atas ahli materi menyimpulkan

bahwa media animasi “Layak Digunakan dengan Revisi”.

b. Angket respons guru

Angket respons guru yang divalidasi meliputi kisi-kisi angket respons guru dan lembar angket respons guru. Hasil validasi menunjukkan bahwa instrumen layak digunakan dengan revisi.

2. Pengembangan media animasi

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah pengembangan media animasi yang berisikan materi pembelajaran kelas VIII. Materi yang disajikan disesuaikan dengan Rancangan Pembelajaran pada pelajaran IPS. Media animasi ini dibuat Model ASSURE.

a. Validasi media pembelajaran

Pada tahap ini perangkat pembelajaran berupa RPP yang telah dikembangkan dikonsultasikan kepada dosen pembimbing untuk memperoleh masukan dan saran. Media animasi yang telah diperbaiki sesuai dengan masukan dan saran dari dosen pembimbing kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan guru IPS. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui validasi dan kelayakan dari perangkat yang dikembangkan untuk diujicobakan di sekolah.

Hasil validasi media pembelajaran menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak diujicobakan di sekolah dengan revisi sesuai saran dan komentar yang diberikan. Hasil validasi kemudian ditindaklanjuti dengan revisi

sesuai saran dan komentar dari dosen ahli dan guru IPS sebelum dilakukannya uji coba di sekolah.

b. Implementasi

Implementasi dalam penelitian ini merupakan proses uji coba bahan ajar dalam pembelajaran IPS di kelas. Bahan ajar dan instrumen yang telah direvisi berdasarkan masukan dari validator dan dinyatakan layak maka dapat mulai diujicobakan di sekolah yang menjadi objek penelitian. Penerapan bahan ajar di dalam kelas dilakukan untuk mengetahui keefektifan dan kepraktisan dari bahan ajar.

Pada tahap implementasi produk di sekolah melalui uji coba dan dilakukan perbaikan kesalahan penulisan ejaan pada RPP dan soal. Maka dilakukan penyebaran pada kegiatan kelompok kerja guru (KKG) untuk lebih mendukung penerapannya di sekolah masing-masing guru.

c. Evaluasi

Pada tahap ini dilakukan analisis kualitas perangkat pembelajaran yang meliputi aspek validasi, kepraktisan, dan keefektifan.

3. Analisis validasi media pembelajaran

Analisis validasi dilakukan untuk menentukan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh dosen dan guru IPS selama proses validasi. Berikut ini merupakan hasil penilaian terhadap masing-masing

perangkat pembelajaran ditinjau dari aspek validasi.

a. Desain media animasi

Penilaian validasi media animasi dilakukan oleh dosen ahli desain media.

Hasil penilaian untuk setiap aspek yang dinilai dalam media animasi dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli Desain Media Animasi

Aspek Penilaian	Rata-rata Tiap Aspek	Kriteria
Aspek Media	4.00	Sesuai
Aspek Tampilan Media	3.91	Sesuai
Kualitas Teknis	3.83	Sesuai
Kesimpulan	3.91	Sesuai

Penilaian terhadap media animasi oleh ahli desain yang dikembangkan menunjukkan skor rata-rata 3.91. Berdasarkan pedoman klasifikasi penilaian oleh ahli desain media pembelajaran yang telah dikembangkan, Media animasi yang dikembangkan memenuhi kriteria baik/sesuai.

b. Materi dalam media animasi

Penilaian validasi media animasi dilakukan oleh ahli materi bidang studi. Hasil penilaian untuk setiap aspek yang dinilai dalam media animasi dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Penilaian Ahli Materi Dalam Media Animasi

Aspek Penilaian	Rata-rata Tiap Aspek	Kriteria
Aspek Pendidikan	4.62	Sangat Sesuai
Aspek Ketetapan Materi	4.83	Sangat Sesuai
Kesimpulan	4.72	Sangat Sesuai

Penilaian terhadap media animasi oleh ahli materi yang dikembangkan menunjukkan skor rata-rata 4.72. Berdasarkan pedoman klasifikasi penilaian oleh ahli materi pembelajaran yang telah dikembangkan, Media animasi yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat baik/sangat sesuai, namun dengan perbaikan:

1) Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar perlu dimaksimalkan

2) Kedalaman tujuan pembelajaran yang sesuai dengan media perlu diperhatikan

c. Bahasa dalam media animasi

Penilaian validasi media animasi dilakukan oleh ahli bahasa. Hasil penilaian untuk setiap aspek yang dinilai dalam media animasi dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Penilaian Ahli Bahasa Dalam Media Animasi

Aspek Penilaian	Rata-rata Tiap Aspek	Kriteria
Aspek Pendidikan	4.37	Sangat Sesuai
Aspek Ketetapan Materi	3.62	Sesuai
Kesimpulan	3.98	Sesuai

Penilaian terhadap media animasi oleh ahli bahasa yang dikembangkan menunjukkan skor rata-rata 3.98. Berdasarkan pedoman klasifikasi penilaian oleh ahli bahasa pembelajaran yang telah dikembangkan, Media animasi yang dikembangkan memenuhi kriteria baik/ sesuai.

4. Analisis kepraktisan media pembelajaran

Analisis kepraktisan dilakukan untuk menentukan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan hasil angket respons siswa dan guru setelah menggunakan media pembelajaran, serta hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran. Berikut merupakan hasil yang diperoleh.

Angket respons guru digunakan untuk menilai kepraktisan media pembelajaran. Hasil angket respons guru untuk setiap aspek dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Angket Respons Guru

Aspek Penilaian	Skor Rata-rata	Klasifikasi
Aspek Pendidikan	5	Sangat Sesuai
Aspek Ketetapan Materi	4.9	Sangat Sesuai
Kesimpulan	4.95	Sangat Sesuai

Sumber: Lampiran

Respons guru terhadap media pembelajaran yang telah digunakan menunjukkan skor rata-rata 4.95. Berdasarkan pedoman klasifikasi penilaian media pembelajaran yang telah dikembangkan, respons guru terhadap proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan memenuhi kriteria sangat baik.

5. Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran

Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 6. Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran selama proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan menunjukkan persentase 91.30%. Berdasarkan pedoman kualifikasi keterlaksanaan pembelajaran yang telah dikembangkan, pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat baik.

Tabel 6. Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Keterlaksanaan	Persentase (%)	Kategori
Media Animasi	91.30	Sangat Baik

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ditemukan bahwa (1) langkah-langkah pengembangan media animasi menggunakan model ASSURE dilakukan sesuai dengan tahapan. Penelitian pengembangan ini telah menghasilkan desain

pembelajaran dengan menerapkan media animasi pada mata pelajaran IPS kelas VIII MTs. Nurul Bahri Kabila Bone menggunakan model ASSURE. (2) media animasi yang dikembangkan melalui model ASSURE dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa.

Hasil analisis data hasil angket kepada siswa mencapai kategori baik. Dengan demikian, media animasi mata pelajaran IPS yang dikembangkan memenuhi kriteria efektif. Media animasi memenuhi kriteria kualitas media pembelajaran yaitu valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan dalam pembelajaran.

Tampilan materi pada media video animasi ini merupakan materi IPS. Produk media pembelajaran video animasi dengan menggunakan DVD yang di dalamnya terdapat petunjuk menggunakan media animasi. Kelebihan produk media animasi ini yaitu: media pembelajaran video animasi ini meningkatkan minat belajar, mampu memberikan rasa senang saat proses belajar mengajar berlangsung, meningkatkan pemahaman dalam proses pembelajaran. Setelah penjelasan kelebihan produk media pembelajaran adapun kekurangan produk media animasi ini yaitu: Dalam penggunaannya dosen perlu membawa pengeras suara, media pembelajaran memerlukan bantuan laptop atau proyektor. Penjelasan kelebihan dan kekurangan di atas sejatinya menjadi pertimbangan dalam mengembangkan produk ke depannya. Kelebihan produk dapat dikembangkan lagi ke depannya, dan kekurangan produk harus dapat diatasi dengan menyediakan berbagai alternatif agar kekurangan produk tidak menghambat proses pada saat pembelajaran.

Guru memegang peran yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar.

Tugas guru sebagai profesi meliputi mendidik, mengajar, dan melatih. Mendidik berarti meneruskan dan mengembangkan nilai-nilai hidup. Mengajar berarti meneruskan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sedangkan melatih berarti mengembangkan keterampilan-keterampilan pada peserta didik. pembelajaran harus didesain sedemikian rupa, khususnya pelajaran IPA, agar kegiatan pembelajaran dapat memacu belajar peserta didik menjadi lebih aktif dan berpusat pada peserta didik (*student centered*), maka diperlukan metode, strategi, sumber belajar, model dan yang tidak kalah penting adalah media pembelajaran. Model pembelajaran tidak hanya menjadikan belajar lebih aktif, akan tetapi juga akan menambah kegairahan sekaligus menghargai perbedaan individu dan beragamnya kecerdasan peserta didik. Kemudian dengan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif akan membuat kegiatan pembelajaran lebih baik.

Berdasarkan hasil yang diperoleh, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan sebagai berikut yakni (1) pada beberapa pertemuan latihan soal digunakan sebagai tugas untuk dikerjakan di rumah. Hal ini disebabkan kegiatan diskusi atau presentasi yang tidak sesuai dengan waktu yang telah ditentukan serta adanya kegiatan pembahasan soal yang membutuhkan banyak waktu. (2) implementasi pembelajaran di dalam kelas seharusnya dilakukan sepenuhnya oleh guru. Namun dalam pertemuan pengajaran dilakukan oleh peneliti dan dipantau oleh

observer karena guru memperoleh tugas di luar sekolah.

Hasil ini sesuai dengan pernyataan dari Ponza, dkk (2018) bahwa seorang guru harus mampu menjadi teknologi pembelajaran, di mana guru ini diharapkan dapat memulai inovasi dalam pembelajaran, inovasi yang dapat diterapkan yaitu perlu dilakukan dengan memanfaatkan berbagai macam sumber daya yang ada dengan didukung adanya sarana dan prasarana yang tersedia. Salah satu sumber daya yang dapat digunakan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran untuk membantu guru menjelaskan materi yang terkait, sehingga melalui media tersebut siswa akan lebih mengerti tentang materi tersebut serta lebih termotivasi untuk mengikuti pelajaran

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang diuraikan pada bab selanjutnya, maka dapat disimpulkan:

1. Langkah-langkah pengembangan media animasi menggunakan model ASSURE dilakukan sesuai dengan tahapan. Penelitian pengembangan ini telah menghasilkan desain pembelajaran dengan menerapkan media animasi pada mata pelajaran IPS kelas VIII MTs. Nurul Bahri Kabila Bone menggunakan model ASSURE.
2. Media animasi yang dikembangkan melalui model ASSURE dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa. Hasil analisis data hasil angket

kepada siswa mencapai kategori baik. Dengan demikian, media animasi mata pelajaran IPS yang dikembangkan memenuhi kriteria efektif. Media animasi memenuhi kriteria kualitas media pembelajaran yaitu valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan dalam pembelajaran.

SARAN

Saran yang dapat diberikan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Desain pembelajaran dengan menerapkan media animasi menggunakan model ASSURE yang dikembangkan diharapkan dapat digunakan di sekolah-sekolah yang memiliki karakteristik yang sama dengan sekolah yang menjadi tempat dilakukannya implementasi media pembelajaran.
2. Desain pembelajaran dengan menerapkan media animasi menggunakan model ASSURE yang dikembangkan dalam penelitian ini masih terbatas pada materi tertentu. Oleh karena itu, bagi peneliti lain dapat melakukan pengembangan media pembelajaran serupa sesuai dengan prosedur yang digunakan dalam penelitian ini dengan materi dan pendekatan lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Adkhar, Bastiar (2015). Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD Labschool Unnes.
- Arifin, Zainal. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. PT. Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Arikunto Suharsimi, dkk, 2009. Penelitian Tindakan Kelas, Jakarta : Bumi Aksara
- Djajari. 2012. *Model Pembelajaran Inovatif dan Proses Pembelajaran Konvensional*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Elis Prama Gustiningrum (2014) *Pengembangan Media Animasi Dengan Macromedia Flash Pada Pembelajaran sejarah kelas X Menggunakan Model Assure*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. UNEJ
- Hamalik, Oemar. 2002. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara
- Latuheru, 2012. *Media Pembelajaran (Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini)* Ujung Pandang: Badan Penerbit UNM
- Nur Rahmah (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Assure Pokok Bahasan Virus Kelas X Sma Negeri 11 Makassar. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri (Uin) Alauddin Makassar.
- Sumiati & Asra, M.Ed, 2008, *Metode Pembelajaran* Bandung: Wacana Prima.
- Suprayekti. 2003. *Interaksi Belajar Mengajar*. Jakarta : Departemen Pendidikan.
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Tim Pengembangan Pendidikan FIP-UPI, 2017. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Uno B. Hamzah, dkk, 2013. *Pengantar Teori Belajar dan Pembelajaran*, Gorontalo: BMT Nurul Jannah
- Winataputra, Udin, S. 2001. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta Pusat: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Wiriaatmadja, Rochiati. 2015. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya