

PENGEMBANGAN VIDEO TIGA DIMENSI PADA MATA PELAJARAN IPS JENJANG SMP

Rista Anggraini¹, Zahid Zufar At Thaariq², Muhammad Agam Ghirah Fahrozi³

¹Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang, ristaa765@gmail.com

²Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang

³Seni dan Desain, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang

Abstract

The purpose of this research is to produce products in the form of three-dimensional video development as an IPS learning medium. Where IPS learning is an integrated science of social science materials, so the study is very broad. This makes many students difficult to understand IPS learning materials. Therefore, it is necessary to learn media that is able to increase the motivation of students' learning, and can train their creativity and creativity. The author offers learning media tailored to the development of science and technology as an active, creative and innovative learning medium to assist teachers and learners in carrying out the learning that is three-dimensional video. The video contains integrated social science materials covering geography, economics, history, and sociology. This research is a development that means producing products in the form of three-dimensional videos about IPS material. This three-dimensional video development method refers to Lee Owens models ranging from (1) the analysis stage, (2) the design stage, (3) the development stage, (4) the implementation stage and (5) the evaluation stage. The purpose of writing this article is to develop three-dimensional video as a medium of IPS learning that is able to increase students' learning motivation. The result of this development is the three-dimensional video design of IPS materials with the help of audio. So that this three-dimensional video media can be used in the learning process of IPS in the classroom, as well as being a learning medium capable of developing student creativity.

Keywords

Learning Media, Social Studies, Three-Dimensional Video

PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya merupakan hak bagi setiap golongan manusia yang tidak dapat terpisahkan. Pendidikan hadir untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu membentuk serta mengembangkan potensi kehidupan bangsa. Dalam upaya mewujudkan tujuan pendidikan, sistem pendidikan nasional disusun sedemikian rupa dengan disesuaikan kebutuhan

pendidikan baik secara geografis, demografis, historis, dan kultural (Utamasari, 2018).

Upaya mewujudkan praktik pendidikan guru memegang peran penting dalam mewujudkan proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi yang dilakukan peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar terhadap suatu lingkungan belajar yang terdiri dari guru dan siswa yang saling bertukar informasi dan pengetahuan (Jembari, Tastra, & Mahadewi, 2015). Informasi dan pengetahuan itu akan menjadi dasar bagi siswa dalam kehidupan bermasyarakat, salah satunya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan ilmu yang terpadu dimana memuat pembelajaran Geografi, Ekonomi, Sejarah, dan Sosiologi. Pembelajaran IPS yang dilaksanakan oleh pendidikan dasar maupun perguruan tinggi tidak menekankan terhadap aspek teoritis keilmuannya, tetapi juga menekankan pada aspek praktis dalam mempelajari, mengkaji gejala, menelaah, dan masalah sosial masyarakat, yang bobot dan kekuasaannya disesuaikan dengan jenjang pendidikan yang ditempuh (Jembari dkk., 2015). Kajian yang ada dalam IPS dapat dikaji dalam berbagai lingkungan yang tidak terbatas, mulai dari lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat baik yang terjadi dimasa lampau maupun dimasa yang akan datang. Dengan demikian peserta didik yang mempelajari IPS dapat menambah pengetahuannya dalam berbagai bidang yang termuat mata pelajaran IPS terpadu.

Pembelajaran IPS bertujuan untuk dapat mengembangkan pengetahuan dan ketrampilan siswa yang dapat berguna di masa sekarang maupun di masa yang akan datang. IPS erat kaitannya dalam persiapan peserta didik untuk dapat berperan aktif dan berpartisipasi dalam pembangunan Indonesia dan terlibat dalam pergaulan masyarakat yang ada di dunia (*global society*) (Ratnawati, 2016).

Melalui pembelajaran IPS peserta didik ditujukan untuk mampu menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab dan menjadi warga dunia yang cinta terhadap perdamaian (Wulansari, 2017). IPS juga berperan untuk dapat mengembangkan potensi peserta didik supaya peka terhadap permasalahan sosial yang ada di masyarakat (Thaariq, Anggraini, & Hasanah, 2020). Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang berbeda dengan mata pelajaran lainnya, hal ini dikarenakan mata pelajaran ini memiliki karakteristik materi yang beragam mulai dari fakta, konsep, peristiwa, dan globalisasi (Ribawati, 2015).

Akan tetapi sering dijumpai di berbagai sekolah dalam proses pembelajaran IPS menjadi mata pelajaran yang membosankan, sehingga banyak dari siswa yang kurang menyukai terhadap mata pelajaran IPS. Selain itu sering dijumpai aktivitas siswa hanya mendengarkan apa yang disampaikan guru saja yang menyebabkan siswa menjadi jenuh (Diana dkk, 2017). Serta pembelajaran yang diberikan bersifat abstrak, dimana guru dalam menjelaskan materi pembelajaran hanya menggunakan penjelasan di papan tulis, dengan sistem ceramah tanpa diiringi dengan berbagai media pembelajaran yang bisa meningkatkan semangat siswa dalam proses

pembelajaran. (Kharismayani, Tripalupi, & Sujana, 2019). Guru juga dituntut memiliki berbagai kemampuan dalam melaksanakan proses pembelajaran. Kemampuan yang seharusnya dimiliki oleh guru meliputi kemampuan dalam menggunakan model pembelajaran, penggunaan media pembelajaran, dan mampu mengetahui karakteristik dari siswanya.

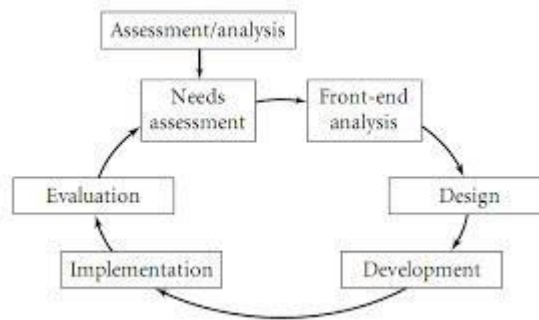
Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dibutuhkan sebuah solusi yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS yang dapat membantu siswa memperoleh hasil yang maksimal. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan kokom dalam (Diana dkk, 2017) untuk menjalankan tugas dengan profesional, guru dituntut mampu memahami dan mempunyai ketrampilan yang bagus dalam mengembangkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran diperlukan untuk dilakukan mengingat keterbatasan kemampuan guru dalam menyampaikan informasi dan materi pembelajaran, serta keterbatasan siswa dalam menyerap informasi atau memahami materi dalam pelajaran.

Upaya yang dapat dilakukan sebagai solusi untuk mengurangi masalah pembelajaran siswa pada mata pelajaran IPS yaitu menciptakan suatu inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan memotivasi belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam penyampaian materi ke siswa. Penggunaan video tiga dimensi dapat dijadikan sebagai sarana menciptakan semangat siswa dalam belajar IPS. Hal ini sesuai apa yang dikemukakan oleh Smaldino dalam (Ribawati, 2015) keunggulan video tiga dimensi yaitu dapat menampilkan berbagai gambar bergerak dengan disertai adanya suara. Selain itu, dengan menggunakan media video tiga dimensi maka berbagai informasi berupa peristiwa, fakta, konsep, dan sebagainya dapat dihadirkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Video tiga dimensi juga mampu meningkatkan semangat siswa dalam belajar IPS.

Adanya inovasi media pembelajaran ini diharapkan dapat semakin meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap matapelajaran IPS. Media pembelajaran ini juga diharapkan mampu memaksimalkan capaian peserta didik dalam pembelajaran IPS. Untuk mengetahui spesifikasi penggunaan video tiga dimensi penulis akan membahas konsep dan pengimplementasian media pembelajaran ini, sehingga bias

METODE

Adapun metode yang digunakan dalam pengembangan video tiga dimensi ini yaitu termuat dalam gambar berikut.



Gambar 1 Metode Pengembangan Lee Owens

Dalam melaksanakan pengembangan video tiga dimensi, peneliti menggunakan serangkaian tahapan pengembangan yang bersifat prosedural. Pengembangan video tiga dimensi bertujuan untuk memudahkan gambaran visualisasi dari cerita yang sifatnya teks. Metode yang dipakai dalam pengembangan ini adalah metode pengembangan (Lee & Owens, 2004) dengan desain penelitian yang terdiri dari (1) analisis, (2) desain, (3) pengembangan, (4) implementasi dan (5) evaluasi. Pada tahapan analisis, dilakukan asesmen kebutuhan dan analisis *front-end*. Pada kegiatan asesmen kebutuhan, penulis berfokus pada masalah yang dihadapi disertai dengan kebutuhan apa yang diinginkan. Pada kegiatan analisis *front-end* berfokus pada analisis-analisis yang dilakukan, seperti analisis audiens, teknologi, situasi, tugas, kejadian penting, tujuan, masalah, media, data dan biaya. Pada tahapan desain, pengembang mulai mengembangkan rancangan video tiga dimensi disertai dengan rancangan audio. Pada tahapan *development*, pengembang mulai mengembangkan video pembelajaran tiga dimensi yang mengacu pada rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Pengembangan ini masih pada tahapan *development* tingkat awal dimana produk ini masih dalam pengembangan, sehingga ke depannya akan diadakan pengembangan lanjutan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Inovasi Media Pembelajaran Video Tiga Dimensi

Dalam pemilihan metode pembelajaran tentunya membutuhkan suatu media pembelajaran yang dapat mengubah persepsi terhadap pembelajaran IPS sehingga dapat menyampaikan pesan bisa lebih jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar. Serta juga memiliki kemampuan lebih yang termuat dalam media audiovisual, karena media ini meliputi indera pendengaran dan indera penglihatan (Setyosari & Sihkabuden, 2005)

Video adalah suatu media penyampai pesan berupa media *audiovisual* atau media pandang dengar (Purwanti, 2015). Media audio visual memiliki dua macam yang pertama, dilengkapi dengan fungsi peralatan suara dan gambar dalam satu unit, disebut sebagai media audio-visual murni; dan kedua, media audio-visual tidak murni. Film bergerak, video, dan televisi sejenis dengan yang pertama, sedangkan opaque, slide, OHP dan peralatan visual lainnya yang diberi suara

termasuk sama dengan yang kedua (Munadi, 2008). (Sanaky, 2011) juga menyebutkan kelebihan dan kelemahan pembelajaran berbentuk video, yaitu sebagai berikut: kelebihan media video yaitu memuat obyek belajar secara konkret atau pesan pembelajaran secara realistic, oleh karena itu sangat baik dalam menambah pengalaman belajar, memiliki keunikan tersendiri dan dapat menjadi pemacu atau memotivasi pembelajar untuk belajar, sangat baik untuk mencapai tujuan belajar psikomotorik, dapat mengurangi rasa kejenuhan dalam belajar, terutama jika digabungkan dengan teknik mengajar secara ceramah dan diskusi persoalan yang ditayangkan, dapat menambah daya tahan ingatan atau retensi tentang obyek belajar yang dipelajari pembelajar, portabel dan mudah didistribusikan,

Seiring berkembangnya teknologi multimedia yang ada pada saat ini memberikan banyak pilihan pengguna untuk memilih multimedia. Salah satu teknik pengembangan multimedia yang sangat populer yaitu Animasi, terlebih dengan adanya animasi 3D membuat animasi menjadi lebih hidup, sehingga dapat menarik perhatian, dan mudah dalam mengingatnya (Prastyo, 2012).

Di samping itu, Tiga dimensi juga mampu memberikan modeling yang memungkinkan terciptanya karya animasi tiga dimensi (3D) yang akurat menyerupai dengan objek aslinya. Dalam dunia perindustrian, tiga dimensi (3D) dapat digunakan sebagai media informasi dan promosi, salah satunya dengan adanya arsitektur modeling tiga dimensi (3D) suatu perusahaan (Nurudin & Prabowo, 2012).

Video tiga dimensi juga dapat diaplikasikan dalam ranah proses belajar mengajar, khususnya pada mata pelajaran IPS. Pada dasarnya mata pelajaran IPS merupakan pelajaran yang berkenaan dengan ilmu-ilmu sosial, seperti sejarah, geografi, ekonomi dan sosiologi. Maka dalam kaitan ini, video tiga dimensi berfungsi guna memberikan gambaran-gambaran secara nyata mengenai suatu materi atau objek yang akan dikaji.

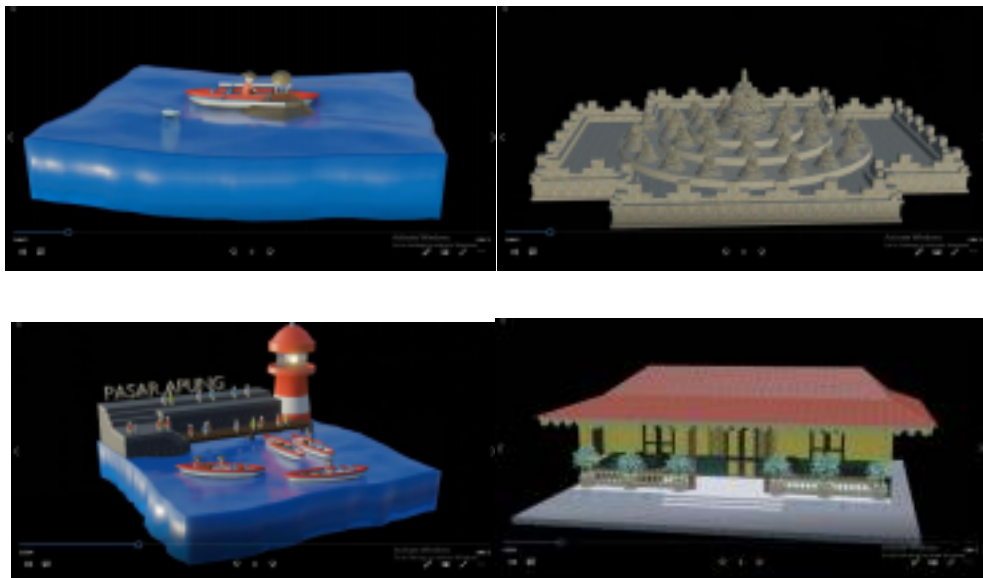
B. Konsep Inovasi Media Pembelajaran Video Tiga Dimensi

Video tiga dimensi ini melibatkan secara langsung antara guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, dengan siswa sebagai subjek pelaku utama. Media pembelajaran tiga dimensi menggunakan metode belajar secara diskusi kelompok namun dalam video tiga dimensi diinovasi menjadi gambar animasi untuk lebih meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS (Sukiyasa & Sukoco, 2013). Selain itu tujuan dari adanya video ini untuk memudahkan siswa dalam memahami suatu konteks mata pelajaran IPS dan supaya tidak cepat merasa bosan karena video dirancang semaksimal mungkin.

Media pembelajaran video tiga dimensi dirancang dengan menggabungkan diskusi kelompok berinovasikan animasi pada video. Melalui media pembelajaran ini siswa dilatih untuk berfikir kritis dalam menganalisa suatu fenomena atau peristiwa yang terjadi di masyarakat serta berbagai fenomena atau peristiwa yang terjadi di masa lampau. Pada tampilan video didesain dengan fakta atau fenomena

yang terbaru yang disesuaikan dengan pembelajaran IPS. Secara tidak langsung maka dengan menganalisis video ini siswa mampu mengutarakan pengetahuan dan pendapatnya terhadap suatu peristiwa yang sedang dikaji dengan cara mengamati video yang telah disajikan oleh guru.

Desain dari media pembelajaran ini yaitu setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang. Setiap kelompok akan diberikan video untuk dianalisis menurut pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh baik di sekolah, rumah, maupun masyarakat. Setiap kelompok wajib membacakan hasil analisisnya untuk diberi saran atau masukan dari guru dan kelompok lain, dengan tujuan untuk melatih rasa kepercayaan diri pada siswa dalam meningkatkan keaktifan dan kreativitasnya.



Gambar 2. Video Tiga Dimensi

Adanya media pembelajaran ini diharapkan dapat mengubah pandangan terhadap mata pelajaran IPS yang membosankan. Penerapan media pembelajaran ini dapat melatih kepercayaan siswa dalam berpikir kritis dan aktif untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya. Karena dalam hal ini siswa diperbolehkan mengemukakan apapun pengetahuan yang dimilikinya dengan syarat masi dalam konteks yang diamati, sehingga tidak ada batasan dalam mengemukakan pendapatnya.

Manfaat dari adanya video tiga dimensi berkenaan dengan peningkatan hasil belajar. Hal ini terlihat dari beberapa penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sugiman, Pujiastuti, & Suyitno (2020) menunjukkan peningkatan hasil belajar yang berbantuan video tiga dimensi di SLB Salatiga dimana prosesnya menjadi lebih inovatif, menarik, dan menyenangkan. Penelitian lain dari Vita (2019) menunjukkan dalam penggunaan video tiga dimensi, keaktifan siswa menjadi lebih dari 80 persen dan terdapat peningkatan nilai sebanyak 39,15. Hal ini menunjukkan dengan adanya media video tiga dimensi secara tak langsung dapat membangun semangat belajar, sehingga

kemampuan berpikir juga ikut meningkat (Kuswandi, Surahman, Thaariq, & Muthmainnah, 2018).

C. Penerapan Video Tiga Dimensi sebagai Media Pembelajaran IPS

Penerapan media pembelajaran video tiga dimensi ini dilakukan bersama guru dan siswa dimana berpusat pada siswa. Guru menjelaskan materi dengan singkat kepada siswa kemudian dilanjutkan dengan pembagian kelompok secara acak yang dipilih oleh guru, dengan tujuan setiap siswa bias mendapat kelompok. Setelah itu video akan diputarkan oleh guru dan siswa melakukan analisis video yang disajikan. Kemudian tiap kelompok mengutarakan jawaban dari pengetahuan yang diperoleh. Guru dan siswa memberikan saran dan masukan terhadap apa yang diutarakan anggota kelompok, dengan tujuan pemahaman siswa semakin meningkat dan berkembang. Selain itu juga dapat meningkatkan cara berpikir kritis siswa dengan baik dan terarah sehingga keaktifan dan kreativitas anak dapat berkembang dengan baik dan terarah sesuai dengan tujuan indikator capaian pembelajaran.

PENUTUP

Dalam peningkatan kualitas pendidikan, hal yang perlu untuk dilakukan adalah memperbaiki kualitas sumber belajar. Salah satu dari sumber belajar adalah media pembelajaran. Maka, pengembang melakukan penelitian pengembangan terkait video tiga dimensi pada materi IPS untuk memudahkan proses pembelajaran. Materi IPS dipilih karena kecenderungan pendekatan yang dipakai mengacu pada hafalan. Maka, dibutuhkan dukungan yang berarti, agar penelitian yang pengembang lakukan dapat bermanfaat bagi kalangan pendidikan pada khususnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Diana, L. M. (2017). Pengaruh Model Kooperatif *Numbered Head Together* (Nht) Berbantuan Media Video Terhadap Keterampilan Sosial dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Smp Islam Al-Hidayah Kaliwates Jember
- Jembari, I. A. T., Tastra, I. D. K., & Mahadewi, L. P. P. (2015). *Pengembangan Video Animasi Dua Dimensi Dengan Model Waterfall Pada Pembelajaran IPS Kelas VIII*. 3(1), 12.
- Kharismayani, G. A. E., Tripalupi, L. E., & Sujana, I. N. (2019). Implementasi Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS (Ekonomi) Kelas IX H SMP Negeri 2 Blahbatuh Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 9(2), 247. doi: 10.23887/jjpe.v9i2.20049
- Lee, W. W., & Owens, D. L. (2004). *Multimedia Based Instructional Design*. San Francisco: Pfeiffer.
- Ratnawati, E. 2016. *Pentingnya Pembelajaran IPS Terpadu*. 15.
- Ribawati, Eko. (2015). *Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Motivasi*

Dan Hasil Belajar Siswa. 1, 12.

- Thaariq, Z. Z. A., Anggraini, R., & Hasanah, S. (2020). Ethno IPS: Inovasi Materi Pembelajaran IPS Berbantuan Unsur Budaya. *SOSIO-DIDAKTIKA: Social Science Education Journal*, 7(1), 98–113.
- Kuswandi, D., Surahman, E., Thaariq, Z. Z. A., & Muthmainnah, M. (2018). K-Means Clustering of Student Perceptions on Project-Based Learning Model Application. *2018 4th International Conference on Education and Technology (ICET)*, 9–12. Malang, Indonesia: IEEE. doi: 10.1109/ICEAT.2018.8693932
- Munadi, Y. (2008). *Media Pembelajaran. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.*
- Nurudin, S., & Prabowo, N. A. (2012). Pembuatan Video Profile Tiga Dimensi (3D) Ocrash Gemolong Kabupaten Sragen. *Speed-Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 2(1).
- Prastyo, N. A. (2012). Pembuatan Video Profil Tiga Dimensi (3D) Sentra Ponsel Kudus. *Speed-Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 2(4).
- Purwanti, B. (2015). Pengembangan media video pembelajaran matematika dengan model assure. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1).
- Sanaky, H. (2011). *Media pembelajaran buku pegangan wajib guru dan dosen.* Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Setyosari, P., & Sihkabuden. (2005). *Media Pembelajaran.* Malang: Elang Mas.
- Sugiman, S., Pujiastuti, E., & Suyitno, A. (2020). Pemanfaatan media video dimensi tiga untuk menciptakan joyful learning di SLB Salatiga sebagai produk PKM Jurusan Matematika UNNES. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 3, 482–488.
- Sukiyasa, K., & Sukoco, S. (2013). Pengaruh media animasi terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa materi sistem kelistrikan otomotif. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1). doi: 10.21831/jpv.v3i1.1588
- Vita, N. (2019). *Keefektifan Media Pembelajaran Video Animasi Tiga Dimensi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Kopling Dan Sistem Transmisi Mobil.* UNNES.