

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN BERBASIS PENDEKATAN INKUIRI PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS VIII SMP

Yuninda Rekka Putri¹, Nofri Hendri², Darmansyah³, Meldi Ade Kurnia Yusri⁴
^{1, 2, 3, 4}Universitas Negri Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Barat, Padang, Sumatera Barat, Indonesia
Email: nindaputri1@gmail.com

Article History

Received: 27-10-2024

Revision: 02-10-2024

Accepted: 04-10-2024

Published: 06-11-2024

Abstract. The development of learning video media is carried out as an effort to solve student learning problems. This Learning Media can be used as an alternative to reduce problems in learning. This study aims to produce products in English class VIII subjects and determine the quality of validity and practicality of the products developed so that they are feasible to use. This study is a type of Research and Development (R&D) development or by using a 4-D development model (four-D model). This Model consists of 4 stages of development include Define, Design, Develop, Disseminate. The product validity test was conducted by 3 validators, namely 2 media validators and 1 material validator. Practicalities test was conducted on 31 students of Class VIII SMP Negeri 1 Junjung Sirih. The results of this study explain that the average percentage of media validators I and II respectively is 97.5% and 96.25% with the category of "Very Valid". From the assessment of material experts, an average percentage of 94.54% was obtained with the category of "Very Valid". For the assessment of practicality from students, a percentage of 93.22% was obtained with the product category "Very Practical" Based on these calculations, it can be concluded that the learning animation video media based on the inquiry approach in English subjects developed "Very Feasible" is used in learning.

Keywords: Development, Video Media, English, Inquiry, Animaker

Abstrak. Pengembangan media video pembelajaran ini dilakukan sebagai upaya dalam memecahkan masalah belajar siswa. Media Pembelajaran ini dapat dijadikan alternatif untuk mengurangi permasalahan dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VIII serta mengetahui kualitas kevalidan dan kepraktisan dari produk yang dikembangkan sehingga layak digunakan. Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan 4-D (*four-D model*). Model ini terdiri dari 4 tahapan pengembangan meliputi *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), *Disseminate* (penyebaran). Uji validitas produk dilakukan oleh 3 validator yaitu 2 validator media dan 1 validator materi. Uji praktikalitas dilakukan padan 31 siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Junjung Sirih. Hasil dari penelitian ini menjelaskan bahwa nilai rata-rata persentase dari validator media I dan II berturut-turut adalah 97,5% dan 96,25% dengan kategori "Sangat Valid". Dari penilaian ahli materi diperoleh nilai rata-rata persentase 94,54% dengan kategori "Sangat Valid". Untuk penilaian praktikalitas dari siswa diperoleh persentase 93,22% dengan kategori produk "Sangat Praktis" Berdasarkan perhitungan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media video animasi pembelajaran berbasis pendekatan inkuiri pada mata pelajaran Bahasa Inggris yang dikembangkan "Sangat Layak" digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Video, Bahasa Inggris, Inkuiri, Animaker

How to Cite: Putri, Y. R., Hendri, N., Darmansyah., & Yusri, M. A. K. (2024). Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Pendekatan Inkuiri pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VIII SMP. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5 (6), 6641-6648. <http://doi.org/10.54373/imeij.v5i6.2062>

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini sudah berkembang pesat dalam segala aspek kehidupan, khususnya pada bidang teknologi informasi dan komunikasi. Semakin majunya perkembangan teknologi dapat berpengaruh pada bidang pendidikan. Pendidikan sendiri tidak bisa lepas dari perkembangan teknologi yang semakin maju. Seiring dengan pentingnya ilmu pengetahuan dan teknologi, dibutuhkan suatu peningkatan mutu pendidikan yang dilakukan dengan mengadakan pembaharuan pada komponen dalam proses belajar. Salah satu cara untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan siswa. Menurut Darmawan (2015), penggunaan teknologi sebagai media dapat membantu siswa lebih tertarik dalam belajar, media yang berisi video, audio, animasi, memberikan pemahaman yang utuh kepada siswa. Kustandi, dkk. (2011), menyebutkan “media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima”. Media yang digunakan harus bisa memenuhi kebutuhan dalam pembelajaran, sesuai dengan materi yang akan dipelajari yang nantinya pembelajaran dapat diterima baik oleh siswa.

Berdasarkan penelitian Tamami (2014) menyatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran ini hasil belajar siswa akan lebih baik karena konsep dan teknik terbangun dengan baik melalui proses melihat dan pengalaman nyata sehingga terjadi pembelajaran yang lebih bermakna *meaningful learning experience*. Dengan demikian maka guru dituntut untuk cakap membuat media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Maryana, Suaedi, & Nurdin, 2019).

Video Animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan. Video Animasi juga merupakan suatu gambar yang bergerak yang berasal dari kumpulan objek yang disusun sedemikian rupa dengan objek dapat berupa tulisan, gambar hewan, tumbuhan, manusia dan lain sebagainya (Widiyasanti & Ayriza, 2018). Dari pengertian yang telah di paparkan, dapat disimpulkan bahwa video animasi merupakan gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang disusun secara sistematis sehingga bergerak sesuai dengan alur hitungan waktu.

Salah satu upaya guru dalam memberikan pengalaman belajar pada siswa adalah dengan menerapkan pendekatan inkuiri. Saud & Suherman (2006) menyatakan bahwa inkuiri merupakan proses pembelajaran berdasarkan pada pencarian dan penemuan melalui proses berfikir secara sistematis. Burhanuddin & Sofyan (2012) menyatakan bahwa Pendekatan inkuiri adalah pendekatan yang lebih menekankan kepada penyelidikan terhadap suatu masalah. Inkuiri adalah pendekatan pembelajaran bagi siswa untuk menemukan dan

menggunakan berbagai sumber informasi dan ide untuk meningkatkan pemahaman mereka terhadap masalah, topik, dan isu (Kholili, 2022). Siswa dapat mengkonstruksi sendiri pemahamannya dengan melakukan aktivitas aktif dalam pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar, inkuiri ini digunakan sebagai pendekatan pengajaran yang memungkinkan ide siswa berperan dalam investigasi yang akan dilakukan oleh guru. Melalui pendekatan inkuiri inilah siswa akan terdorong untuk belajar melalui keterlibatan aktif dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang sesuai, ditambah lagi dengan dorongan yang diberikan guru, agar setiap siswa memiliki pengalaman dalam melakukan percobaan yang memungkinkan mereka menemukan prinsip-prinsip untuk mereka sendiri. Dengan begitu, keinginan siswa untuk mengetahui, akan menambah motivasi mereka untuk melanjutkan pekerjaannya hingga mereka menemukan jawaban atau solusi dari masalahnya. Pendekatan inkuiri juga mengajarkan kepada siswa untuk belajar memecahkan masalah secara mandiri, sehingga dalam diri mereka akan muncul kemampuan berpikir yang kritis, karena selama proses pembelajaran berlangsung, guru terus menerus mengajukan pertanyaan kepada siswa yang dapat membangkitkan pemikiran siswa secara ilmiah, dengan demikian pikiran siswa akan termotivasi untuk selalu berpikir.

Masalah yang sering dihadapi oleh pendidik saat ini yaitu kurangnya inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan kurangnya penggunaan media pembelajaran saat pembelajaran berlangsung. Ada juga siswa yang merasa kurang tertarik dengan proses pembelajaran yang menggunakan metode ceramah. Penggunaan media dalam proses pembelajaran memiliki berbagai kegunaan, diantaranya dapat mengatasi perbedaan gaya belajar, minat, intelegensi, keterbatasan daya indra dan keterbatasan waktu. Selain itu, media yang digunakan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.

Berdasarkan hasil observasi di SMPN 1 Junjung Sirih diketahui penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi masih sangat jarang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan karena sebelumnya SMP N 1 Junjung Sirih sempat melaksanakan pembelajaran secara daring (jaringan) yakni pembelajaran yang dilaksanakan secara jarak jauh yang disebabkan oleh maraknya *Pandemic Coronavirus Disease 2019 (COVID-19)*. Pada saat itu, salah satu masalah yang dihadapi oleh guru adalah kurangnya media pembelajaran yang dapat digunakan saat pembelajaran daring berlangsung. Sesuai dengan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran Bahasa Inggris menyatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran Bahasa Inggris di SMPN 1 Junjung Sirih sering menemukan permasalahan yang berkaitan dengan kurangnya keinginan siswa dalam belajar, diantaranya ada beberapa siswa yang sering bermain-main bahkan keluar kelas pada saat

proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, pembelajaran bahasa Inggris dominan menggunakan teks dan metode ceramah, hal tersebut menyebabkan masih terdapat siswa yang kurang perhatian dan mengantuk dalam mengikuti pembelajaran.

Diketahui SMPN 1 Junjung Sirih memiliki sejumlah media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang proses belajar mengajar. Beberapa media tersebut seperti LCD Proyektor, buku cetak dan buku pegangan siswa. Pemanfaatan media berbasis teknologi seperti media video animasi pembelajaran belum pernah digunakan oleh guru sebelumnya, karena metode yang digunakan oleh guru tersebut adalah metode ceramah. Alternatif pemecahan masalah yang ada tersebut dengan penggunaan media video animasi pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris khususnya pada materi *Narrative Text*. Dalam hal ini penulis menggunakan beberapa aplikasi, namun aplikasi yang mendasari pembuatan media video animasi pembelajaran ini adalah aplikasi *Animaker*. Alasan penulis memilih *Animaker* sebagai program untuk mengembangkan media ini karena *Animaker* lebih simple untuk digunakan oleh pendidik dalam pembuatan media pembelajaran.

Siswa di SMP N 1 Junjung Sirih ini banyak yang menginginkan pembelajaran yang difasilitasi teknologi dalam menunjang pendidikannya. Hal ini akan berdampak pada keaktifan siswa di dalam kelas maupun diluar kelas dengan materi yang bisa diakses selain di sekolah. Sebaiknya pendidik menggunakan teknologi dalam pembelajaran yang sedang dibahas, agar siswa tidak merasa bosan dengan metode ceramah. Oleh sebab itu, penggunaan media video animasi pembelajaran akan menjadi efektif dalam proses pembelajaran. Mata pelajaran Bahasa Inggris yang diajarkan kebanyakan menggunakan metode ceramah di SMP N 1 Junjung Sirih. Hal ini membuat siswa menjadi tidak tertarik dan bosan di dalam kelas.

Menurut Darmawan (2015), mengatakan realita yang ada sejumlah guru tidak memiliki kemampuan menggunakan teknologi, ada guru yang tidak memiliki pengetahuan tentang penggunaan komputer, dan ada guru yang memiliki kemampuan menggunakan komputer tetapi tidak dapat memanfaatkan internet. Pelatihan atau seminar diperlukan untuk membantu guru agar dapat memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran di kelas. Penelitian ini merupakan kompetensi Teknologi Pendidikan yang berada pada bidang kajian pengembangan. Menurut Barbara (1994), kawasan teknologi pendidikan mencakup pengembangan teknologi cetak, audio visual, teknologi berbantuan komputer, atau teknologi terpadu lainnya. Oleh karena itu setiap sarjana teknologi pendidikan harus memiliki kemampuan dalam pengembangan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media video animasi pembelajaran berbasis pendekatan inkuiri pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VIII SMP.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* pengembangan atau dengan menggunakan model pengembangan 4-D (*four-D model*). Model pengembangan yang akan digunakan dalam pengembangan ini adalah model 4-D yang dikembangkan oleh Thigarajan, model 4-D terdiri dari empat tahap, yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), *Disseminate* (Penyebaran). Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa angket validasi dan respons siswa. Angket digunakan untuk menguji validitas media video pembelajaran yang dilakukan oleh tiga validator yaitu dua validator media dan 1 validator materi. Selain itu, media tersebut diujicobakan kepada 31 siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Junjung Sirih untuk mengetahui praktikalitas media video pembelajaran yang telah dikembangkan. Analisis data kuantitatif dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata persentase dari masing-masing angket. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan produk pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

HASIL

Tahap *Define* (Pendefinisian)

Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan untuk mengetahui kompetensi yang ingin dicapai dan mengetahui media apa yang tepat untuk dikembangkan. Sekolah yang dijadikan tempat penelitian yaitu SMP Negeri 1 Junjung Sirih. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan pendidik diketahui bahwa kurikulum yang diterapkan adalah kurikulum merdeka pada tingkatan kelas VIII. Pelaksanaan pembelajaran pada kurikulum merdeka menekankan pembelajaran yang berpusat kepada siswa (*student centered*). Pendekatan ini dilakukan agar siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Analisis Siswa

Analisis siswa dilakukan untuk mengetahui karakteristik siswa seperti minat dan gaya belajar siswa serta kesulitan-kesulitan dalam pembelajaran berlangsung baik secara individu dan kelompok dalam pembelajaran bahasa inggris. Berdasarkan hasil pengamatan pada siswa kelas VIII sebagian besar siswa kurang tertarik dan merasa bosan dalam pembelajaran karena guru umumnya masih menggunakan media sederhana seperti buku. Ketersediaan media pembelajaran di sekolah masih kurang sehingga masih banyak guru yang belum dapat mengembangkan media pembelajaran.

Analisis Konsep

Analisis konsep dilakukan untuk mengidentifikasi materi utama yang perlu diajarkan berdasarkan analisis kurikulum. Materi yang akan diajarkan adalah *Narrative Text*. Pada materi ini siswa diharapkan dapat memahami dengan mudah proses pembelajaran bahasa Inggris mengenai *Narrative Text*. Untuk mempermudah siswa memahami serta menguasai materi siswa memerlukan media yang mampu menarik minat dan perhatian siswa dalam pembelajaran.

Analisis Tujuan Pembelajaran

Pada tahapan analisis ini dilakukan perumusan tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa. Tujuan pembelajaran bahasa Inggris pada materi *Narrative Text* yaitu (1) siswa mampu memahami informasi mengenai teks naratif, (2) siswa mampu mencari ide utama dalam teks naratif, (3) siswa mampu mengidentifikasi tujuan dalam teks naratif, dan (4) siswa mampu memahami *generic structure* tentang teks naratif.

Tahap Design (Perancangan)

Tahap *design* atau tahap perancangan merupakan tahapan dalam merancang produk media video animasi pembelajaran berbasis pendekatan inkuiri. Perancangan produk pada tahap desain dilakukan berdasarkan pada tahap analisis sebelumnya. Tahap ini terdiri dari 3 langkah yaitu pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan awal.

Development (Pengembangan)

Tahapan yang dilakukan setelah tahap perancangan adalah tahap pengembangan meliputi pengembangan desain layout dan materi, validasi oleh validator media dan validator materi terhadap produk yang dikembangkan.

Disseminate (Penyebaran)

Dissiminate merupakan tahapan akhir pengembangan dari model 4D (*four-D*). Tahapan ini berisi kegiatan menyebarluaskan produk yang telah teruji untuk dimanfaatkan. Pada penelitian ini peneliti akan menyebarluaskan produk yang dikembangkan dengan menggunakan link, serta peneliti akan memasukkan media video animasi pembelajaran berbasis pendekatan inkuiri pada CD. Peneliti melakukan penyebaran media di beberapa sekolah seperti di SMPN 1 Junjung Sirih, dan MTSS *TI Paninggahan*. Penyebaran ini

dilakukan agar media dapat digunakan secara lebih luas. Untuk penyeberan media yang lain peneliti sudah mengupload video animasi tersebut pada sosial media berupa *Youtube*.

DISKUSI

Media yang sudah dikembangkan akan divalidasi untuk memperoleh data apakah media layak digunakan. Jusniar & Sumiati (2014) memaparkan bahwa proses validasi produk dilakukan oleh validator dalam hal ini para ahli yang telah berpengalaman menilai suatu produk baru. Tahap validasi dilakukan oleh dua orang ahli media dan satu orang ahli materi. Aspek uji validasi pada validasi media adalah aspek teks, audio, animasi, dan video. Dari hasil uji validasi bersama validator I diperoleh nilai rata-rata persentase 97,5% dengan kategori “Sangat Valid”. Validasi bersama validator II memperoleh nilai rata-rata persentase 96,25% dengan kategori “Sangat Valid”. Dapat disimpulkan hasil validasi media video animasi pembelajaran berbasis pendekatan inkuiri ini dapat dikategorikan “Sangat Valid”. Aspek uji validasi pada uji validasi materi yaitu kelayakan isi materi, penyajian materi, dan kebahasaan. Dari penilaian ahli materi diperoleh nilai rata-rata persentase 94,55% dengan kategori “Sangat Valid”.

Pada tahap ini produk diuji cobakan pada siswa sebanyak 31 orang siswa SMP Negeri 1 Junjung Sirih. Hasil uji praktikalitas yang telah dilakukan siswa terhadap video animasi pembelajaran berbasis pendekatan inkuiri diperoleh rata-rata persentase 93,22% dengan kategori “Sangat Praktis”. Perolehan persentase tersebut menunjukkan bahwa media video animasi pembelajaran berbasis pendekatan inkuiri mendapatkan respon yang baik dari siswa. Media video animasi pembelajaran juga diakses dengan mudah oleh siswa dengan sosial media berupa *Youtube*. Menurut Hartanto (2019) kepraktisan produk dapat ditentukan dari hasil penilaian terhadap penggunaan atau keterpakaian produk yang dikembangkan. Berdasarkan hasil tersebut media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Maka, dengan pemaparan yang telah dilakukan di atas dapat disimpulkan bahwa media video animasi pembelajaran berbasis pendekatan inkuiri dengan materi *Narrative Text* pada mata pelajaran bahasa Inggris yang telah valid dan praktis ini mampu membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran serta meningkatkan minat dan keefektifan siswa dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan data yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil uji validasi oleh validator materi dan validator media menunjukkan bahwa media video animasi pembelajaran berbasis pendekatan inkuiri pada materi *Narrative Text* kelas VIII SMP

dinyatakan “sangat valid”. Hasil uji validasi bersama ahli materi memperoleh persentase 94,55%. Hasil uji validasi bersama validator media memperoleh persentase 97,5% dan dari ahli media I serta 96,25% dari ahli media II. Dengan hasil uji validitas tersebut dapat dinyatakan media video animasi pembelajaran ini layak digunakan. Hasil uji praktikalitas oleh pengguna (siswa) di SMP Negeri 1 Junjung Sirih, menunjukkan bahwamedia media video animasi pembelajaran berbasis pendekatan inkuiri pada materi *Narrative Text* memperoleh persentase 93,22% dengan kategori “sangat praktis” dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil uji validitas dan praktikalitas, maka produk media video animasi pembelajaran ini dapat dikategorikan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

REFERENSI

- Asnawati, Y., & Sutiah, S. (2023). Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Islamic Education*, 9(1), 64–72. <https://doi.org/10.18860/jie.v9i1.22809>
- Darmawan, D. (2015). *Komunikasi Pendidikan Perspektif Bio-komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Kholili, A. (2022). Upaya Meningkatkan Pemahaman Membaca Bahasa Inggris melalui Pembelajaran Berbasis Inkuiri (Inquiry-Based Learning). *Literasi Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Inovasi*, 2(2), 1494–1501. <https://doi.org/10.58466/literasi.v2i2.1441>
- Maryana, Suaedi, & Nurdin. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Powerpoint Dan Ispring Quizmaker Pada Materi Teorema Pythagoras. *Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(2), 54-55.
- Nengsi, S. (2016). Pengembangan Penuntun Praktikum Biologi Umum Berbasis Inkuiri Terbimbing Mahasiswa Biologi Stkip Payakumbuh. *Jurnal Ipteks Terapan*, 10(1), 49-50.
- Nengsi, S., & Afriani, W. (2019). Pengembangan LKS Biologi Berbasis Inkuiri Terbimbing Materi Sistem Regulasi. *Jurnal Pendidikan Biologi dan Sains*, 2(1), 53-54.
- Rahmayanti, L. Istianah, F. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Se-Gugus Sukodono Sudoarjo,” *JPGSD* 6, no. 4. Hal 429–439.
- Riwanti, R. Hidayati, A. (2019). Pengembangan Media embelajaran Tematik Berbasis Pendidikan Karakter di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu (vol 3 No 2)*. Hal 572-581.
- Sari, A. A., & Lutfi, A. (2023). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran Matematika melalui Pendekatan Inkuiri. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(1), 118–129. <https://doi.org/10.29407/jsp.v6i1.225>
- Widiyasanti, M., & Ayriza, Y. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(1). <https://doi.org/10.21831/jpk.v8i1.21489>