

Pengembangan Media *Stop Motion* pada Materi Alat Pembayaran Tunai (Uang) Siswa IPS Kelas X SMAN 01 Banyuke Hulu

Megalista, Melisa Wahyu Fandyansari

Pendidikan Ekonomi, IKIP Budi Utomo Malang

e-mail: megalista100@gmail.com

Abstract

*The problems found in students are a lack of understanding of the material properly and the lack of use of learning media in the learning process. This study aims to produce valid, practical and effective learning media to support student learning. The method used in this research is the ADDIE method with a development stage by analyzing, designing, developing, implementing and ending with an assessment. This assessment was carried out on students of SMAN 1 Banyuke Hulu involving 30 students to be researched. The results showed that the quality of the media was valid, where media development got a percentage value of 75% for media experts and 75% for material experts according to the criteria which was quite valid, namely $70.00\% < V \leq 85.00\%$. Then for the practicality of the media through the response of students, the percentage value was 82.4% with very good criteria $80\% < RS \leq 100\%$. Based on the results of the analysis of the research conducted, it can be stated that the media *Stop motion* videos are valid and feasible for use in economic studies, especially on cash payment instruments.*

Keywords: *Stop motion, cash payment instruments*

Abstrak

Permasalahan yang ditemukan pada peserta didik ialah kurangnya pemahaman akan materi dengan baik dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran sebagai penunjang pembelajaran siswa yang valid, praktis dan efektif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode ADDIE dengan tahap pengembangan dengan menganalisis, perancangan, pengembangan, pelaksanaan dan diakhiri dengan penilaian. Penilaian ini dilakukan kepada siswa/siswi SMAN 1 Banyuke Hulu dengan melibatkan 30 orang peserta didik untuk diteliti. Hasil penelitian menunjukkan kualitas media yang valid dimana pengembangan media mendapatkan nilai persentase 75% untuk ahli media dan 75% untuk ahli materi yang sesuai dengan kriteria cukup valid yaitu $70,00\% < V \leq 85,00\%$. Kemudian untuk kepraktisan media melalui respon peserta didik mendapatkan nilai persentase 82,4% dengan kriteria sangat baik $80\% < RS \leq 100\%$. Berdasarkan hasil analisis dari penelitian yang dilakukan maka dapat dinyatakan bahwa media video *stop motion* valid dan layak untuk digunakan pada pembelajaran ekonomi terkhusus pada materi Alat Pembayaran Tunai.

Kata kunci : *Stop motion, alat pembayaran tunai*

A. PENDAHULUAN

Di zaman milenial seperti sekarang ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat mempermudah setiap orang untuk menerima dan berbagi informasi dengan cepat hanya dalam genggam tangan. Penggunaan teknologi di Era Revolusi Industri 4.0 menjadi Era baru penggunaan Teknologi secara Online yang mempermudah pembelajaran yang tidak hanya dilakukan didalam ruangan kelas saja.

Generasi milenial dikatakan pribadi yang mudah bosan dengan suatu kegiatan tertentu. Contoh misalnya mendengarkan ceramah panjang lebar atau juga kegiatan monoton yang dilakukan berulang-ulang. Untuk menghadapi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin berkembang, salah satu upaya yang perlu dilakukan adalah mencerdaskan kehidupan bangsa atau dengan meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Agar kualitas sumber daya manusianya dapat meningkat salah satu upaya yang perlu dilakukan yakni dengan memperbaiki kualitas pendidikan yang ada.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik tidak hanya mengajar, melainkan pendidik diharapkan mampu mendidik siswanya agar mencapai kompetensi yang telah ditentukan. Untuk mencapai proses yang efektif dan efisien, guru perlu kreatifitas menerapkan metode dan media pembelajaran yang mampu menunjang berjalannya proses pembelajaran. Hal tersebut juga dikemukakan oleh Arsyad (dalam Pendidikan & Lestari, 2016) dalam proses pembelajaran, ada dua unsur yang sangat penting yaitu metode pembelajaran dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling Berkaitan untuk keberhasilan proses pembelajaran. Pemilihan salah satu metode tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, yaitu tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan bisa dikuasai peserta didik setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa.

Kecepatan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut perubahan cara dan strategi guru dalam mengajar. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber belajar dan informasi bagi anak didik. Guru hendaknya membimbing peserta didik untuk menemukan data dan informasi sendiri serta mengolah dan mengembangkannya, oleh karena itu diperlukan adanya usaha untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan mengubah peran guru sebagai pusat informasi menjadi berperan sebagai fasilitator, mediator, dan teman yang memberikan kondisi yang kondusif dan menyenangkan untuk terjadinya konstruksi pengetahuan. Karena itu dalam proses

pembelajaran perlu juga dikembangkan cara-cara mengajar yang baru, di antaranya adalah cara mengajar dengan menggunakan Smartphone. Mengapa Smartphone? Karena efisiensi dan penggunaan secara luas berbasis digital yang bisa diakses dengan smartphone maupun computer (Maryanti & Kurniawan, 2017). Cara mengajar menyenangkan ini bukan hanya bisa dilakukan didalam kelas bahkan bisa juga dilakukan dirumah masing-masing peserta didik yang melakukan proses pembelajaran secara daring.

Ekonomi adalah salah satu cabang ilmu pengetahuan sosial yang berperan besar dalam kehidupan, terlebih dalam kehidupan sehari-hari yang sering kita jumpai dan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang pesat sekarang ini. Ekonomi tidak hanya memberikan sumbangan yang nyata terhadap perkembangan teknologi melainkan juga mendidik. Siswa dituntut mampu menghadapi perubahan dalam segala aspek, berpikir kreatif, kritis, dan inovatif.

Media menjadi salah satu penunjang dalam proses pembelajaran yang seharusnya mampu dioptimalkan oleh seorang pengajar. melalui media, materi yang disampaikan diharapkan mampu menarik minat siswa untuk menerima pembelajaran yang disampaikan. Ketika siswa tertarik untuk menerima dan menyimak informasi yang disampaikan diharapkan dari proses pembelajaran ini mampu mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan.

Peranan media pembelajaran dalam proses berlangsungnya belajar mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar (J. K. Pendidikan, 2018).

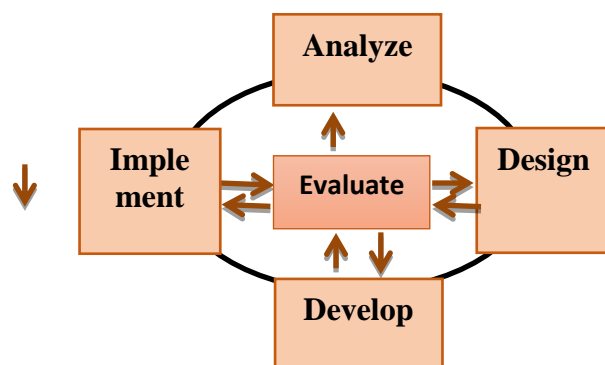
Penggunaan media video sebagai media dalam proses pembelajaran didasarkan atas 3 alasan. Pertama, didasarkan atas hasil tinjauan terhadap buku siswa dan buku guru yang di dalamnya memuat contoh media pembelajaran yang akan digunakan pada proses pembelajaran. Contoh media yang digunakan di dalam buku siswa dan buku guru adalah menggunakan media lingkungan dan media gambar. Media video merupakan media pembelajaran yang tidak tercantum di dalam buku siswa dan buku guru, sehingga media ini menjadi cukup menarik dan efektif jika digunakan sebagai media tambahan. Alasan kedua dipilihnya media video sebagai media tambahan adalah hal ini sesuai dengan pendekatan yang digunakan pada kurikulum 2013 yaitu pendekatan saintifik (Kurikulum & Sekolah, 2013).

media video merupakan salah satu dari media audio-visual, dimana media ini menggabungkan dari beberapa indera manusia yang digunakan, siswa tidak hanya mendengarkan apa yang dijelaskan gurunya saja tetapi juga melihat kenyataan-kenyataan apa yang ditampilkan oleh guru dalam media tersebut, menurut Baugh dalam Arsyad, Azhar (1997:10) menyatakan bahwa kurang lebih 90% untuk memperoleh hasil belajar seseorang melalui indera pandang, 5% diperoleh melalui indera dengar, dan 5% lagi dengan indera lainnya (Aktivitas, Hasil, & Geografi, 2015).

Satu dari banyak media video yang dimaksud oleh peneliti yaitu video *stop motion*. *Stop motion* adalah suatu teknik animasi untuk membuat objek yang dimanupulasi secara fisik seolah objek bergerak sendiri. Tampilan video ini terlihat berbeda dari video pada umumnya, sehingga nantinya dapat menarik peserta didik untuk memperhatikan sehingga materi yang disampaikan dapat ditangkap dengan baik.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini memilih prosedur pengembangan ADDIE karena memiliki langkah-langkah yang sederhana dan mudah dipahami. Prosedur pengembangan dalam penelitian ini terdiri dari lima tahap yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation (Sugiyono dalam Kurnia, Lati, Fauziah, & Trihanton, n.d.)



Gambar 1. Tahap Pengembangan

Data kelayakan media ditentukan melalui analisis hasil validasi ahli materi, ahli media dan respon siswa. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

Menghitung skor validitas dari hasil validasi ahli menggunakan rumus:

$$\text{Validitas}(v) = \frac{\text{Total Skor Validasi}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil validitas yang telah diketahui persentasenya dapat dicocokkan dengan kriteria validitas seperti yang disajikan pada Tabel berikut:

Tabel 1. Kriteria Validitas Perangkat Pembelajaran

No.	Skor	Kriteria Validasi
1	$85,00\% < V \leq 100,00\%$	Sangat Valid
2	$70,00\% < V \leq 85,00\%$	Cukup Valid
3	$50,00\% < V \leq 70,00\%$	Kurang Valid
4	$V \leq 50,00\%$	Tidak Valid

Sumber: Akbar (2013)

Presentase kelayakan dalam penelitian ini ditentukan dengan presentase minimal “70,01%” yaitu kategori cukup valid. Dengan demikian, jika hasil penilaian oleh validator memberikan nilai akhir “70,01%” maka produk sudah dianggap layak untuk digunakan.

Angket respon siswa digunakan untuk melihat tanggapan siswa terhadap video *stop motion* dalam pembahasan materi Alat Pembayaran Tunai (Uang). Skala dalam pengukuran respon peserta didik ini adalah skala ordinal. Data skala ordinal kemudian dikonversikan menjadi skala likert, yang bobotnya berniali 4,3,2,1 atau pengukuran sikap dengan kisaran positif sampai dengan negatif. Skala dengan kisaran berarah positif akan mempunyai kemungkinan-kemungkinan skor 4 bagi sangat setuju (SS), skor 3 bagi setuju (S), skor 2 bagi kurang setuju (KS), skor 1 bagi tidak setuju (TS), begitupun sebaliknya bagi skala dengan kisaran berarah negatif.

Hasil persentase respon siswa sesuai dengan kriteria tertentu dihitung dengan rumus:

$$RS = \frac{A}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

RS = Presentase siswa dengan kriteria tertentu

A = Jumlah skor yang didapat

N = Jumlah skor maksimal

Deskripsi rata-rata skor kriteria yang diperoleh dari hasil angket respon siswa disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Kriteria Penilaian Respon Siswa

Presentase	Kriteria
$0\% \leq RS \leq 20\%$	Sangat Buruk
$20\% < RS \leq 40\%$	Buruk
$40\% < RS \leq 60\%$	Cukup Baik
$60\% < RS \leq 80\%$	Baik
$80\% < RS \leq 100\%$	Sangat Baik

Sumber: Arinto (2017)

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Pelaksanaan Penelitian dan Pengembangan Media *Stop motion*

Hasil penelitian pengembangan *Stop motion* dengan pada materi Alat Pembayaran Tunai (Uang) Siswa IPS Kelas x SMAN 01 Banyuke Hulu pertama-tama melakukan uji ahli media dan materi melalui lembar angket sebelum diuji cobakan kepada peserta didik. Berikut adalah Rekapitulasi Ahli Media:

Tabel 3. Rekapitulasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Kriteria	Validator	\tilde{x}	V
Kesederhanaan	1. Bagaimana kemudahan penggunaan media video <i>Stop motion</i> ?	4	10	75%
	2. Bagaimana ketepatan musik instrumen pada video <i>stop motion</i> ?	3		
Audio Keterpaduan	3. Bagaimana kesesuaian urutan antar <i>frame</i> video <i>stop motion</i> ?	3	3	
	4. Bagaimana keakuratan, kejelasan, dan efektivitas media Video <i>stop motion</i> dalam Mengkomunikasikan informasi?	3		
Penekanan	5. Bagaimana ukuran gambar dan tulisan yang digunakan dalam video <i>stop motion</i> terlihat jelas?	3	3	
Keseimbangan	6. Bagaimana Keseimbangan tata letak tulisan yang digunakan dalam video <i>stop motion</i> sesuai?	3	8	
	7. Bagaimana daya tarik gambar yang digunakan dalam video <i>stop motion</i> menarik?	2		
	8. Bagaimana Kesesuaian warna tiap <i>frame</i> dalam video <i>stop motion</i> ?	3		
Efektif	9. Bagaimana Penggunaan media untuk perorangan, kelompok, ataupun perkelas bisa digunakan?	3	3	

Perhitungan hasil validasi dari validator ahli media menunjukkan bahwa skor V yaitu 75%, maka sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan dapat disimpulkan bahwa media video *stop motion* yang dikembangkan adalah cukup valid atau layak digunakan. Sedangkan berikut adalah rekapitulasi ahli materi:

Tabel 4. Rekapitulasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Kriteria	Validator	\tilde{x}	V
Format	1. Kesederhanaan materi yang disajikan dalam video <i>stop motion</i>	3	6	75%
	2. Kesesuaian tampilan gambar dan tulisan pada video <i>stop motion</i> dengan konsep pembelajaran	3		
Isi	3. Kesesuaian konsep video <i>stop motion</i> dengan tujuan kurikulum atau KI & KD	3	11	
	4. Kebermaknaan pesan pemanfaatan Alat Pembayaran Tunai pada kehidupan sehari-hari	2		
	5. Kelengkapan informasi yang disajikan dalam video <i>stop motion</i>	2		
Bahasa	6. Kemudahan memahami materi yang disajikan dalam video <i>stop motion</i>	4	10	
	7. Penggunaan bahasa yang mudah dipahami	4		
	8. Penggunaan bahasa yang sesuai dengan PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia)	3		
	9. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat sekolah	3		

Perhitungan hasil validasi validator ahli materi menunjukkan bahwa skor V yaitu 75%, maka sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan dapat disimpulkan bahwa media video *stop motion* yang dikembangkan adalah cukup valid atau layak digunakan.

b. Penilaian Uji coba lapangan

Perhitungan hasil lembar respon peserta didik menunjukkan skor \bar{x} RS yaitu 82,4%, maka sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan dapat disimpulkan bahwa media video *stop motion* yang dikembangkan mendapatkan respon peserta didik dengan kriteria sangat baik. Sedangkan hasil Post-test peserta didik terhadap media *Stop motion* pada materi Alat Pembayaran Tunai (Uang) Siswa IPS Kelas X SMAN 01 Banyuke Hulu menunjukkan rata-rata nilai sampel yang diuji sebesar 76,7 nilai ini sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan yaitu ≥ 65 , sehingga dapat dikatakan peserta didik sudah memenuhi kriteria ketuntasan belajar. Dengan demikian indikator ketuntasan belajar telah mendukung media pembelajaran yang dikembangkan.

D. KESIMPULAN

Adapun secara keseluruhan perhitungan hasil validasi dari para ahli mengenai media video *stop motion* menunjukkan bahwa skor rata-rata yaitu 75% untuk ahli media dan 75% untuk ahli materi dengan kriteria cukup baik, valid atau layak digunakan. Dengan demikian media ini layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Hasil pengembangan media video *stop motion* mendapatkan respon peserta didik dengan kriteria sangat baik dengan persentase rata-rata 82,4%. Karena rata-rata respon peserta didik sangat baik maka media yang dikembangkan dapat dinyatakan berhasil.

Hasil post-test dari media video *stop motion* menunjukkan rata-rata nilai sampel yang diuji sebesar 76,7, nilai ini sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan yaitu ≥ 65 , sehingga dapat dikatakan peserta didik sudah memenuhi kriteria ketuntasan belajar maka media yang dikembangkan berhasil berdasar indikator tujuan pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Aktivitas, T., Hasil, D. A. N., & Geografi, B. (2015). No Title. 1–9.
- Kurikulum, P., & Sekolah, D. I. (2013). "VIDEO" SEBAGAI ALTERNATIF MEDIA PEMBELAJARAN DALAM RANGKA Mendukung Keberhasilan Penerapan Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar Agustiningsih 8.

- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (n.d.). MODEL ADDIE UNTUK PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH BERBANTUAN 3D. 516–525.
- Maryanti, S., & Kurniawan, D. T. (2017). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI *STOP MOTION* UNTUK PEMBELAJARAN BIOLOGI DENGAN APLIKASI PICPAC. 0417(1).
- Pendidikan, J. K. (2018). PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN THE ROLE OF INSTRUCTIONAL MEDIA TO IMPROVING. 2(2).
- Pendidikan, P. T., & Lestari, T. (2016). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI *STOP MOTION* PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA KELAS X DI SMK N 11 SEMARANG.