

PENGEMBANGAN VIDEO TIME LAPSE CARICATURE (VTLK) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPA UNTUK MELATIH SCIENTIFIC CURIOSITY SISWA

Samsun Hidayat¹⁾, Muhammad Asy'ari²⁾

¹⁾Program Studi Pendidikan Fisika, FPMIPA, IKIP Mataram

²⁾Program Studi Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, FPOK, IKIP Mataram

Email: hidayat_fiska@yahoo.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *Video Time Lapse Caricature* (VTLK) sebagai media pembelajaran fisika. Penelitian ini menggunakan model pengembangan plomp, yaitu *Preliminary Investigation, Design, Realization/Contruction, Test, Evaluation and Revision*. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data meliputi: uji validasi media *Video Time Lapse Caricature* (VTLK) yang dikembangkan. Sampel dalam penelitian ini adalah uji kelompok terbatas siswa kelas VIII MTs. Ad-Dinul Qayyim Gunung Sari. Analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif. Hasil uji validasi media *Video Time Lapse Caricature* (VTLK) yang dikembangkan dikategorikan cukup valid dengan nilai rata-rata sebesar 3,75 dan rata-rata *scientific curiosity* siswa sebesar 32,75 dikategorikan tinggi sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan *video time lapse caricature* (VTLK) sebagai media pembelajaran IPA dapat melatih *scientific curiosity* siswa.

Kata kunci: *video, karikatur, media pembelajaran, scientific curiosity*

PENDAHULUAN

Adanya revolusi ilmu pengetahuan dan teknologi, perubahan masyarakat, pemahaman cara belajar anak, kemajuan media komunikasi, informasi dan sebagainya telah memberi arti penting bagi kegiatan pendidikan. Komputer telah memberikan pengaruh yang sangat signifikan dalam perkembangan media pembelajaran (*learning media*). Kehadiran teknologi ini telah mampu mengintegrasikan berbagai jenis media ke dalam satu model pembelajaran.

Model pembelajaran fisika dengan memanfaatkan teknologi informasi berbasis komputer sangat sesuai dengan hakikat standar proses pembelajaran. Pendidikan harus diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas, dan kemandirian peserta didik. Namun demikian, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa metode dan media pembelajaran yang diaplikasikan oleh kebanyakan guru sains umumnya kurang menyiapkan siswa untuk terlibat dalam upaya penggunaan dan pengembangan pola penalaran sains. Pembelajaran umumnya lebih berpusat pada guru. Siswa kurang dilibatkan dalam mendiskusikan dan menanyakan informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Siswa kebanyakan sekedar mendengarkan secara pasif,

menghafalkan rumus, dan mengulangi jawaban-jawaban yang diharapkan, sehingga tuntutan hakikat standar proses pembelajaran tidak terpenuhi.

Untuk mengatasi masalah ini, guru harus mencari solusi atau alternatif agar dapat lebih intensive dalam membimbing siswa. Hal inilah yang kemudian melatar belakangi munculnya inovasi-inovasi baru dalam pembelajaran, salah satunya adalah dengan menggunakan aplikasi video sebagai media pembelajaran.

Video menurut Munir (2013) merupakan gabungan gambar-gambar mati yang dibaca berurutan dalam suatu waktu dengan kecepatan tertentu. Melalui penggunaan video sebagai media pembelajaran, guru dapat memberi imajinasi kepada siswa dalam mempelajari fisika. Penggunaan video diharapkan dapat merangsang pikiran, perasaan, minat serta perhatian siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Media audio-visual (video) memiliki daya tarik yang sangat tinggi hal ini tidak terlepas dari sajiannya yang menampilkan video berupa gambar atau karikatur yang disertai suara, sehingga indra pengelihatan dan pendengaran ikut terangsang. Karikatur menurut Munadi (2012) merupakan penggambaran suatu objek konkret dengan cara melebih-lebihkan ciri

khas objek tersebut yang bergerak dan dapat memberikan ilusi/fantasi.

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam pelaksanaan pembelajaran dan berpengaruh terhadap kemampuan siswa. Media pembelajaran dapat dibuat dalam berbagai bentuk sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik materi yang disajikan. Adanya media pembelajaran berupa pengembangan video berbasis karikatur merupakan hal baru bagi siswa, sehingga menimbulkan minat serta perhatian siswa untuk belajar. Proses belajar yang diawali dari minat dan perhatian akan berjalan dengan baik. Apabila perhatian dapat dipusatkan pada materi pembelajaran diharapkan proses belajar akan mudah diterima dan dipahami siswa sehingga akan menghasilkan satu kegiatan belajar mengajar yang bermakna bagi guru maupun siswa.

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan (*Research and development*) yang dilakukan di kelas VIII di Mts NM Adinul Qayyim Gunung Sari, Kec. Gunung Sari Kab. Lombok Barat tahun pelajaran 2015/2016. Penelitian dan

pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2014). Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan *video time lapse caricature* (VTLC) sebagai media pembelajaran IPA yang layak untuk melatih *scientific curiosity* siswa.

B. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini antara lain lembar validasi dan post-test. Lembar validasi terdiri dari validasi *video time lapse caricature* (VTLC) dan angket *scientific coriusity* siswa sebanyak 10 butir pernyataan yang diadaptasi dari *Coriusity and Exploration Inventroy*.

C. Analisis Data

Data atau informasi yang akan dianalisis dalam penelitian ini antara lain adalah data hasil validasi media pembelajaran yang dikembangkan dan hasil angket *scientific coriusity* siswa. Data-data ini dianalisis secara deskriptif, dan data mengenai *scientific coriusity* siswa dianalisis menggunakan skala Likert kemudian skor yang diperoleh dimasukkan ke dalam kategori berikut:

Tabel 1. Kategori *scientific coriusity*

No.	Skor rata-rata kelas	Kategori <i>scientific coriusity</i>
1.	Lebih besar dari 35	Sangat tinggi/Sangat baik
2.	28 sampai 35	Tinggi/Baik
3.	20 sampai 27	Rendah/Kurang
4.	Kurang dari 20	Sangat rendah/Sangat kurang

HASIL DAN DISKUSI

A. HASIL

Hasil validasi perangkat pembelajaran diperoleh dari validasi yang dilakukan oleh dua orang validator ahli dan guru fisika praktisi MTs NM Ad-Diinul Qayyim terkait *video time lapse caricature* (VTLC), penilaiannya meliputi aspek format,

isi, bahasa, ilustrasi dan prinsip pengembangan.

Berdasarkan Tabel 2 dapat diketahui bahwa nilai rata-rata dari *video time lapse caricature* (VTLC) sebesar 3,75 dikategorikan cukup valid

Tabel 2. Data Hasil Validasi *Video Time Lapse Caricature* (VTLC)

Aspek yang dinilai	Skor	Rata-rata	Kategori
1. Format	4	3,75	Cukup valid
2. Ilustrasi	4		
3. Bahasa	3		
4. Isi	3,75		

Hasil rekapitulasi angket *student scientific curiosity* disajikan pada tabel 3. berikut:

Tabel 3. Data Hasil *Student Scientific Curiosity*

Aspek yang dinilai	Skor	Rata-rata	Kategori
1. Antusias	35	32,75	Tinggi
2. Memperhatikan	30		
3. Ketelitian	29		
4. Mempertanyakan	37		

B. PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini sesuai dengan pendapat Munadi (2012), bahwa penggunaan sebuah media pembelajaran berupa vitur yang bertujuan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu dalam proses pembelajaran menggunakan media lebih cenderung pada fungsi psikologis yang meliputi fungsi atensi dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap materi ajar. Fungsi kognitif memperoleh dan menggunakan bentuk-bentuk representasi yang mewakili objek-objek yang dihadapi. Fungsi afektif dapat menggugah perasaan, emosi, dan tingkat penerimaan atau penolakan siswa terhadap sesuatu. fungsi imajinasi dapat meningkatkan dan mengembangkan imajinasi siswa, dan fungsi motivasi dapat membangkitkan dan mengembangkan motivasi dan *scientific curiosity* siswa.

Hasil temuan ini juga sesuai dengan pernyataan Arsyad (2013), bahwa penggunaan media pembelajaran bermanfaat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan merangsang siswa untuk belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya serta memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa dan memungkinkan terjadinya interaksi yang lebih intensif antara guru dan siswa.

SIMPULAN

Video time lapse caricature (VTLC) yang dikembangkan dinyatakan valid dan efektif untuk meningkatkan *Scientific curiosity* siswa kelas VIII di MTs NM Adinul Qayyim Gunung Sari, Kec. Gunung Sari Kab. Lombok Barat tahun pelajaran 2015/2016.

SARAN

Berdasarkan temuan atau hasil penelitian yang telah dilakukan, maka perlu untuk mengembangkan media pembelajaran serupa pada materi ajar maupun mata pelajaran berbeda.

DAFTAR RUJUKAN

- Febrian, dkk. 2012. *Pengembangan Media Audio-Visual Berbasis Konstektual Dalam Pembelajaran Fisika di SMA*. ISSN : 2301-9794
- Heru, D.W. 2000. *Karikatur Sebagai Karya Komunikasi Visual Dalam Penyampaian Kritik Sosial*. Nirmana Vol.2, No.2
- Nur Kurniasari, 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Reveal.JS Presentation pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar di SMK Negeri 7 Surabaya*.
- Rochmad. 2012. *Desain Model Pengembangan Prangkat Pembelajaran Matematika*. Jurnal kreano, ISSN : 2086-2334
- Sugiyono, 2014. *Statistika untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2013. *Metode Penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Widiastuti. 2014. *Melalui Media Karikatur dalam Pembelajaran dapat Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Kompetensi Dasar Budaya Politik*. Jurnal PPKM (2015), ISSN : 2354-869X