



Analisis Media Animasi Berbasis Model Pembelajaran Inquiri Terbimbing pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif

Herfina Selva Utami^{*1}, Pramudiyanti², Bagus Hary Prakoso³

^{1,2,3}Universitas Lampung, Indonesia

E-mail: amorasina1@gmail.com, pramu.diyanti@fkip.unila.ac.id, bagushprakoso@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2023-10-12 Revised: 2023-11-23 Published: 2023-12-06 Keywords: <i>Animation Media; Guided Inquiry; Critical Thinking.</i>	Building elementary school students' critical thinking skills can potentially help students solve problems easily and quickly, especially in making decisions and conclusions during the learning process. In this case, many educators are trying to improve student's critical thinking skills in various ways and stages, one of which is through animation media. The potential is to build students' imaginations better and more interestingly, especially by using the guided inquiry learning model which triggers students to mobilize active thinking skills, learn independently, and find solutions to solve concepts and problems. The purpose of this article is to improve students' critical thinking skills regarding thematic learning. This research method uses the ADDIE approach with five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The expected results can be one of the factors that help improve students' critical thinking skills.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2023-10-12 Direvisi: 2023-11-23 Dipublikasi: 2023-12-06 Kata kunci: <i>Media Animasi; Inquiry Terbimbing; Berpikir Kritis.</i>	Membangun kemampuan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar berpotensi membantu peserta didik memecahkan masalah dengan mudah dan cepat, terutama dalam mengambil keputusan dan kesimpulan pada saat proses pembelajaran. Dalam hal ini banyak pendidik yang berusaha meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dengan berbagai cara dan tahapan, salah satunya melalui media animasi. Potensinya dapat membangun imajinasi peserta didik dengan lebih baik dan menarik, terutama dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri terbimbing yang memicu peserta didik untuk mengerahkan kemampuan berpikir aktif, belajar mandiri, dan mencari solusi pemecahan konsep dan masalah. Tujuan artikel ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik mengenai pembelajaran tematik. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan ADDIE dengan lima tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil yang diharapkan dapat menjadi salah satu faktor yang membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

I. PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran dapat efektif jika guru dapat lebih kreatif dalam membangun nuansa pembelajaran yang baru, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi pelajaran. Tujuan yang ingin dicapai dengan menggunakan media di kelas dapat membantu peserta didik untuk lebih mengembangkan kemampuan berpikirnya. tingkat berpikir aktif dan kreatif Andriani, (2019). Diketahui bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan yang di dalamnya terdapat interaksi antara peserta didik dan guru serta sumber belajar dalam suatu proses pembelajaran. Mustika, (2017) menyatakan bahwa ada proses pembelajaran maka akan terjadi interaksi antara guru dan peserta didik dimana guru adalah guru dan peserta didik adalah pembelajar. Peran guru tidak hanya bertanggung jawab mendidik dan mengajar saja, namun guru juga

berperan juga dalam menyiapkan perangkat pembelajaran, salah satunya adalah media pembelajaran. Kreativitas guru dalam merancang perangkat pembelajaran sangat mempengaruhi berhasil tidaknya proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru adalah dengan menggunakan media dalam pembelajaran.

Pembelajaran dengan menggunakan media sangat bermanfaat untuk memperjelas materi, mengkonkretkan pemahaman peserta didik, serta membangkitkan semangat dan semangat peserta didik dalam belajar. Dengan media, peserta didik dapat mempelajari materi pelajaran tanpa terlalu bergantung pada bantuan langsung dari guru. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk belajar mandiri dan mengembangkan kreativitas serta kemampuan pemecahan masalah. Oleh karena itu, kreativitas guru dalam merancang perangkat pembelajaran

dengan media mempunyai peranan penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Media Pembelajaran merupakan suatu gambar atau alat yang digunakan pendidik untuk menyampaikan materi pada saat proses pembelajaran. Kehadiran alat peraga akan memudahkan pendidik dalam menjelaskan pembelajaran di kelas, dapat meningkatkan efisiensi dalam proses pembelajaran, dan memberikan pengalaman bagi peserta didik Riyanti, (2017)

Media pembelajaran ada bermacam-macam, salah satunya adalah media visual. Media pembelajaran yang akan dikembangkan pada penelitian ini adalah video animasi. Video animasi merupakan gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai gambar (manusia, hewan, tumbuhan, bangunan) serta teks tertulis yang disusun sedemikian rupa sehingga bergerak sesuai alur yang telah ditentukan oleh Arifin, (2017). Video Animasi ini merupakan video kartun yang dapat diisi dengan materi pembelajaran dan dapat dijadikan media pembelajaran karena menarik dan terkesan lucu serta cocok untuk anak SD/MI. Nurdiana, (2018). Peneliti memilih media pembelajaran Video Animasi karena penulis merasa media pembelajaran ini mempunyai banyak kelebihan dan manfaat yang sangat tepat untuk peserta didik kelas IV pada mata pelajaran Tematik. Kelebihan media Video Animasi sebagai media pembelajaran, seperti memudahkan penyampaian dan juga penerimaan materi, mendorong keinginan untuk mengetahui lebih jauh, merangsang pemahaman yang diperoleh, dan berkembang di masyarakat sehingga sangat tepat digunakan untuk mata pelajaran Tematik di kelas V.

Dalam penerapan media pembelajaran ini, guru juga perlu mempertimbangkan model pembelajaran yang dapat merangsang aktivitas dan berpikir kreatif peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang cocok adalah pembelajaran berbasis inkuiri terbimbing. Pembelajaran berbasis inkuiri terbimbing dirancang khusus untuk melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik. Dengan menerapkan pembelajaran berbasis inkuiri terbimbing, peserta didik akan diajak berpikir aktif, menemukan pengetahuan melalui eksplorasi, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Oleh karena itu, kombinasi media video animasi dan pembelajaran berbasis inkuiri terbimbing dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif dan bermakna bagi peserta didik. (Rahayu dkk., 2018).

Pembelajaran berbasis Inkuiri Terbimbing merupakan bagian dari pembelajaran inkuiri. Pembelajaran inkuiri bertujuan untuk membentuk peserta didik agar memiliki keterampilan mengamati, menemukan masalah, merumuskan masalah, membuat hipotesis, dan juga mampu memecahkan masalah. Model pembelajaran inkuiri terbimbing melibatkan peserta didik dalam menjawab pertanyaan guru. Dalam proses penyampaian materi yang dilakukan pendidik tidak semuanya menggunakan media pembelajaran dan menerapkan model pembelajaran inkuiri terbimbing. Pembelajaran tematik atau pembelajaran terpadu merupakan konsep pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna bagi anak. Dalam model ini, pendidik harus mampu membangun kegiatan yang terpadu melalui satu tema. Pembelajaran tematik menuntut kreativitas pendidik dalam memilih dan mengembangkan tema pembelajaran.

Tema yang dipilih hendaknya diambil dari lingkungan tempat tinggal peserta didik agar pembelajaran menjadi lebih hidup dan tidak kaku (Hidayah, 2015). Pembelajaran tematik di sekolah dasar menyadari pentingnya berpikir kreatif sebagai aspek penting dalam perkembangan peserta didik. Pembelajaran tematik berupaya mengintegrasikan dimensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan ke dalam satu kesatuan yang holistik. Dalam konteks ini, berpikir kreatif mempunyai peranan penting dalam memperkaya pembelajaran tematik. Melalui pendekatan ini, peserta didik tidak hanya mempelajari pengetahuan dan keterampilan dalam berbagai mata pelajaran tetapi juga diajak berpikir kreatif dalam menghubungkan dan menerapkan konsep-konsep tersebut dalam konteks yang lebih luas.

Dengan demikian, pembelajaran tematik mendorong peserta didik untuk melihat berbagai sisi dan hubungan antar pembelajaran yang berbeda, serta menerapkan pemikiran kreatif dalam menghadapi tantangan dan permasalahan di sekitarnya. Berpikir kreatif merupakan sesuatu yang menarik perhatian tidak hanya dari para ahli pendidikan tetapi juga dari masyarakat luas (Craft, 2003). Oleh karena itu, pendidikan di Indonesia harus mempersiapkan peserta didik untuk menguasai keterampilan abad 21 yaitu berpikir kritis, berpikir kreatif, komunikasi, dan kolaborasi Mahanal, (2017). Berpikir kreatif dan kritis merupakan dua keterampilan yang saling melengkapi dan sangat diperlukan bagi peserta didik. Berpikir kreatif sebagaimana dikemukakan

oleh Piawa (2010) melibatkan kemampuan menghasilkan ide-ide baru. Hal ini menunjukkan bahwa berpikir kreatif mempunyai peran penting dalam mengembangkan kemampuan inovatif dan solutif. Sementara itu, berpikir kritis juga menjadi kebutuhan yang tidak kalah pentingnya.

Berpikir kreatif harus dilatih dan juga dikembangkan pada anak sejak dini karena dengan berpikir kreatif seseorang dapat mengaktualisasikan atau sebagai realisasi diri yang merupakan kebutuhan dasar manusia. Keterampilan berpikir kreatif yang dimiliki seseorang akan mampu memunculkan berbagai solusi terhadap setiap permasalahan yang ada, setelah seseorang mengemukakan berbagai macam ide penyelesaian masalah maka orang tersebut akan merasa puas dalam dirinya. "Puas" disini maksudnya adalah seseorang yang telah menyatakan pendapatnya dapat membantu dirinya sendiri maupun orang lain dalam menyelesaikan permasalahannya. Selain itu, dengan selalu menggunakan keterampilan tersebut, kita dapat meningkatkan taraf hidup kita menjadi lebih baik. Hal ini dapat diwujudkan ketika kita menyumbangkan pemikiran kreatif kita kepada masyarakat dan negara untuk membantu menyumbangkan ide untuk dapat menyelesaikan permasalahan yang ada. Dayanti, Hasruddin, & Edi, (2016).

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 25 Januari 2023 di SDN 2 Sukaraja kelas V A dan SDN 2 Bumiwaras kelas V B, terdapat informasi bahwa dalam proses pembelajaran pendidik menggunakan buku teks tematik yang tersedia di sekolah. Dalam menyampaikan materi pembelajaran, para pendidik di kedua sekolah dasar tersebut mempunyai kesamaan yaitu menggunakan metode ceramah, media yang digunakan sebagai alat bantu pembelajaran adalah menampilkan media visual gambar dan materi berupa teks yang mengharuskan peserta didik membaca dan fokus secara cermat. Peserta didik yang pasif dalam proses pembelajaran menjadi permasalahan yang ditemukan dalam beberapa wawancara di berbagai sekolah dasar. Dalam observasi tersebut terungkap bahwa pembelajaran masih berjalan satu arah, dan partisipasi peserta didik dalam tanya jawab dengan pendidik masih kurang (SDN 2 Sukaraja kelas VB, SD Muhammadiyah kelas V, dan SDN 2 Bumiwaras kelas VA). Untuk mengatasi hal tersebut, pendidik perlu menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan menarik perhatian peserta didik.

Salah satu media yang dapat digunakan adalah video animasi yang diperoleh dari internet. Media ini terbukti mampu membantu pendidik membangun proses pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Selain itu melalui penggunaan media ini peserta didik menjadi lebih tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran. Namun berdasarkan informasi yang diperoleh dari wawancara dengan perwakilan kelas V SDN Bumiwaras Kecamatan Bumiwaras, pengembangan media animasi dalam proses pembelajaran belum terlaksana dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik masih rendah, dibuktikan dengan tes yang telah dilakukan di kelas V. beberapa sekolah dasar.

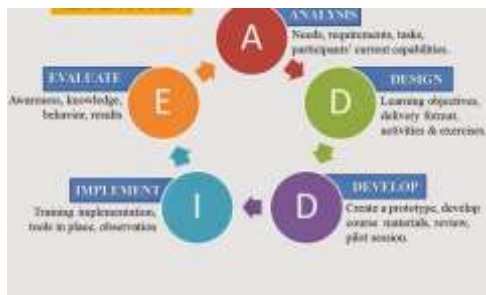
Penelitian ini dilakukan dengan melakukan tes pada 40 peserta didik kelas V SDN Bumiwaras Kecamatan Bumiwaras. Hasil rekapitulasi tes menunjukkan terdapat indikator kemampuan berpikir kreatif yang dinilai yaitu kelancaran, keluwesan, orisinalitas, dan elaborasi. Pada indikator kelancaran ditemukan 39,16% peserta didik mendapat kriteria sangat kurang, menunjukkan kesulitan dalam menghasilkan ide dan ide yang relevan dengan soal pretest. Pada indikator fleksibilitas, 44,16% peserta didik mendapat kriteria lebih sedikit, hal ini menunjukkan kurangnya kemampuan peserta didik dalam memberikan interpretasi terhadap permasalahan yang diberikan dan mencari cara lain untuk menyelesaikannya. Selanjutnya pada indikator orisinalitas, sebanyak 28,33% peserta didik mendapat kriteria sangat kurang yang menunjukkan belum mampu menghasilkan ide-ide baru yang memperkaya pemecahan masalah. Terakhir, pada indikator elaborasi, sebanyak 33,33% peserta didik mendapat kriteria sangat kurang, menunjukkan kesulitan juga dalam memberikan penjelasan jawaban yang mendalam atau menyelesaikan masalah dengan langkah-langkah yang detail. Hasil tersebut menunjukkan bahwa perlu adanya peningkatan keterampilan berpikir kreatif peserta didik dalam konteks pembelajaran di kelas V SDN Kecamatan Bumiwaras.

Hal inilah yang membuat para pendidik berpendapat bahwa pengembangan media animasi akan menjadi langkah yang baik dan menarik untuk dikembangkan. Media animasi yang dikembangkan dalam pembelajaran tematik akan disajikan secara efisien dan efektif, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Sehingga peneliti menyimpulkan bahwa penelitian ini mengacu pada tesis yang berjudul "Analisis Media Animasi Berbasis Model

Pembelajaran Inkuiri Terbimbing dalam Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif". Untuk mengatasi kurang terpenuhinya indikator kemampuan berpikir kreatif peserta didik, peneliti menemukan solusi yang tepat yaitu dengan pemilihan bahan ajar yang inovatif.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *research and development* atau penelitian pengembangan. Penelitian *Research and Development* (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk. Penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan produk, dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap (Branch, 2009), yaitu: (1) Analysis (analisis kebutuhan), (2) Design (desain), (3) Development (pengembangan), (4) Implementation (implementasi), (5) Evaluation (evaluasi). Secara ringkas langkah-langkah model pengembangan ADDIE diuraikan sebagai berikut:



Gambar 1. Pengembangan Model ADDIE (Branch, 2009)

Langkah-langkah kerja pada model ADDIE yang akan digunakan pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Tahap *Analysis*

Tujuan tahap analisis menurut Branch (2009:24) adalah untuk mengidentifikasi kemungkinan penyebab kesenjangan yang terjadi. Tahap analisis juga bertujuan untuk mengetahui dan memperjelas apakah permasalahan tersebut benar-benar merupakan permasalahan dan juga memerlukan upaya penyelesaiannya. Pada tahap analisis, peneliti menganalisis kelayakan dan kondisi pengembangan model/metode pembelajaran baru, sehingga tidak ada desain yang baik tetapi tidak dapat dilaksanakan karena beberapa keterbatasan. Permasalahan bisa terjadi karena sudah tidak relevan lagi dengan

kebutuhan sasaran, karakteristik peserta didik, dan lain-lain.

2. Tahap *Design*

Tahap ini dimulai dengan rencana kerja. Rencana kerja untuk menegaskan mengenai gambaran produk yang akan dihasilkan pada tahap akhir pengembangan. Langkah-langkah yang dilakukan yaitu: menentukan tim pengembangan, membuat peta konsep, menyusun struktur media animasi berupa video pembelajaran.

3. Tahap *Development*

Pengembangan dalam model pengembangan ADDIE adalah dimana produk dikembangkan berdasarkan saran yang diberikan atau divalidasi oleh validator

4. Tahap *Implementation*

Implementasi produk yang telah diuji coba diterapkan dalam situasi nyata dengan pembelajaran yang sesungguhnya

5. Tahap *Evaluation*

Evaluasi, apa yang telah dilakukan direfleksikan dan direvisi yaitu mulai dari tahap analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), hingga tahap implementasi (*implementation*). Adapun tujuan tahap evaluasi adalah menilai kualitas dari produk dan proses

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu teknik non tes dan teknik tes. Teknik tersebut akan diuraikan sebagai berikut ini:

1. Teknik Non Tes

Teknik non tes digunakan untuk memperoleh data kualitatif dengan menggunakan review oleh ahli berupa angket. Angket terdiri dari lembar analisis kebutuhan, validasi ahli yang terdiri dari ahli materi, media, dan bahasa, serta tanggapan pendidik dan peserta didik. Data yang akan diolah merupakan data berupa komentar, saran, dan perbaikan produk dari tim ahli. Data ini diambil pada tahap pengumpulan data awal, validasi, dan uji coba. Penilaian dinilai dengan memberi tanda checklist (✓) sesuai indikator pada item pertanyaan. kuesioner lembar instrumen

2. Teknik Tes

Teknik tes digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif (numerik). Pengujian ini bertujuan untuk menilai apakah media animasi berbasis inkuiri terbimbing pada pembelajaran tematik yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran mengukur kemampuan berpikir kreatif peserta

didik pada tema 5 ekosistem subtema 3 keseimbangan ekosistem.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analysis

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap kondisi lingkungan belajar sehingga dapat ditemukan produk yang akan dikembangkan. Peneliti melakukan penelitian pendahuluan untuk memperoleh data dan menganalisis kebutuhan mahapeserta didik sesuai permasalahan di lapangan. Analisis dilakukan untuk memperoleh informasi awal melalui studi lapangan dengan menggunakan wawancara kepada guru dan tes kepada peserta didik untuk menganalisis kemampuan awal peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap pendidik kelas V beberapa sekolah di Bandar Lampung yaitu wali kelas VA Ibu Linda Anggraini di SD N 2 Sukaraja, wali kelas VB B Bapak Dedy Septiawan di SDN 2 Sukaraja, wali kelas untuk Kelas VA Ibu Sutri Widiatmini di SDN 2 Bumiwaras, guru kelas V Ibu Lingga Yuliasuti Wibowo di SD Muhammadiyah 2, guru kelas VB B Ibu Nia Walida Sari di SDN 2 Bumiwaras. Ada informasi bahwa dalam proses pembelajaran pendidik menggunakan buku teks sebagai bahan terbuka.

Pendidik menggunakan metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab di kelas. Pendidik memberikan materi dengan mencatat dan menjelaskan dengan metode ceramah. Hal ini tidak menunjang kemampuan berpikir kreatif peserta didik karena belum adanya bahan ajar sebagai alat bagi pendidik untuk menunjang kemampuan berpikir kreatif sehingga pendidik menyatakan bahwa hal tersebut menjadi penyebab kurangnya berpikir kreatif peserta didik. Para pendidik juga berpendapat perlunya media pembelajaran yang inovatif untuk membangun proses pembelajaran yang baik. Data hasil rekapitulasi hasil tes yang telah dilakukan peneliti kepada peserta didik kelas V SDN Bumiwaras Kecamatan. Setiap butir soal mewakili indikator kemampuan berpikir kreatif yaitu indikator kelancaran dengan persentase sebesar 39,16% kriteria sangat kurang, pada indikator ini peserta didik kesulitan dalam memunculkan ide dan ide yang terdapat pada soal pretest. Indikator fleksibilitas dengan persentase sebesar 44,16% kurang memenuhi kriteria. Pada indikator ini peserta didik kurang dalam memberikan interpretasi terhadap per-

masalahan yang dimilikinya, peserta didik belum mampu memikirkan berbagai cara untuk menyelesaikan permasalahan yang dimilikinya.

Indikator Originality dengan presentase 28,33% kriteria sangat kurang pada indikator ini peserta didik belum mahir dalam memperkaya gagasan baru untuk dapat menyelesaikan masalah yang diperoleh. Indikator Elaboration dengan presentase 33,33% kriteria sangat kurang, peserta didik kesulitan dalam mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecahan masalah dengan melakukan langkah langkah yang terperinci. (Peserta didik kesulitan dalam menambah atau memperinci suatu gagasan sehingga meningkatkan kualitas gagasan tersebut).

2. Design

a) Perancangan Produk

Peneliti mulai merencanakan pengembangan yang akan dilakukan. Berdasarkan pada tahap analisis kebutuhan, penelitian ini akan mengembangkan produk media animasi berbasis model pembelajaran inquiri terbimbing pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik.

b) Pengembangan Draft Produk

Produk yang dikembangkan merupakan media animasi berbasis model pembelajaran inquiri terbimbing pada pembelajaran tematik. Hasil dari kegiatan ini adalah sebuah prototype media animasi berbasis model pembelajaran inquiri terbimbing pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik Sekolah Dasar kelas V. Tahap awal yang dilakukan dalam desain produk ini yaitu:

- 1) Menyiapkan judul materi yang akan diterapkan pada media pembelajaran
- 2) Menyiapkan materi tematik Tema 5 Ekosistem Subtema 3 Keseimbangan Ekosistem
- 3) Menyusun desain dimulai dengan pembukaan awal, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, tujuan, petunjuk penggunaan, materi pembelajaran, latihan soal, kesimpulan, penutup
- 4) Merancang rencana pembelajaran, dengan memasukkannya ke dalam RPP sebagai pedoman sehingga pendidik dapat menggunakan media pem-

belajaran dalam melakukan proses pembelajaran tematik

3. Development

Tahap development atau pengembangan merupakan tahap realisasi produk. Produk awal yang dihasilkan ini akan divalidasi oleh ahli materi dan ahli bahasa. Validasi tersebut bertujuan untuk memperoleh penilaian, kritik, saran serta keabsahan dari para ahli sehingga produk yang dikembangkan dapat dikategorikan berdasarkan interpretasi layak untuk digunakan. Produk yang telah dinilai para ahli materi dan bahasa, kemudian diuji cobakan dalam uji coba terbatas pada guru dan peserta didik. Guru dan peserta didik akan memberikan respon atau tanggapan terhadap produk tersebut. Selain validasi produk, instrumen penilaian berorientasi pada keterampilan berpikir kreatif juga perlu untuk divalidasi agar dapat menambah keabsahan atau akurasi dari pengukuran variabel berdasarkan data yang didapatkan. Setelah produk media animasi berbasis model pembelajaran inquiri terbimbing pada pembelajaran tematik ini dinilai oleh ahli materi dan ahli bahasa, peneliti akan memperoleh saran perbaikan yang harus direvisi demi kesempurnaan produk.

Validasi ahli dilakukan oleh validator dengan tujuan instrumen yang digunakan untuk mengukur kelayakan produk, yaitu oleh ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Validator yang akan memvalidasi produk yaitu 6 orang, yakni 2 orang sebagai ahli media, 2 orang sebagai ahli bahasa, dan 2 orang sebagai ahli materi. Kriteria validator yaitu yang kompeten pada bidangnya, validator ahli media dilakukan oleh Dosen dan Guru yang menguasai media berupa modul pembelajaran. Validator ahli bahasa dilakukan oleh Dosen dan Guru yang menguasai bidang kebahasaan yang digunakan dalam modul pembelajaran. Validator ahli materi dilakukan oleh Dosen dan Guru yang menguasai materi pembelajaran tematik pada kelas V Sekolah Dasar. Apabila menurut validator terdapat perbaikan maka akan dilakukan revisi dan perbaikan sesuai saran dari validator. Setelah dilakukan validasi ahli selanjutnya dilakukan revisi atau perbaikan.

Selain dilakukan validasi ahli juga dilakukan uji coba kelompok kecil yang dilakukan pada peserta didik yang sudah pernah belajar materi tersebut, sehingga uji

coba kelompok kecil dilakukan pada peserta didik kelas V SDN 3 Bumiwaras sejumlah 6 peserta didik, dalam hal ini peserta didik subjek uji coba pada uji coba kelompok kecil merupakan kumpulan acak antara peserta didik berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Hal tersebut berdasarkan nilai ulangan yang dapat diketahui melalui guru kelas V di SDN 3 Bumiwaras.

Setelah dilakukan validasi dan uji coba kelompok kecil, maka peneliti melakukan revisi berdasarkan saran maupun refleksi dari validasi instrumen dan hasil uji coba sebagai penyempurnaan produk yang akan dikembangkan. Tujuan revisi produk ini adalah untuk memperbaiki kekurangan produk sehingga menyempurnakan kembali media animasi berbasis model pembelajaran inquiri terbimbing pada pembelajaran tematik yang telah dikembangkan dan disesuaikan dengan kondisi nyata dilapangan berdasarkan uji coba produk.

4. Implementation

Selanjutnya uji coba kelompok besar dilakukan setelah uji coba terbatas dan tahap revisi terhadap pengembangan produk media animasi berbasis model pembelajaran inquiri terbimbing pada pembelajaran tematik. Tahap implementasi ini melibatkan responden berupa peserta didik kelas V. Uji coba tersebut dilakukan pada peserta didik kelas V di SDN 3 Bumiwaras, peserta didik kelas V di SDN 2 Bumiwaras, dan akan dilaksanakan pada tahun pelajaran 2023.

Pada tahap ini juga dilakukan uji kepraktisan dilihat dari respon pendidik dan peserta didik. Pendidik dan peserta didik mengisi angket mengenai kemenarikan, kemudahan, dan kebermanfaatan. Tahap ini dilakukan uji efektivitas dengan menggunakan desain nonequivalent control group design. Penelitian yang dilakukan pada 2 kelompok penelitian yaitu kelompok eksperimen dan kontrol yang dimana pada kelas eksperimen menggunakan produk sedangkan pada kelas kontrol tidak menggunakan produk. Hal ini juga dilakukan guna mengukur seberapa keefektifan produk yang akan dilakukan pada kelas V. Penggambaran desain dalam penelitian ini disajikan dalam tabel 3.1 berikut.

Tabel 1. Desain Penelitian Nonequivalent Control Group Design

Kelas	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperiment	T ₁	X	T ₂
Kontrol	T ₁	O	T ₂

Keterangan

- a) T₁ = Tes awal (pretest) yang digunakan untuk mengukur kemampuan awal peserta didik dalam keterampilan berpikir kreatif.
- b) T₂ = Tes akhir (posttest) yang digunakan untuk mengukur kemampuan akhir peserta didik dalam keterampilan berpikir kreatif.
- c) X = Pembelajaran menggunakan media animasi berbasis model pembelajaran inkuiri terbimbing pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik.
- d) O = Pembelajaran secara konvensional tanpa menggunakan media animasi berbasis model pembelajaran inkuiri terbimbing pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik.

5. Evaluation

Proses mengecek kesesuaian produk yang dihasilkan dengan tujuan penelitian. Penyempurnaan produk hasil uji lapangan dilakukan untuk memperbaiki kekurangan produk sehingga menyempurnakan kembali media animasi berbasis model pembelajaran inkuiri terbimbing pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik yang telah dikembangkan dan disesuaikan dengan kondisi nyata lapangan berdasarkan uji coba produk. Tujuan tahap evaluasi ini untuk memperbaiki kekurangan dan kelemahan yang didapatkan jika ada revisi agar lebih baik dan dapat digunakan untuk menyempurnakan produk, serta melihat kualitas produk.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil analisis penelitian terhadap media animasi berbasis model inkuiri terbimbing pada mata pelajaran tematik untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa di SDN 2 Sukaraja kelas V A dan SDN 2 Bumiwaras kelas V B. Didapatkan hasil bahwa perlu adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa. setelah dilakukan uji analisis dengan menggunakan Hasil penyajian yang diperoleh dari indikator kelancaran

sebesar 39,16% dengan kriteria kurang baik, persentase indikator fleksibilitas sebesar 44,16%, persentase orisinalitas sebesar 28,33% dengan informasi kurang dan penjabaran sebesar 33,33% dengan kriteria sangat kurang baik. Berdasarkan hal tersebut, perlu adanya rencana tindak lanjut yang lebih baik juga agar permasalahan siswa dapat terselesaikan.

B. Saran

Pembahasan terkait penelitian ini masih sangat terbatas dan membutuhkan banyak masukan, saran untuk penulis selanjutnya adalah mengkaji lebih dalam dan secara komprehensif tentang Analisis Media Animasi Berbasis Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif.

DAFTAR RUJUKAN

- Andriani, Eneng Yuli. 2019. Pengembangan media pembelajaran video animasi untuk meningkatkan kemampuan berikir tingkat tinggi dan hasil belajar di sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, Volume 6 Nomor 1, hal 31–36.
- Arifin, Rita Wahyuni. 2017. media pembelajaran berbasis video animasi pada mata kuliah logika dan algoritma 1. *Bina Insani ICT Journal*, Volume 4.
- Craft, Anna. 2003. Creative thinking in the early years of education. *Early Years: An International Journal of Research and Development*, Volume 23 Nomor 2, hal 143–154.
- Dayanti, Elsa Bunga, Hasruddin, dan Edi, Syahmi. 2016. Pengaruh model pembelajaran berbasis masalah dan group investigation terhadap hasil belajar dan kemampuan berpikir kreatif pada materi system pencernaan makanan di SMA Negeri 1 Muara Batu Kabupaten Aceh Utara. *Jurnal Pendidikan Biologi*, Volume 5 Nomor 2, 67– 73.
<https://doi.org/10.24114/jpb.v5i2.4300>
- Hidayah, Nurul. 2015. Pembelajaran Tematik integratif di sekolah dasar. *Ejournal.Radenintan.Ac.Id*, Volume 2, hal 33–49.

- Mahanal, Susriyati. 2014. Peran guru dalam melahirkan generasi emas dengan keterampilan abad 21. Seminar Nasional Pendidikan HMPS Pendidikan Biologi FKIP Universitas Halu Oleo, Volume 1. hal 1–16.
- Mustika, Dea. 2017. Pembelajaran Menggunakan Model Learning Cycle 5E untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. Jurnal Handayani. Volume 7 No. 2. Hal 34.
- Nurdiana, Fifi. 2018. Pengembangan media video animasi tentang siklus hidup hewan dengan metamorfosis bagi peserta didik kelas IV sekolah dasar. Jurnal Mahapeserta didik Teknologi Pendidikan, Volume 9 Nomor 2, hal 1.
- Piawa, Chua Yan. 2010. Building a test to assess creative and critical thinking simultaneously. Procedia Social and Behavioral Sciences, Volume 2 nomor 2, hal 551–559.
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.03.062>
- Rahayu, A. B., Hadi, S., styadji, M., Zaini, M., Sholahuddin, A., & Fahmi, F. (2018). Development of guided Inquiry Based Learning Devices to Improve Student Learning Outcomes in science materials in Middle School. European Journal of Alternative Education Studies, 3(2), hal 171-172.
- Riyanti, Asih, dan Setyami, Inung 2017. Penggunaan media pembelajaran sastra bagi guru Bahasa Indonesia. Retorika, 10(2), 106–111.
<https://doi.org/10.26858/retorika>.