

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI
DENGAN METODE *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL)
PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII SMP**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)*



**Oleh :
ADE FARID AHMAD
18004110/2018**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

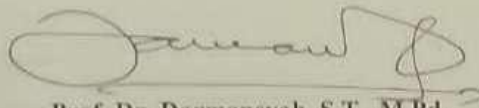
PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI DENGAN METODE PBL
PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII SMP

Nama : Ade Farid Ahmad
Nim/BP : 18004110/2018
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juni 2023

Disetujui Oleh :

Pembimbing :



Prof. Dr. Darmansyah, S.T., M.Pd.
NIP.195911241986031002

Ketua Departemen



Dr. Abna Hidayati, S.Pd., M.Pd.
Nip.198301262008122002

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji
Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media Video Animasi dengan Metode
Problem Based Learning (PBL) pada Mata Pelajaran IPS Kelas
VIII SMP

Nama : Ade Farid Ahmad

NIM : 18004110

Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

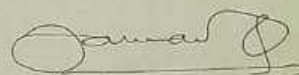
Padang, Juni 2023

Tim Penguji

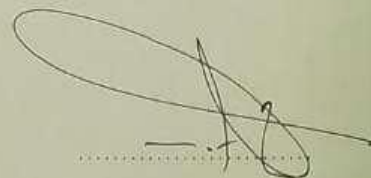
Nama

Tanda Tangan

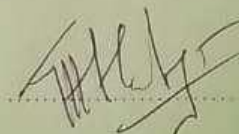
Ketua : Prof. Dr. Darmansyah, S.T., M.Pd.
NIP.195911241986031002



Anggota : Dra. Eldarni, M.Pd.
NIP. 196101161987032001



Anggota : Meldi Ade Kurnia Yusri, S.T., M.Pd.T.
NIP. 198405232008121003



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ade Farid Ahmad

NIM/BP : 18004110/2018

Prodi : Teknologi Pendidikan

Dapartamen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Pengembangan Media Video Animasi dengan Metode Problem Based Learning (PBL) pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, Juni 2023

Yang menyatakan



Ade Farid Ahmad

NIM. 18004110

ABSTRAK

Ade Farid Ahmad. 2023. Pengembangan Media Video Animasi dengan Metode *Problem Based Learning* (PBL) pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian dan pengembangan Media Video Animasi dengan Metode *Problem Based Learning* (PBL) pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP dilakukan sebagai upaya mengatasi masalah belajar yang terjadi di SMP 1 Sutera yakni, guru menjelaskan pembelajaran dalam kelas menggunakan metode ceramah, media pembelajaran yang dipakai oleh guru masih bersifat konvensional dan hasil belajar siswa yang rendah dan menurun. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan Media Video Animasi dengan Metode *Problem Based Learning* (PBL) pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP yang valid dan praktis sehingga layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg dan Gall dengan 10 tahapan pengembangan. Uji validitas produk dilakukan oleh tiga orang validator yang terdiri atas satu orang ahli materi dan 2 orang ahli media. Ujicoba produk dilakukan kepada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sutera dengan jumlah 20 siswa untuk menguji kepraktisan produk media video animasi yang telah dirancang. Instrument yang digunakan adalah wawancara, dokumentasi dan angket.

Berdasarkan hasil penilaian kelayakan dari validator materi dan validator media, diperoleh hasil validasi materi rata-rata 4,3 dari skala 5,0 dengan persentase 85% dikategorikan **sangat valid**, hasil validasi dari ahli media 1 diperoleh rata-rata sebesar 4,75 dari skala 5,0 dengan persentasi 96% dikategorikan **sangat valid** dan hasil validitas dari ahli media 2 diperoleh rata-rata sebesar 4,6 dari skala 5,0 dengan persentasi 92% dikategorikan **sangat valid**. Hasil uji praktikalitas memperoleh rata-rata 4,66 dari skala 5,0 dengan persentase 93% dikategorikan **sangat praktis**. Berdasarkan hasil uji validitas dan praktikalitas dapat disimpulkan bahwa Media Video Animasi dengan Metode *Problem Based Learning* (PBL) Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP yang dikembangkan valid dan praktis sehingga layak digunakan pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas VIII.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Video Animasi, PBL, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah penulis ucapkan kepada Allah SWT, karena berkat rahmat

dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Video Animasi dengan Metode *Problem Based Learning* (PBL) pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP”** yang disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini penulis telah banyak mendapatkan bantuan, bimbingan, serta arahan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Darmansyah, S. T., M. Pd. selaku dosen pembimbing dan penasehat akademik yang telah banyak membantu, membimbing, memberikan motivasi dan arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Eldarni, M. Pd selaku dosen Penguji 1 yang telah banyak membantu, membimbing dan mengarahkan untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Meldi Ade Kurnia Yusri, S. T., M. Pd. T., selaku dosen Penguji 2 yang telah banyak membantu, membimbing dan mengarahkan untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Nofri Hendri, M.Pd dan Bapak Septriyon Anugrah S.Kom, M.Pd.T selaku dosen validator media yang telah banyak memberikan

masukannya serta arahan kepada penulis dalam pembuatan media pembelajaran yang penulis kembangkan.

5. Ibu Gusniyenti, M. Pd selaku guru SMP Negeri 1 Sutera sebagai ahli materi yang telah memberikan masukan mengenai materi pembelajaran yang digunakan dalam media video animasi yang dikembangkan pada skripsi ini.
6. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd selaku Ketua Departmen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan atas bantuan, dukungan dan motivasi yang diberikan.
7. Keluarga besar penulis terutama kedua Orangtua penulis yang telah memberikan segalanya baik itu doa, materi, motivasi dan dukungan serta kasih sayang yang tiada hentinya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Muthia Helmy yang telah membantu dan memberikan semangat setiap harinya, Support Sistem, Quality Team dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu yang terlibat dalam pembuatan skripsi ini.

Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu, semoga Allah SWT memberikan balasan yang setimpal dan skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak yang membaca *Amin Yarabbal Alamin.*

Padang, Juni 2023

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
G. Spesifikasi Produk.....	9
H. Pentingnya Pengembangan.....	11
I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	14
A. Landasan Teori.....	14
1. Pengertian Pengembangan.....	14
2. Media Pembelajaran.....	14
3. Video Animasi.....	19
3. Metode PBL.....	21
4. Pembelajaran IPS.....	27

5. <i>Adobe After Effect 2021</i>	29
6. Validitas dan Praktikalitas.....	30
B. Penelitian Yang Relevan.....	32
C. Kerangka Konseptual.....	36
BAB III METODE PENGEMBANGAN.....	38
A. Jenis Penelitian.....	38
B. Model Pengembangan.....	38
C. Prosedur Pengembangan.....	39
D. Instrumen Pengumpulan Data.....	42
E. Teknik Analisis Data.....	47
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	50
A. Penyajian Data Ujicoba.....	50
B. Analisis Data.....	62
C. Revisi Produk.....	69
D. Pembahasan.....	75
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	79
A. Simpulan.....	79
B. Saran.....	80
DAFTAR RUJUKAN.....	81
LAMPIRAN.....	86

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Data Hasil Belajar Siswa.....	4
Tabel 2. Kisi –Kisi Pengukuran Validitas Materi.....	44
Tabel 3. Kisi–Kisi Pengukuran Validitas Media.....	45
Tabel 4. Kisi –Kisi Pengujian Praktikalitas.....	46
Tabel 5. Kategori Validitas.....	48
Tabel 6. Kategori Praktikalitas.....	49
Tabel 7. Kompetensi Dasar dan Indikator Capaian Pembelajaran IPS Kelas VIII 52	
Tabel 8. Hasil Validasi Ahli Materi.....	63
Tabel 9. Hasil Penilaian Validasi Tahap I Dan II Oleh Ahli Media 1 (Satu).....	65
Tabel 10. Hasil Penilaian Validasi Media Tahap I dan II Oleh Ahli Media 2.66	
Tabel 11. Hasil Pengujian Praktikalitas dari siswa terhadap media video Animasi	
68	
Tabel 12. Hasil Akhir penilaian validitas dan praktikalitas media video animasi	
dengan Metode <i>Problem Based Learning</i> (PBL) Pada Mata Pelajaran	
IPS Kelas VIII SMP.....	69
Tabel 13. Revisi Penambahan Halaman Pembuka.....	70
Tabel 14. Revisi Penambahan Halaman Penutup.....	71
Tabel 15. Revisi Penambahan Petunjuk dari Kuis.....	72
Tabel 16. Revisi Warna <i>font di background</i>	73
Tabel 17. Revisi Perbaikan Tulisan yang Terlalu Rapat.....	74

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Tampilan Awal Media Video Animasi.....	11
Gambar 2. Tampilan <i>Adobe After Effects 2021</i>	29
Gambar 3. Kerangka Konseptual.....	37
Gambar 4. Pengembangan Borg dan Gall (Sugiyono, 2015).....	38
Gambar 5. Hasil <i>Recording</i>	54
Gambar 6. Memotong audio yang jeda terlalu lama.....	54
Gambar 7. Tampilan <i>web freepik</i>	55
Gambar 8. Pemisahan <i>Layer</i> pada <i>Adobe Illustrator</i>	55
Gambar 9. Menyimpan <i>File</i> dengan <i>format .ai</i>	56
Gambar 10. Setingan Ukuran Dan Kualitas Video.....	56
Gambar 11. Proses <i>Import Asset</i> ke <i>After Effect</i>	57
Gambar 12. Memasukan <i>Asset</i> ke dalam <i>Composite</i>	57
Gambar 13. Tampilan <i>Adobe Media Encoder 2021</i>	58
Gambar 14. <i>Eksport</i> dari <i>After Effect</i>	58
Gambar 15. <i>Rendering</i> di <i>Media Encoder</i>	59
Gambar 16. Hasil Akhir Media Video Animasi.....	59
Gambar 17. Validasi Materi Media Video Animasi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) oleh Validator Ahli Materi Ibu Gusniyenti.....	115
Gambar 18. Validasi Media Video Animasi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) oleh Validator Ahli Media 1 Bapak Nofri Hendri, S. Pd., M. Pd.....	115
Gambar 19. Validasi Media Video Animasi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) oleh Validator Ahli Media 2 Bapak Septriyon Anugrah, S.Kom, M.Pd.T 116	116
Gambar 20. Uji Coba Tahap Pertama Produk Media Video Animasi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kepada siswa SMPN 1 Sutera.....	116
Gambar 21. UjiCoba Tahap Kedua Produk Media Video Animasi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kepada siswa SMPN 1 Sutera.....	117
Gambar 22. Uji Coba Produk Media Video Animasi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kepada siswa SMPN 1 Sutera.....	117

Gambar 23. Pengisian Angket Kepraktisan Media Video Animasi Ilmu
Pengetahuan Sosial (IPS) oleh siswa SMPN 1 Sutera 118

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Silabus Mata Pelajaran IPS Semester 2 Kelas VIII.....	87
Lampiran 2. <i>Storyboard</i>	90
Lampiran 3. Surat Penugasan Validasi Ahli Media.....	93
Lampiran 4. Surat Izin Observasi Penelitian dari Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.....	94
Lampiran 5. Surat Izin Observasi Penelitian dari SMPN 1 Sutera.....	95
Lampiran 6. Surat Izin Penelitian dari Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.....	96
Lampiran 7. Surat Izin Penelitian dari SMPN 1 Sutera.....	97
Lampiran 8. Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi Oleh Guru Mata Pelajaran IPS 98	
Lampiran 9. Hasil Penilaian Validasi Oleh Ahli Media 1 Tahap 1.....	100
Lampiran 10. Hasil Penilaian Validasi Oleh Ahli Media 1 Tahap 2.....	102
Lampiran 11. Hasil Penilaian Validasi Oleh Ahli Media 2 Tahap 1.....	104
Lampiran 12. Hasil Penilaian Validasi Oleh Ahli Media 2 Tahap 2.....	106
Lampiran 13. Hasil Penilaian Praktikalitas Oleh Siswa.....	108
Lampiran 14. Data Hasil Penilaian Kepraktisan Oleh Siswa.....	114
Lampiran 15. Dokumentasi.....	115

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan landasan atau pondasi dalam kehidupan manusia. Menurut Defi dan Faiza (2021) pendidikan merupakan salah satu aspek yang utama dalam kehidupan manusia. Adanya pendidikan dapat meningkatkan dan mengembangkan kualitas berbudaya dan berpikirnya manusia, baik dari segi pengetahuan maupun keterampilan. Hal ini sependapat dengan Fakhri, dkk (2019) pendidikan merupakan bentuk usaha mengembangkan SDM yang berkualitas dan berpotensi. Terciptanya pendidikan yang berkualitas akan berdampak positif terhadap sumber daya yang berkualitas. Salah satu cara mewujudkan pendidikan yang berkualitas yakni dengan adanya komponen pendukung pembelajaran. Hal ini sependapat dengan Khairunnisa (2022) pembelajaran yang efektif dapat didukung dengan komponen yang menunjang kelancaran pembelajaran. Salah satu komponen dalam pendidikan adalah media pembelajaran dan metode pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan dalam menyampaikan pesan dan informasi sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar. Menurut Jennah (2009) media pembelajaran adalah saluran penyampaian pesan yang dapat merangsang minat dan perasaan peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik (Ekayani, 2017).

Penerapan media dalam proses pembelajaran juga didukung oleh

metode pembelajaran sehingga dapat tercapainya pembelajaran yang efektif. Salah satu

bentuk metode pembelajaran yang digunakan adalah metode PBL. Menurut

Maryati (2018) PBL merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan peserta

didik untuk memecahkan masalah nyata melalui tahap-tahap metode ilmiah,

sehingga peserta didik dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan

masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan memecahkan masalah. PBL

merupakan model pembelajaran yang dipusatkan kepada siswa dengan memberikan

masalah dari dunia nyata pada awal pembelajaran (Ningsih, dkk, 2018)
Manfaat

dari pembelajaran dengan PBL ini dapat membantu siswa untuk berpikir secara

mendalam dalam memecahkan permasalahan pembelajaran.

Pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang membahas bidang sosial, teori dan kejadian peristiwa. Menurut Khairunnisa (2022) materi pembelajaran IPS yang memuat masalah sosial dan mengandung banyak teori. Sedangkan menurut Ratnawati (2016) pembelajaran IPS merupakan pelajaran yang membosankan dan kurang menantang karena kebanyakan materi yang berbentuk hafalan. Padahal pembelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang sangat penting karena mempelajari masalah sosial yang menjadi landasan bagi siswa dalam bersosialisasi dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sependapat dengan Salam (2017) bahwa pembelajaran sangat penting karena dapat mejadi bekal bagi siswa dalam kehidupannya.

Salah satu permasalahan dalam pembelajaran IPS yakni pada pengelolaan pembelajaran oleh guru. Guru lebih menerapkan proses pembelajaran yang menghafal materi dan sering menggunakan metode ceramah dalam mengajarkan materi. Siswa yang minim kegiatan dalam pembelajaran IPS membuat siswa merasa

jenuh, bosan dan kurang menarik. Sehingga berdampak kepada hasil belajar siswa

yang rendah. Guru hendaknya menggunakan berbagai metode dalam pembelajaran

IPS yang dapat menarik minat siswa belajar. Salah satu metode yang cocok adalah

metode PBL, hal ini sependapat dengan Ratnathatmaja dan Sujana (2022) bahwa

metode PBL sangat cocok digunakan siswa dalam pembelajaran IPS karena dapat

menciptakan lingkungan belajar yang menarik, aktif dan inovatif. Hal ini juga didukung pendapat dari Istarani bahwa PBL dapat mengembangkan minat peserta

didik secara terus menerus untuk belajar.

Penjelasan ini didukung dengan hasil observasi yang peneliti lakukan di SMP Negeri 1 Sutera pada 11 Januari 2023. Pada saat proses pembelajaran guru menerangkan pembelajaran di kelas dengan metode ceramah, sehingga dalam pembelajaran siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja. Tidak hanya itu media yang digunakan masih bersifat konvensional. Hal ini dibuktikan pada saat menjelaskan pembelajaran, guru menggunakan media pembelajaran berupa buku, gambar, papan tulis dan poster. Gambar dan poster ini digunakan guru dengan cara menempelkannya pada papan tulis sambil menjelaskannya kepada peserta didik. Permasalahan lainnya ketika guru memberikan tugas dalam bentuk catatan. Pada saat mengerjakan siswa banyak bermain-main, bermalasan dan tidak bersungguh-sungguh mengerjakannya.

Observasi yang dilakukan didukung dengan kegiatan wawancara yang penulis lakukan dengan guru dan siswa, wawancara dilakukan setelah melakukan observasi kelas. Berdasarkan wawancara dengan guru Mata Pelajaran IPS Kelas VIII yakni Ibu Gusniyenti, S. Pd didapatkan data bahwa hasil belajar siswa yang

rendah, di mana nilai yang didapatkan rendah dari batas KKM. Berikut data hasil

belajar siswa yang rendah.

Tabel 1. Data Hasil Belajar Siswa

No	Nama	KKM	UH 1	Kelas	Nama	UH 1	Kelas
1	API	75	82	VIII. 1	A	70	VIII.2
2	AR	75	67	VIII. 1	AD	66	VIII.2
3	CY	75	83	VIII. 1	AF	73	VIII.2
4	D	75	78	VIII. 1	AM	68	VIII.2
5	DAP	75	68	VIII. 1	AN	85	VIII.2
6	FF	75	75	VIII. 1	AS	78	VIII.2
7	FFH	75	87	VIII. 1	AS	80	VIII.2
8	FH	75	63	VIII. 1	CPI	60	VIII.2
9	FN	75	69	VIII. 1	DE	80	VIII.2
10	IK	75	80	VIII. 1	DG	85	VIII.2
11	KD	75	64	VIII. 1	F	65	VIII.2
12	KHP	75	65	VIII. 1	GR	70	VIII.2
13	NT	75	80	VIII. 1	GZ	65	VIII.2
14	N	75	88	VIII. 1	HA	80	VIII.2
15	NRA	75	66	VIII. 1	IL	66	VIII.2
16	PN	75	69	VIII. 1	JH	65	VIII.2
17	RKA	75	76	VIII. 1	MF	67	VIII.2
18	RMI	75	69	VIII. 1	MH	70	VIII.2
19	SH	75	67	VIII. 1	MRW	72	VIII.2
20	YAC	75	79	VIII. 1	MS	68	VIII.2
21	SFR	75	68	VIII. 1	PR	67	VIII.2
22	SPH	75	65	VIII. 1	R	75	VIII.2
23	VA	75	65	VIII. 1	RG	70	VIII.2
24	ZGD	75	82	VIII. 1			

Selanjutnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru masih berbentuk konvensional yakni buku cetak yang diterbitkan oleh kemendikbud, poster, gambar dan papan tulis serta jarang menggunakan *power point*. Media yang digunakan guru tidak dapat menggambarkan materi yang abstrak dan tak terlihat di dalam kelas secara nyata. Sependapat dengan Khairunnisa (2022) dalam pembelajaran IPS dibutuhkan media yang dapat menggambarkan materi yang bersifat abstrak dan tak terlihat. Salah satu bentuk media yang dapat mengatasi permasalahan tersebut adalah menggunakan media video animasi.

Penggunaan media video animasi memiliki keunggulan yakni bisa

menggambarkan dan mengvisualisasikan kejadian menjadi sederhana. Hal ini didukung oleh pendapat dari Yusa dan Saputra (2016) kelebihan dari video animasi dibandingkan dengan media lain adalah dapat menyajikan informasi yang rumit menjadi sederhana sehingga informasi yang disampaikan mudah diterima. Materi yang akan dikembangkan dalam video animasi ini mengenai kedatangan bangsa-bangsa barat ke Indonesia, materi ini menggambarkan sebuah kejadian yang sulit divisualkan oleh siswa. Penggunaan media video animasi dapat mengatasi

permasalahan pembelajaran tersebut. Sependapat dengan Munir (2015) kelebihan dari media video animasi dapat menggambarkan suatu kejadian lebih rinci.

Wawancara yang dilakukan tidak hanya kepada guru Mata Pelajaran IPS,

tetapi wawancara juga dilakukan dengan siswa. Berdasarkan wawancara dengan siswa, didapatkan hasil wawancara bahwa dalam pembelajaran guru Mata Pelajaran IPS menjelaskan materi secara langsung atau ceramah yang hanya memakai buku paket, memakai gambar yang ditempelkan di papan tulis serta banyak memberikan tugas mencatat. Mengatasi permasalahan pembelajaran tersebut guru bisa mengkombinasikan berbagai metode pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan adalah metode PBL. Metode PBL ini yakni peserta didik dituntut aktif dalam menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran. Pada metode PBL ini siswa dituntut aktif dalam pembelajaran, sehingga peran guru hanya sebagai fasilitator saja. Penggunaan metode PBL dalam Mata Pelajaran IPS sangat

cocok dikarenakan dengan menggunakan metode PBL

ini penyajian masalah dan penyelesaian permasalahan dapat di analisa oleh siswa

dari dunia nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Kajian penelitian terdahulu, menurut Primadewi dan Agustika (2022) penggunaan media video animasi berorientasi *problem based learning* sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Ishak dan Tahalu (2021) terjadinya peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan video animasi bergerak berbasis PBL. Menurut Maulidina dan Arianto (2022) media video animasi dengan pendekatan *problem based learning* pada Mata Pelajaran IPS sangat efektif dan meningkatkan nilai peserta didik. Sedangkan menurut Adnyana (2021) bahwa video pembelajaran bernuansa *Problem Based Learning* sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran bagi siswa sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan pembelajaran yang ada di lapangan seperti yang telah dipaparkan di atas, penulis ingin memberikan solusi pemecahan masalah yang terjadi di Sekolah Menengah Pertama (SMP) dengan bantuan media pembelajaran yaitu pengembangan media video animasi dengan metode PBL yang dapat digunakan oleh guru dan siswa sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka penting dilakukan penelitian dan pengembangan. Penelitian ini dimaksudkan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi dengan metode PBL yang digunakan dalam proses pembelajaran di kelas VIII dengan judul penelitian "**Pengembangan Media Video Animasi dengan Metode *Problem Based Learning* (PBL) Pada**

Mata Pelajaran

IPS Kelas VIII SMP”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah dalam proses pembelajaran IPS di Kelas VIII SMP sebagai, berikut:

1. Guru menjelaskan pembelajaran di kelas menggunakan metode ceramah.
2. Media pembelajaran yang dipakai oleh guru masih bersifat konvensional, seperti berupa buku, gambar, papan tulis dan poster.
3. Hasil belajar siswa yang rendah dan menurun.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah yang ditemukan pada pembelajaran IPS di kelas VIII SMP melihat luasnya ruang lingkup permasalahan dalam penelitian ini dan agar penelitian ini menjadi lebih terarah, oleh sebab itu penulis membatasi permasalahan yang akan diteliti yaitu: pada permasalahan nomor dua yakni media pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat konvensional seperti berupa buku, gambar, papan tulis dan poster. Dengan fokus penelitian pada - Pengembangan Media Video Animasi dengan Metode *Problem Based Learning* (PBL) Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMP.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses dan hasil pengembangan media video animasi dengan Metode *Problem Based Learning* (PBL) Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP?

2. Bagaimana hasil pengujian validitas media video animasi dengan Metode *Problem Based Learning* (PBL) Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP?
3. Bagaimana hasil pengujian praktikalitas media video animasi dengan Metode *Problem Based Learning* (PBL) Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan proses dan hasil pengembangan media video animasi dengan Metode *Problem Based Learning* (PBL) Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP.
2. Menghasilkan media video animasi dengan Metode *Problem Based Learning* (PBL) Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP yang valid.
3. Menghasilkan media video animasi dengan Metode *Problem Based Learning* (PBL) Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP yang praktis.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi siswa
 - a. Sebagai salah satu sumber belajar yang menarik dan inovatif pada Mata Pelajaran IPS kelas VIII.
 - b. Dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.
2. Bagi guru Mata Pelajaran IPS
 - a. Sebagai salah satu media pembelajaran alternatif yang digunakan

dalam mengajar Mata Pelajaran IPS kelas VIII.

b. Sebagai media pembelajaran yang menarik.

3. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi dan masukan bagi pihak sekolah dalam upaya meningkatkan kompetensi siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP).

4. Bagi penulis

a. Menambah pengalaman bagi peneliti dalam menerapkan ilmu yang diperoleh selama berada di bangku perkuliahan mengenai pengembangan media video animasi, media dan sumber pembelajaran yang diterapkan dalam dunia pendidikan.

b. Sebagai salah satu persyaratan dalam menyelesaikan studi S1 Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

G. Spesifikasi Produk

Produk dalam penelitian dan pengembangan ini adalah dihasilkannya media video animasi dengan Metode *Problem Based Learning* (PBL) pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII yang berkualitas serta layak digunakan dalam proses pembelajaran, dan dengan adanya media video animasi dengan metode PBL dapat terciptanya pembelajaran yang menarik dan memotivasi siswa untuk belajar. Secara khusus spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Aspek Materi

Materi yang disajikan dalam media video animasi yang akan peneliti lakukan pengembangan adalah materi IPS Kelas VIII Semester 2 sesuai

dengan

KI dan KD dengan kurikulum 2013. Materi yang disajikan dalam penelitian

dan pengembangan yaitu materi mengenai Kedatangan Bangsa-Bangsa Barat

ke Indonesia. Materi Kedatangan Bangsa-Bangsa Barat membahas mengenai

latar belakang kedatangan bangsa barat dan proses kedatangan bangsa barat ke

Indonesia. Media video animasi disusun menggunakan sumber buku paket

sekolah yang dirancang sesuai dengan kebutuhan.

2. Aspek Pembelajaran

Aspek pembelajaran dalam penelitian dan pengembangan media video animasi ini dilengkapi dengan materi, audio, animasi yang menarik dan evaluasi. Video animasi yang disajikan sesuai dengan materi IPS yang sudah diterapkan.

3. Aspek Media

Dari aspek media, media video animasi ini memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Aplikasi utama yang digunakan dalam pengembangan media video animasi ini adalah *Adobe After Effects 2021*.
- b. Aplikasi pendukung yang digunakan dalam pengembangan media video animasi ini adalah *Adobe Illustrator CC 2017* dan *Adobe Photoshop CC 2019* sebagai pengolahan gambar. *Adobe Premier Pro 2019* sebagai pengedit video. *Adobe Audition CC 2019* sebagai pengolahan *audio*. *Adobe Media Encoder* sebagai

perender video.

- c. Media yang dikembangkan dalam bentuk video animasi, dalam pengembangan media video animasi memakai unsur animasi, video, audio dan teks materi.
- d. Jenis media pembelajaran yang dibuat akan disajikan dalam format mp4.



Gambar 1. Tampilan Awal Media Video

Animasi H. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran ini dapat memberikan pembelajaran kepada siswa lebih mudah menyerap materi, pembelajaran dapat lebih menarik, siswa dapat belajar mandiri, peran guru berubah kearah positif, artinya tidak menempatkan diri sebagai satu-satunya sumber belajar, memberikan rangsangan agar siswa aktif dan bergairah berpikir, meningkatkan pemahaman terhadap materi, produktif dalam berpikir kreatif dan siswa menjadi lebih terampil dalam memperoleh dan menganalisis informasi.

Pengembangan media video animasi dengan Metode *Problem Based Learning* (PBL) Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP ini

dilakukan sebagai upaya memecahkan permasalahan-permasalahan pembelajaran yang dihadapi oleh

siswa dalam mengikuti pembelajaran. Melalui pengembangan media pembelajaran

menggunakan aplikasi *Adobe After Effects* 2021 dalam proses belajar mengajar

akan lebih mudah karena media pembelajaran akan memperjelas pesan

pembelajaran. Guru akan berorientasi pada siswa dan menyediakan media

pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti

pembelajaran. Pengembangan media video animasi ini diharapkan mampu

menunjang pemahaman siswa tentang materi yang dipelajari sehingga dapat

memperoleh hasil yang optimal.

I. Asumsi dan Keterbatasan

Pengembangan 1. Asumsi

Asumsi dari penelitian dan pengembangan ini adalah media video animasi dengan Metode *Problem Based Learning* (PBL) pada mata pelajaran IPS Kelas VIII yang dapat digunakan guru dan siswa sebagai media pembelajaran yang membantu mengatasi permasalahan belajar. Pengembangan media video animasi dengan Metode *Problem Based Learning* (PBL) pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar sehingga bisa menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan media video animasi dengan metode *Problem Based Learning* (PBL) adalah di mana

dalam proses pengembangan diharapkan dilakukan pengujian validitas, praktikalitas dan efektifitas. Namun dalam penelitian ini hanya sampai uji praktikalitas, sehingga tidak bisa melihat keefektifan dari pengembangan media video animasi ini.

Keterbatasan lainnya dalam pengembangan media video animasi pada Mata Pelajaran IPS ini adalah aplikasi yang digunakan termasuk aplikasi yang berat dalam pengoperasian sehingga dibutuhkan spesifikasi *laptop/PC* yang harus mumpuni. Keterbatasan lainnya adalah cara penggunaan aplikasi yang dirasakan cukup sulit sehingga, penulis membutuhkan waktu untuk mempelajarinya.