

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI DALAM  
PEMBELAJARAN SOSIOLOGI UNTUK  
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA  
DIDIK KELAS XI IPS SMAN 12 MERANGIN**

**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang*



Oleh  
**FRISKA AYULIANDARI**  
**NIM. 17058168**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL  
UNIVERSIRAS NEGERI PADANG**

**2021**

HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Pengembangan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Sosiologi Untuk  
Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Kelas XI IPS SMAN 12 Merangin

Nama : Friska Ayuliandari  
NIM/TM : 17058168/2017  
Program Studi : Pendidikan Sosiologi  
Jurusan : Sosiologi  
Fakultas : Ilmu Sosial

Mengetahui  
Dekan Fis Unp



Dr. Siti Fatimah, M.Pd., M.Hum  
Nip. 19610218 1984 03 2 001

Padang, September 2021  
Disetujui Oleh,  
Pembimbing

Ike Sylvania, S.IP., M.Si., M.Pd  
NIP. 19770608 2005 01 2 002

**HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI**

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi

Program Studi Pendidikan Sosiologi Jurusan Sosiologi

Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang

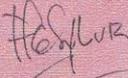
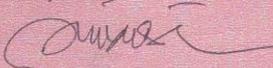
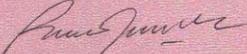
Pada Hari Kamis 25 Agustus 2021

Pengembangan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Sosiologi Untuk  
Meningkatkan Minat Belajar peserta Didik Kelas XI Ips Di Sman 12 Merangin

Nama : Friska Ayu;iandari  
NIM/TM : 17058168/2017  
Program Studi : Pendidikan Soiologi  
Jurusan : Sosiologi  
Fakultas : Ilmu Sosial

TIM PENGUJI	NAMA
1. Ketua	: Ike Sylvia, S.IP., M.Si., M.Pd
2. Sekretaris	: Junaidi, S.Pd., M.Si
3. Anggota	: Reno Fernandes, S.Pd., M.Pd

Padang, Agustus 2021  
TANDA TANGAN

1.   
2.   
3. 

### SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Friska Ayuliandari  
NIM/TM : 17058168/2017  
Program Studi : Pendidikan Sosiologi  
Jurusan : Sosiologi  
Fakultas : Ilmu Sosial

Dengan ini menyatakan, bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengembangan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Sosiologi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas XI IPS SMAN 12 Merangin**" adalah benar hasil karya saya sendiri, bukan hasil plagiat dari karya orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata cara penulisan karya ilmiah yang lazim. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat, maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan ketentuan yang berlaku, baik di institusi UNP maupun masyarakat dan Negara.

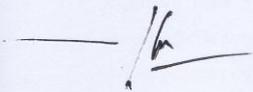
Demikianlah, surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, September 2021

Mengetahui,

Ketua Jurusan Sosiologi

Saya yang menyatakan



**Dr. Eka Vidya Putra, S.Sos., M.Si**  
NIP.19731202 200501 1 001



**Friska Ayuliandari**  
NIM. 17058168

## ABSTRAK

### **Friska Ayuliandari (17058168/2017): Pengembangan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Sosiologi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas XI IPS di SMAN 12 Merangin.**

Penelitian ini bertujuan untuk : 1) Untuk mengetahui kelayakan media video animasi pembelajaran, 2) untuk mengetahui praktikalitas media video animasi pembelajaran Sosiologi, 3) untuk mengetahui efektivitas media video animasi pembelajaran Sosiologi.

Jenis penelitian menggunakan pengembangan Research and Development dengan menggunakan model 4-D terdiri dari: Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Disseminate (Penyebaran). Untuk melihat media video animasi pembelajaran sosiologi layak, efektif serta praktis digunakan di dalam proses pembelajaran secara daring sekaligus luring, maka peneliti melakukan uji validita yang akan dinilai oleh ahli media yakni dosen Sosiologi Universitas Negeri Padang dan guru Sosiologi SMAN 12 Merangin, praktikalitas media video animasi diperoleh dari tanggapan peserta didik kelas XI IPS 2 SMAN 12 Merangin dan uji efektivitas berupa pemberian soal kepada peserta didik pada saat dan sebelum menggunakan media video animasi selanjutnya akan di olah menggunakan SPSS 25.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media video animasi pembelajaran sosiologi layak digunakan untuk pembelajaran pada materi integrasi sosial berdasarkan penilaian ahli memperoleh rata-rata 0,88 dengan kategori kelayakan sangat tinggi. Penilaian praktikalitas peserta didik terhadap media video animasi yaitu 100% dengan kategori sangat baik dan efektivitas video animasi diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar  $0,000 < 0,05$ , yang berarti nilai peserta didik saat dilakukan pretest dan posttest terdapat perbedaan hasil belajar dalam proses pembelajaran sehingga media video animasi pembelajaran sosiologi efektif untuk digunakan.

**Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Video animasi**

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya. Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulisan skripsi ini sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan strata satu (S1) Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang. Adapun judul dari skripsi ini adalah “Pengembangan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Sosiologi Kelas XI IPS di SMA 12 Merangin”.

Penulis tentu menyadari bahwa penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari berbagai pihak yang membantu. Untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Ibu Dr. Siti Fatimah, M.Pd., M.Hum. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Dr. Eka Vidya Putra, S. Sos., M.Si dan Ibu Erda Fitriani, S.Sos., M. Si. Selaku Ketua dan Sekretaris Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.
3. Ibu Ike Sylvia, S.IP., M.Si., M.Pd Selaku Dosen Pembimbing Akademik Penulis selama berada dibangku perkuliahan yang telah banyak memberikan bimbingan terhadap studi Penulis. Serta Dosen Pembimbing yang telah memberikan masukan, kritikan, arahan serta selalu sabar memberi bimbingannya dalam penulisan skripsi kepada penulis.
4. Bapak Junaidi Selaku Dosen Penguji 1 yang telah memberi kritik, saran dan penilaian dari proposal hingga skripsi ini selesai.

5. Bapak Reno Fernandes, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Penguji 2 yang telah memberi kritik, saran dan Penilaian dari proposal hingga skripsi ini selesai.
6. Bapak dan Ibu Dosen Sosiologi yang telah memberi bekal ilmu pengetahuan yang sangat berguna bagi Penulis.
7. Kak Wezy, Kak Fifin dan Bang Rafi selaku staf tata usaha jurusan Sosiologi yang selalu membantu administrasi Penulis selama masa perkuliahan hingga menyelesaikan skripsi ini.
8. Ibu Ningsih selaku guru Sosiologi SMA N 12 Merangin sekaligus sebagai pakar/ahli produk penelitian skripsi ini. Terimakasih atas doa dan dukung sampai skripsi ini diselesaikan dengan baik.
9. Skripsi ini saya persembahkan untuk papa tercinta Serda Haryanto dan mama terkasih Meri Anggraini yang selalu menyemangati untuk menyelesaikan skripsi ini, serta selalu menjaga saya dalam doa-doa yang dalam mengejar impian dan sebagai pendukung finansial utama selama masih berstatus beban orang tua.
10. Terimakasih untuk adik gadis Taschi Hardianti Saputri yang selalu mendengarkan keluh kesah selama penulisan skripsi ini dan adik bujang Pandu Tri Heri Prakoso sebagai alasan kenapa skripsi ini segera diselesaikan.
11. Terima Kasih sedalam-dalamnya untuk Bude Susi Yanti yang selalu menyemangati serta menjadi tempat berkeluh kesah dan menjadi penasehat bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

12. Teruntuk teman Group White Nude (Yumna, Rizka, Mia) telah menyediakan pundak untuk mengeluh dan memberi bantuan setiap kali saya terbentur. Terimakasih untuk selama ini telah bersemi sedari semester awal hingga di penghujung masa pendidikan perkuliahan.
13. Teruntuk teman Paguyuban biar nggak boros (Bg Davis, Wandu Kribo, Romi Healing ) telah memberi waktu jeda dalam menikmati hidup semasa perkuliahan.
14. Terimakasih teruntuk teman rasa saudara (Panji Rezki, Yuvina Reza, Reza Dispi ) yang telah meranggul saya selama berproses dan mencari jati diri di kampus tercinta kita.
15. Untuk teman-teman Kelas Sosiologi B tanpa kecuali satu orangpun saya ucapkan terimakasih telah memberi pengalaman semasa menempuh pendidikan di almamater tercinta.
16. Kepada seluruh adik-adek saya aini, mala, manisa, dan siska terimakasih telah mendedikasikan diri untuk membantu mengamati fenomena sosial di sekitar kehidupan saya.
17. Terimakasih untuk sepembimbingan, Rizka, Dian, Bunga, putri, Ridho, dan Radiyah telah bahu membahu dan saling mengingatkan dalam penyelesaian skripsi ini.
18. Teristimewa untuk rekan-rekan seperjuangan skripsi sosiologi 2017 FIS UNP. Serta semua pihak yang membantu dan memberikan motivasi terhadap penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

19. Waktu adalah hal yang paling berharga dalam hidup kita yang rela mengorbankan waktunya untuk orang lain pantas mendapatkan rasa hormat dan ucapan terimakasih sedalam dan seluas-luasnya atas keterlibatan dan waktunya dalam penyusunan skripsi ini. Sekali lagi Terimakasih teruntuk Renjanaku Rio Wirawan.

Semoga atas bimbingan, bantuan dan doa tersebut dapat menjadi amal shalih dan mendapatkan imbalan yang setimpal dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, maka saran dan kritikan yang konstruktif dari semua pihak sangat di harapkan demi kesempurnaan selanjutnya.

Padang, Agustus 2021

Penulis

## DAFTAR ISI

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**HALAMAN PENGESAHAN**

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	10
C. Batasan Masalah .....	11
D. Rumusan Masalah .....	11
E. Tujuan Pengembangann .....	12
F. Spesifik Produk yang Dikembangkan .....	12
G. Manfaat Pengembangan .....	12
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	13
I. Definisi Operasional.....	14
<b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>	<b>16</b>
A. Kerangka Teoritis .....	16
B. Penelitian Relevan .....	32

C. Teori Belajar .....	34
D. Kerangka Berpikir .....	38
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>40</b>
A. Model Pengembangan.....	40
B. Prosedur Pengembangan.....	41
C. Desain Uji Coba, Populasi dan Sampel .....	47
D. Variabel dan Data .....	48
E. Teknik Pengumpulan Data .....	50
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	52
G. Teknik Analisis Data .....	56
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>62</b>
A. Hasil Pengembangan Produk .....	62
B. Pembahasan.....	107
C. Keterbatasan Penelitian.....	109
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>111</b>
A. Kesimpulan.....	111
B. Implikasi.....	112
C. Saran.....	113
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>115</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>119</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1	Sarana yang dimiliki SMA N 12 Merangin .....	5
Tabel 2	Rata-rata UH Kelas XI IPS 1-2 SMA N 12 Merangin.....	6
Tabel 3	Kisi-kisi Pedoman Wawancara Guru Mata Pelajaran Sosiologi.....	53
Tabel 4	Kisi-kisi Pedoman Wawancara .....	53
Tabel 5	Instrumen kelayakan video animasi ditinjau dari ahli media pembelajaran.....	53
Tabel 6	Instrumen kelayakan media video animasi ditinjau dari materi Pembelajaran .....	54
Tabel 7	Instrumen kelayakan media video animasi ditinjau dari pengguna (Praktikalitas) .....	55
Tabel 8	Kisi-kisi soal yang akan digunakan pada metode tes.....	55
Tabel 9	Skala likert Kelayakan Media Video Animasi.....	57
Tabel 10	Pedoman Untuk Memberikan Interpretasi Koefisien Korelasi .....	58\
Tabel 11	Kategori Praktikalitas Peserta didik .....	61
Tabel 12	Kategori Praktikalitas.....	61
Tabel 13	Gambaran Pelaksanaan Pembelajaran Sosiologi .....	67
Tabel 14	UH Sosiologi.....	68
Tabel 15	Hasil Analisis Tugas Pada Materi Integrasi Sosial .....	71
Tabel 16	Rancangan RPP .....	77
Tabel 17	Kisi-kisi Instrumen Kelayakan RPP .....	78
Tabel 18	Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Media Video Animasi .....	79
Tabel 19	Kisi-kisi Instrumen Praktikalitas.....	81
Tabel 20	Desain Media Video Animasi Belajar .....	82
Tabel 21	Narasi Video Animasi Pembelajaran Sosiologi.....	84
Tabel 22	Tokoh yang terdapat di dalam video animasi .....	86
Tabel 23	Hasil Analisis Kelayakan Media.....	94
Tabel 24	Revisi RPP .....	96
Tabel 25	Revisi Soal .....	96
Tabel 26	Revisi Produk.....	97
Tabel 27	Kisi-kisi Soal Pretest Posttest .....	98

Tabel 28 Kisi-kisi Instrumen Soal Pretest Posttest .....	99
Tabel 29 Analisis Hasil Soal Pretest Posttest.....	101
Tabel 30 Hasil Analisis Uji Normalitas .....	103
Tabel 31 Hasil Analisis Uji Homogenitas.....	104
Tabel 32 Hasil Analisis Uji Hipotesis .....	105
Tabel 33 Hasil Rekap Pengembangan Media Video Animasi .....	108

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Hasil Kelayakan Produk.....	93
Gambar 2 Hasil Kelayakan Soal.....	100

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	120
Lampiran 2 Kisi-kisi dan Instrumen .....	122
Lampiran 3 Hasil Kelayakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	125
Lampiran 4 Kisi-kisi Soal Pretest-Posttest.....	133
Lampiran 5 Soal Pretest dan Posttest .....	134
Lampiran 6 Hasil Skor Pretest dan Posttest .....	138
Lampiran 7 Hasil Uji T-Test .....	140
Lampiran 8 Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Soal Pretest-Posttest .....	141
Lampiran 9 Hasil Kelayakan Soal Pretest-Posttest.....	144
Lampiran 10 Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Ahli Media.....	151
Lampiran 11 Hasil Kelayakan Ahli Media .....	154
Lampiran 12 Kisi-kisi Kelayakan Ahli Materi.....	163
Lampiran 13 Kisi-kisi Kelayakan Ahli Materi.....	166
Lampiran 14 Kisi-kisi Instrumen Praktikalitas .....	168
Lampiran 15 Hasil Praktikalitas Peserta didik .....	171
Lampiran 16 Surat-surat yang dibutuhkan pada penelitian .....	172
Lampiran 17 Dokumentasi .....	175

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Manusia tidak bisa lepas dari pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu sektor penting dalam pembangunan di setiap Negara. Menurut Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas dalam pasal 1 disebutkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, mengembangkan segala potensi yang dimiliki peserta didik melalui proses pembelajaran. dalam pasal 4 dijelaskan bahwa peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang dan jenis pendidikan tertentu (Depdiknas, 2003)

Dengan demikian pendidikan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas generasi penerus bangsa Indonesia. Pendidikan merupakan proses sistematis yang melibatkan faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang datang dari dalam diri peserta didik, antara lain minat belajar, motivasi belajar, bakat dan persepsi peserta didik terhadap pelajaran maupun terhadap guru yang mengajar. Selain itu faktor eksternal yaitu faktor yang datang dari luar diri peserta didik seperti lingkungan belajar, lingkungan keluarga, latar belakang sosial ekonomi dan perhatian orang tua terhadap proses pendidikan peserta didik.

Faktor internal sangat menentukan hasil belajar peserta didik, minat belajar merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran. Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang dan diperhatikan terus-menerus disertai dengan rasa senang (Slameto, 2003, hal. 57). Minat belajar perlu mendapatkan perhatian khusus karena minat belajar merupakan salah satu faktor penunjang keberhasilan pembelajaran. Minat belajar yang timbul dari kebutuhan peserta didik sangat penting bagi peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Peserta didik akan belajar dengan baik jika memiliki minat belajar yang tinggi maka akan cepat mengingat dan memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Minat bukanlah sesuatu yang dimiliki oleh seseorang begitu saja, melainkan merupakan sesuatu yang dapat dikembangkan. Minat yang telah ada dalam diri seseorang bukanlah ada dengan sendirinya, namun ada karena pengalaman dan usaha untuk mengembangkannya (Singer, 1991, hal. 93). Minat dapat timbul karena daya tarik dari luar dan dari dalam hati sanubari. Minat yang besar terhadap sesuatu merupakan modal besar artinya untuk mencapai yang diminati tersebut. Minat belajar yang besar cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi, sebaliknya dengan minat belajar yang kurang akan menghasilkan prestasi yang rendah (Dalyono, 1996, hal. 56–57). Dalam usaha untuk memperoleh sesuatu, diperlukan adanya minat. Besar kecilnya minat yang dimiliki akan sangat berpengaruh terhadap hasil yang akan diperoleh.

Peserta didik dengan minat belajar yang tinggi pada suatu mata pelajaran akan mendorong peserta didik untuk mengetahui secara mendalam materi yang sedang dipelajari. Peserta didik yang memiliki minat yang tinggi terhadap pembelajaran Sosiologi, akan selalu berupaya untuk memperbaiki hasil belajarnya, maka sebaliknya jika peserta didik yang memiliki minat belajar rendah pada pembelajaran Sosiologi akan terlihat pada saat proses pembelajaran, terlihat kurang dan bahkan tidak aktif yang akan berdampak pada hasil belajar yang diperoleh. Dengan demikian peserta didik dengan minat belajar yang tinggi akan mencapai hasil belajar yang lebih baik ketimbang peserta didik yang memiliki minat belajar rendah.

Pencapaian minat belajar yang tinggi sangat tergantung pada bagaimana proses kegiatan belajar dirancang dan dijalankan. Seiring dengan perkembangan zaman yang telah memasuki pembelajaran abad ke-21 dalam konteks pembelajaran peserta didik dituntut agar dapat menerapkan kreatifitas, berpikir kritis, keterampilan komunikasi, kemasyarakatan, dan keterampilan karakter. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) pada saat ini sangat diperlukan dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi dapat di aplikasikan dalam proses pembelajaran di sekolah yaitu dengan pengembangan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pendidikan di sekolah (Dimiyati, 1989). Media pembelajaran

salah satu faktor peningkatan kualitas pendidikan serta tidak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran sehingga media pembelajaran sangat dipertimbangkan kehadirannya dalam penyampaian materi pembelajaran (Arsyad, 2011). Secara garis besar media pembelajaran dapat dibedakan menjadi tiga yaitu, media visual, media audio dan media audio-visual (Rusman, 2013). Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan, contohnya seperti foto, diagram, skema, grafik, dll. Media audio adalah media yang hanya dapat didengar menggunakan indra pendengar contohnya radio, gramophone, tape, recorder dll. Dan media audio-visual adalah gabungan dari media visual dan audio contohnya film, animasi, rekaman video dll.

Media pembelajaran yang baik memang harus menyesuaikan kondisi zaman. Apalagi di era milenial seperti guru SMA dituntut untuk kreatif dalam mengembangkan sebuah media dalam pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan formula agar guru mudah dalam pengembangan itu (Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., 2017). Secara umum media memiliki kegunaan yaitu : memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra, menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara peserta didik dengan materi yang diajarkan, memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya, memberi rangsangan yang sama, serta memberikan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama. (Prasetyo, 1997, hal. 6). Media pembelajaran yang sedang berkembang saat ini adalah media audio-visual.

Media audio-visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, slide, suara dan sebagainya, serta merupakan jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik. Penggunaan media pembelajaran menekankan pada keterampilan proses dan active learning dimana peranan media pembelajaran menjadi sangat penting. Penyampaian materi dengan menggunakan media belajar memiliki beberapa kelebihan dibandingkan penyampaian secara verbal, diantaranya penyampaian materi lebih praktis dan mudah dipahami, menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik, serta penyajian materi dapat dilakukan secara lebih menarik. (Nurseto, 2011).

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMA N 12 Merangin diperoleh informasi bahwa dalam proses belajar masih bersifat monoton, masih terpaku dengan menggunakan metode belajar ceramah yang hanya memberikan peserta didik dengan penjelasan mengenai materi yang diajarkan. Selama ini proses pembelajaran yang dilakukan terkesan konvensional yaitu pembelajaran yang bersifat satu arah, guru berbicara atau menjabarkan materi pelajaran dan peserta didik mendengarkan sambil mencatat materi yang di rasa penting, padahal sekolah sudah menerapkan kurikulum 2013 yang memiliki tujuan pendidikan untuk menciptakan peserta didik lebih aktif dalam pelaksanaan pembelajaran.

Sarana peralatan pendidikan yang dimiliki sekolah cukup memadai untuk mendukung proses tercapainya tujuan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, namun sarana peralatan pendidikan tersebut tidak

dimanfaatkan sebaik mungkin dalam proses belajar. Berikut sarana peralatan pendidikan yang dimiliki oleh SMA N 12 Merangin.

**Tabel 1. Sarana yang dimiliki SMA N 12 Merangin**

No.	Nama Peralatan	Jumlah
1.	Proyektor	14
2.	Laptop	30
3.	Computare	140
4.	Speaker	5
5.	Layar Proyektor	3

**Sumber: Data Primer 2021**

Berdasarkan data fasilitas yang dimiliki sekolah sarana peralatan belajar sering dimanfaatkan untuk acara-acara sekolah seperti memperingati hari jadi sekolah, mudaroh dan acara-acara penyambutan ketimbang dipergunakan dalam pelaksanaan proses belajar. Walaupun memiliki fasilitas yang mendukung, namun guru belum mampu memanfaatkan secara maksimal. Guru diharuskan memiliki kreatifitas dan strategi yang tepat dalam memanfaatkan segala sarana belajar yang telah disediakan sekolah. Fasilitas yang lengkap dan canggih tanpa adanya kreativitas dan strategi yang tepat dalam pemanfaatannya tidak akan menunjang proses pembelajaran karena adanya keterbatasan kemampuan guru dan hanya mengandalkan bahan ajar atau buku paket. Sehingga menyebabkan peserta didik cenderung pasif dan kurang berminat dalam melaksanakan proses belajar yang nantinya juga mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Selama pandemic Covid-19 berlangsung, pembelajaran secara daring telah dilakukan hampir seluruh penjuru dunia, termasuk Indonesia, namun pada saat peneliti melakukan penelitian proses pembelajaran dilakukan dengan sistem shift atau gabungan antara pembelajaran daring dan luring. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada awal penelitian dengan guru mata pelajaran sosiologi kelas XI IPS SMA N 12 Merangin diketahui bahwa masih terdapat beberapa masalah yang terjadi pada saat pelaksanaan pembelajaran baik proses pembelajaran secara daring maupun luring seperti saat Pembelajaran dilaksanakan secara daring guru menyampaikan materi dalam bentuk tugas seperti membuat catatan dan membuat peta konsep, serta sesekali mengirim link video pembelajaran yang terdapat pada youtube sebagai sumber belajar peserta didik, dimana kita ketahui bahwa video pembelajaran yang terdapat pada youtube jarang sekali yang menyuguhkan materi belajar sesuai dengan kompetensi dasar yang sedang diajarkan peserta didik dan bahkan ada yang tidak sesuai dengan indikator-indikator pembelajaran, namun tidak hanya itu saja dengan cara seperti ini tidak melatih guru sebagai pendidik yang memiliki kreativitas dalam menyuguhkan materi belajar.

Media pembelajaran serta metode pembelajaran seperti ini juga berdampak besar terhadap peserta didik diantaranya ketidak semangat peserta didik dalam belajar Sosiologi, prestasi yang diperoleh juga kurang baik dengan adanya ketidak minatannya peserta didik dalam belajar sehingga peserta didik kurang atau bahkan tidak memahami materi yang bersifat sukar dipahami yang diberikan oleh guru, selain itu peserta didik akan merasa tidak tertarik dengan pembelajaran Sosiologi

dan belum sepenuhnya optimal dengan melihat hasil belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran Sosiologi yang masih dibawah Rata-rata. Sebagai berikut ini data skor ulangan harian peserta didik.

**Tabel 2. Rata-rata UH Kelas XI IPS 1-2 SMA N 12 Merangin**

No.	Kelas	Jumlah Peserta Didik	Rata-rata nilai UH 1	Rata-rata nilai UH 2
1.	XI IPS 1	32 Orang	70	65,2
2.	XI IPS 2	31 Orang	65	75

**Sumber : Buku Nilai Peserta Didik Kelas XI IPS TA 2020/2021**

Perolehan rata-rata nilai ulangan harian pertama dan kedua pada semester Juli-Desember 2020 terdapat 2 kali berturut-turut kelas XI IPS 1 memperoleh hasil ulangan dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan pada kelas XI IPS 2 terdapat sekali dalam memperoleh nilai yang jauh dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Untuk Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran Sosiologi Kelas XI IPS di SMA N 12 Merangin ialah 75. Guru sebagai tenaga profesional harus melakukan perbaikan dan penyesuaian dalam paradigma strategi, pendekatan dan teknologi (media pembelajaran). Guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan berpotensi menciptakan semangat belajar sehingga peserta didik tidak jenuh dan malas selama pelaksanaan proses pembelajaran. Hal ini dapat dilakukan dengan mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran.

Maka dari itu untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik dan memanfaatkan fasilitas yang dimiliki sekolah secara optimal penting dilakukan

sebuah inovasi pembelajaran. Dengan mempertimbangkan efektivitas media pembelajaran dalam mewujudkan tujuan pembelajaran, perlu adanya suatu pengembangan media pembelajaran berupa media pembelajaran yang mengandung unsur gambar dan suara (audio visual). Media pembelajaran yang mengandung unsur gambar gerak dan suara salah satunya adalah media video animasi.

Media video animasi adalah alat bantu pengajaran berupa serangkaian gambar-gambar yang bergerak dan tampak seperti hidup dapat menarik perhatian seseorang sehingga yang melihat gambar-gambar hidup dapat berimajinasi lebih tinggi terhadap gambar-gambar hidup tersebut (Apriansyah, 2020).

Media pembelajaran yang dikemas dengan baik dapat menarik perhatian peserta didik dan memotivasi peserta didik sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai. Kehadiran media video animasi dalam proses pembelajaran telah membuat suasana yang berbeda dalam kelas, karena materi yang dulunya diajarkan dengan ceramah dan bersifat monoton dapat divariasikan dengan menampilkan tayangan berupa video animasi. Hal ini tentunya akan membuat peserta didik lebih antusias dalam melaksanakan proses pembelajaran Sosiologi serta perkembangan teknologi komputer dan gadget mendukung dalam pengembangan media video animasi menjadi pilihan pada penelitian ini dikarenakan pada zaman di era digital, animasi memiliki daya tarik tersendiri di berbagai kalangan terlebih peserta didik.

Animasi merupakan media audio visual yang memiliki berbagai keunggulan, menurut Munir keunggulan animasi yaitu Pertama menunjukkan objek

dengan ide, Kedua menjelaskan konsep yang sulit, Ketiga menjelaskan konsep yang abstrak menjadi konkrit, Keempat menunjukkan dengan jelas suatu langkah prosedural. Media visual animasi dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Video animasi dapat menumbuhkan minat peserta didik dan memberikan hubungan antara isi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, video animasi sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan peserta didik harus berinteraksi dengan visual itu untuk menyakinkan terjadi proses informasi (Azhar Arsyad, 2011, hal. 89). Maka dari itu penggunaan media video animasi dapat dipertimbangkan sehingga membuat animasi sangat perlu dikembangkan dan dimanfaatkan sebagai media belajar. Hal tersebut yang menjadikan animasi sangat perlu dikembangkan dan digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran Sosiologi kelas XI IPS.

Penelitian media video animasi sebelumnya pernah dilakukan oleh Sultia Linika Sari yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Dalam Smartphone pada Materi Sistem Kekebalan Tubuh Manusia untuk Siswa Kelas XII di SMA Negeri 5 Banda Aceh”. Dengan hasil persentase kelayakan media oleh ahli materi 87% dengan kategori sangat layak, hasil persentase kelayakan oleh guru biologi 84% dengan kategori layak dan hasil persentase kelayakan siswa 73% dengan kategori layak. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa media video animasi dalam smartphone pada materi sistem kekebalan tubuh manusia layak digunakan untuk siswa SMA Kelas XI (Lindika Sari, 2017), penelitian yang sama juga dilakukan oleh Putu Jerry Radita Ponza dengan judul pengembangan media video animasi pada pembelajaran siswa kelas

IV di Sekolah Dasar Negeri 1 Kaliuntu, dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa video animasi pembelajaran yang dikembangkan efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik (Ponza, Jampel, & Sudarma, 2018)

Dari penelitian dan pengembangan terdahulu di atas terdapat persamaan dan perbedaan yang cukup jelas dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Persamaannya adalah sama-sama melakukan penelitian dan pengembangan tentang media video animasi belajar. Sedangkan perbedaannya terletak pada proses produksi media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi after effect dan materi yang dimuat pada media video animasi juga berbeda dan jurusan subjek penelitian merupakan jurusan IPS di jenjang pendidikan yang berbeda pula yakni jenjang pendidikan Sekolah Menengah Atas.

Dengan demikian penelitian pengembangan media video animasi dari penjelasan tersebut, maka kehadiran media video animasi di sekolah saat ini merupakan hal yang berguna bagi proses pembelajaran. Pembelajaran dengan media video animasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik apabila nilai pembelajaran peserta didik yang menggunakan media video animasi lebih tinggi dari pada saat menggunakan pembelajaran konvensional. Selain itu, tidaklah sempurna jika suatu produk pembelajaran yang telah dibuat tidak diuji cobakan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu pengembangan media video animasi tersebut perlu untuk diuji kelayakan sekaligus diidentifikasi kegunaannya.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas terdapat beberapa masalah yang muncul dalam proses kegiatan belajar mengajar yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Guru dalam penggunaan media pembelajaran masih terbatas dan bersifat konvensional
2. SMA N 12 Merangin belum terdapat media pembelajaran yang menarik perhatian belajar peserta didik selama pelaksanaan pembelajaran secara daring maupun luring.
3. Guru belum optimal dalam memanfaatkan fasilitas yang telah disediakan sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran.
4. Diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan kapan saja serta dimana saja sehingga peserta didik bisa melaksanakan pembelajaran secara mandiri.

## **C. Batasan masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas bahwa kurangnya media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, Oleh karena itu peneliti membatasi permasalahan penelitian mengenai mengembangkan media video animasi belajar sebagai media penyampaian materi ajar yang efektif pada mata pelajaran sosiologi di kelas XI IPS tingkat Sekolah Menengah Atas. Dalam upaya meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga melaksanakan proses belajar dengan antusias dan memahami gejala serta fenomena sosial

yang selaras dengan tujuan pembelajaran. Pembatasan ini dilakukan agar peneliti dapat terfokus pada masalah di atas.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana kelayakan dan praktikalitas media video animasi dalam meningkatkan minat belajar sosiologi untuk kelas XI IPS SMAN 12 Merangin?
2. Apakah media video animasi efektif dalam meningkatkan minat peserta didik kelas XI IPS SMAN 12 Merangin pada pembelajaran Sosiologi?

#### **E. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari pengembangan penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui kelayakan dan praktikalitas media video animasi dalam meningkatkan minat belajar sosiologi untuk kelas XI IPS SMAN 12 Merangin.
2. Untuk mengetahui media video animasi efektif dalam meningkatkan minat peserta didik kelas XI IPS SMAN 12 Merangin pada pembelajaran Sosiologi.

#### **F. Spesifik Produk yang Diharapkan**

Pada penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk video animasi sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah ataupun

dimanfaatkan oleh peserta didik untuk belajar mandiri dalam rangka meningkatkan minat belajar khususnya pada pembelajaran sosiologi.

### **G. Manfaat Pengembangan**

Dari hasil penelitian diharapkan mampu untuk memberikan manfaat, antara lain :

#### **1. Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam pengembangan media belajar sosiologi pada materi Perbedaan, Kesetaraan dan Harmoni Sosial yang menarik dalam upaya meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran.

#### **2. Praktis**

##### **a. Bagi Peneliti**

Memberikan tambahan pengetahuan wawasan dalam menghasilkan media belajar yang menarik dan sesuai dengan kriteria media serta sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana.

##### **b. Bagi peserta didik**

Video animasi yang dihasilkan diharapkan dapat membantu belajar peserta didik sehingga penguasaan materi dan minat belajar peserta didik dapat meningkat.

##### **c. Bagi guru**

Video animasi yang dihasilkan dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan ajar guru mata pelajaran dalam menyampaikan materi ke peserta didik.

## **H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

### **1. Asumsi Pengembangan**

Asumsi dalam penelitian pengembangan ini meliputi :

- a. Dosen pembimbing memahami standar mutu media pembelajaran video animasi yang baik.
- b. *Reviewer* memiliki pemahaman yang sama tentang kriteria kualitas media pembelajaran video animasi yang baik.

### **2. Keterbatasan**

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini meliputi : Perangkat pembelajaran ini hanya dinilai oleh 1 pendidikan Sekolah Menengah Atas yang dikembangkan hanya memuat materi satu kompetensi Dasar pada Kelas XI IPS Semester Dua untuk diuji cobakan kepada peserta didik secara langsung

## **I. Definisi Operasional**

Definisi operasional variabel menurut Sugiyono merupakan sejumlah petunjuk mengenai apa yang diamati dan mengukur suatu variabel atau konsep untuk menguji kesempurnaan (Sugiyono, 2014). Definisi operasional yakni menjelaskan indikator-indikator yang terdapat di dalam penelitian. Berikut penjelasan definisi operasional dalam pengembangan ini.

### **1. Video Animasi**

Video animasi adalah pergerakan satu *frame* dengan *frame* lainnya yang saling berbeda dalam durasi waktu yang telah ditentukan, sehingga

menciptakan kesan bergerak dan juga terdapat suara yang mendukung pergerakan gambar. (Munir, 2015, hal. 295)

## **2. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pendidikan pengajaran di sekolah. (Satin, 2014)

## **3. Minat**

Minat adalah kecenderungan yang menetap dalam subjek untuk merasa tertarik pada bidang atau hal tertentu dan merasa senang berkecimpung dalam bidang itu (Winkel, 1983, hal. 30)

## **4. Penelitian pengembangan**

Penelitian pengembangan merupakan suatu jenis penelitian yang bertujuan menghasilkan produk-produk untuk pembelajaran yang diawali dengan analisis kebutuhan, pengembangan produk, evaluasi produk, revisi dan penyebaran produk. (Sugiyono, 2011)