

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PADA
METODE INKUIRI UNTUK PEMBELAJARAN
IPS KELAS IX SMP**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
KHAIRUNNISA
NIM. 18004184

**PRODI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

PERSETUJUAN SKRIPSI

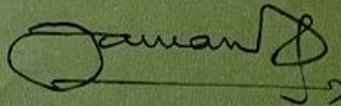
PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PADA METODE INKUIRI UNTUK PEMBELAJARAN IPS KELAS IX SMP

Nama : Khairunnisa
NIM/ BP : 18004184/ 2018
Prodi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 27 Desember 2022

Disetujui Oleh:

Pembimbing



Dr. Darmansyah, S.T., M.Pd.
NIP. 19591124 198603 1 002

Ketua Departemen KTP FIP UNP



Dr. Abna Hidayati, M.Pd.
NIP. 19830126 200812 2 002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

*Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Departemen Kurikulum
dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang*

Judul : Pengembangan Media Video Animasi Pada Metode Inkuiri Untuk
Pembelajaran IPS Kelas IX SMP
Nama : Khairunnisa
Nim/BP : 18004184/2018
Prodi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 27 Desember 2022

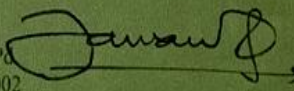
Tim Penguji

Nama

Tanda Tangan

Ketua

: Dr. Darmansyah, S.T., M.Pd.
NIP. 19591124 198603 1 002



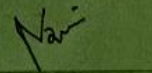
Anggota

: Prof. Dr. Alwen Bentrì, M.Pd.
NIP. 19610722 198602 1 002



Anggota

: Nofri Hendri, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19781129 200312 1 001



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khairunnisa
NIM/BP : 18004184/2018
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Video Animasi Pada Metode Inkuiri Untuk Pembelajaran IPS Kelas IX 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.

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

Padang, 27 Desember 2022



Nim. 18004184

ABSTRAK

Khairunnisa. 2022. Pengembangan Media Video Animasi Pada Metode Inkuiri Untuk Pembelajaran IPS Kelas IX SMP. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan sebagai upaya dalam memecahkan masalah belajar. Salah satu masalah belajar yang ditemukan yaitu kurang termotivasinya siswa belajar IPS karena media dan metode yang digunakan guru masih kurang tepat. Pembelajaran IPS yang banyak mengandung uraian materi serta mengandung isi yang bersifat abstrak jika disampaikan menggunakan metode yang tidak dapat melibatkan siswa dalam pembelajaran dan media yang kurang menarik, maka akan membuat siswa kurang semangat belajar. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan video animasi pada metode inkuiri untuk pembelajaran IPS Kelas IX SMP yang valid dan praktis sehingga layak digunakan.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau dikenal juga dengan istilah *Research and Develpoment* (R&D). Model pengembangan yang digunakan yaitu model *ADDIE*. Model *ADDIE* terdiri dari lima tahap pengembangan yaitu: (1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, (5) *Evaluation*. Uji validitas media dilakukan oleh dua validator dan uji validitas materi dilakukan oleh satu orang validator. Uji praktikalitas dilakukan kepada 21 orang siswa kelas IX. 4 di SMPN 1 Tanjung Raya.

Berdasarkan hasil uji validitas produk menunjukkan bahwa media dikatakan sangat valid dengan persentase 92,06%, sedangkan nilai validitas oleh ahli materi dikategorikan sangat valid dengan persentase 90%. Pada hasil akhir uji praktikalitas produk media pembelajaran sudah dikategorikan sangat praktis dengan persentase 92,38 %. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media video animasi pada metode inkuiri untuk pembelajaran IPS kelas IX SMP dinyatakan valid, praktis dan layak digunakan.

Kata Kunci: media video animasi, metode inkuiri, IPS

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberi rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Pada Metode Inkuiri Untuk Pembelajaran IPS Kelas IX SMP” sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan dan nasehat dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini peneliti menyampaikan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Darmansyah, S.T., M.Pd selaku dosen pembimbing akademik dan pembimbing skripsi yang telah banyak meluangkan waktu dan pikiran untuk memberikan arahan dan motivasi hingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi
2. Bapak Prof. Dr. Alwen Bentri, M.Pd dan Bapak Nofri Hendri, S.Pd., M.Pd selaku dosen penguji yang telah banyak memberikan masukan dan saran untuk kesempurnaan skripsi ini.
3. Bapak Dedi Supendra, S.Pd., M.A. dan Ibu Winanda Amilia, S.Pd., M.Pd.T selaku validator media yang telah memberikan masukan dan saran terhadap media yang peneliti kembangkan.
4. Bapak/ ibu dosen dan staf Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah berkenan memberikan ilmu dan wawasan selama di bangku perkuliahan.
5. Pihak sekolah SMPN 1 Tanjung Raya tempat peneliti melakukan penelitian.

6. Teristimewa kepada keluarga, ayah Afrizal, ibu Martini, serta saudara peneliti Deri kurniawan, Nanda Ramadhan, Khaira Hayati, dan Abdul Hakim yang telah memberikan bantuan moral dan materil yang tidak terhingga kepada peneliti.
7. Seluruh rekan-rekan mahasiswa angkatan 2018, teman-teman saya dan tidak lupa kepada keluarga kos alamanda 1.
8. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Semoga bimbingan, bantuan, arahan dan dukungan yang telah diberikan kepada peneliti mendapatkan pahala yang setimpal dari Allah SWT. Peneliti menyadari bahwa peneliti bukanlah makhluk yang sempurna, sehingga tidak lepas dari berbagai kekurangan. Harapan penulis, skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pembaca dan ikut serta dalam pengembangan khazanah ilmu pengetahuan. *Aamiin Ya Rabbal 'Alamin.*

Padang, Desember 2022

Khairunnisa

Nim. 18004184

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	12
C. Pembatasan Masalah	12
D. Rumusan Masalah	13
E. Tujuan Pengembangan	13
F. Spesifikasi Produk.....	13
G. Manfaat Pengembangan	16
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	16
I. Pentingnya Pengembangan	17
J. Definisi Operasional.....	18
BAB II KAJIAN PUSTAKA	19
A. Landasan Teoretis	19
1. Penelitian Pengembangan.....	19
2. Teori yang Mendasari Penggunaan Media Pembelajaran	20
3. Media Pembelajaran	22
4. Media Video Pembelajaran	27
5. Konsep Video Animasi.....	29
6. Aplikasi <i>Animaker</i>	31
7. Metode Inkuiri	32
8. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial	39
9. Validitas dan Praktikalitas	41
B. Penelitian yang Relevan	44

C. Kerangka Konseptual	46
BAB III METODE PENGEMBANGAN	48
A. Jenis Penelitian	48
B. Model Pengembangan	49
C. Prosedur Pengembangan	50
D. Uji Coba Produk	55
1. Subjek Uji coba	55
2. Jenis Data	55
3. Instrumen Pengumpulan Data	56
4. Teknik Analisis Data	59
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	62
A. Penyajian Data Uji Coba	62
B. Analisis Data	82
C. Revisi Produk	85
D. Pembahasan	96
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	104
A. Kesimpulan	104
B. Saran	105
DAFTAR RUJUKAN	106
LAMPIRAN-LAMPIRAN	111

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1. Penentuan Skor Pada Skala <i>Likert</i>	57
Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Angket Validitas Materi.....	58
Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Angket Validitas Media Video Animasi	58
Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Angket Praktikalitas	59
Tabel 5. Nilai validasi dari validator materi.....	77
Tabel 6. Hasil Validasi Media Tahap 1.....	78
Tabel 7. Hasil Validasi Media Tahap II	80
Tabel 8. Hasil Penilaian Uji Praktikalitas Pada Siswa.....	85

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale	20
Gambar 2. Kerangka Konseptual Pengembangan Media Video Animasi Pada Metode Inkuiri	47
Gambar 3. Pengembangan Model <i>ADDIE</i>	50
Gambar 4. Langkah membuka Web Animaker.....	68
Gambar 5. Tampilan Awal website Animaker.....	69
Gambar 6. Pilihan <i>Sign Up</i>	70
Gambar 7. Tampilan Beranda <i>Animaker</i>	71
Gambar 8. Memulai Membuat Desain	72
Gambar 9. Membuat Video Baru	72
Gambar 10. Halaman Kerja Video	73
Gambar 11. Tampilan fitur di <i>Animaker</i>	73
Gambar 12. Menambahkan <i>Scene</i>	74
Gambar 13. Memasukkan Suara	74
Gambar 14. Tampilan Untuk Mengatur <i>Timeline</i>	75
Gambar 15. Tampilan Preview	75
Gambar 16. Tampilan Untuk Menyimpan	76
Gambar 17. Tampilan Komponen Dalam Scene Sebelum Revisi	86
Gambar 18. Tampilan Sesudah Revisi	86
Gambar 19. Tampilan Ukuran Huruf Sebelum Revisi.....	87
Gambar 20. Tampilan Ukuran Huruf Setelah Revisi	87
Gambar 21. Tampilan Scene Sebelum Revisi.....	88
Gambar 22. Tampilan Scene Sesudah Revisi	88
Gambar 23. Tampilan Gambar yang Pecah Sebelum Revisi	89
Gambar 24. Tampilan gambar sesudah Revisi.....	89
Gambar 25. Tampilan Gambar Sebelum Revisi	90
Gambar 26. Tampilan Gambar Diberi Keterangan Setelah Revisi	90
Gambar 27. Tampilan Video Type Font Berbeda Sebelum Revisi.....	91
Gambar 28. Tampilan Video Type Font Sudah Sama Setelah Revisi	91
Gambar 29. Tampilan Lembar Kerja Masih Banyak Yang Kosong Sebelum Revisi	92
Gambar 30. Tampilan Lembar Kerja Sudah Seimbang Setelah Revisi	92
Gambar 31. Tampilan Suara Narator Double Sebelum Revisi	93
Gambar 32. Tampilan Teks Dalam Shape Belum Rapi Sebelum Revisi.....	93
Gambar 33. Tampilan Teks Dalam Shape Sudah Rapi Setelah Revisi.....	94
Gambar 34. Tampilan Tulisan Masih Ada yang <i>Typo</i> Sebelum Revisi.....	94
Gambar 35. Tampilan Penulisan Sudah Diperbaiki Setelah Revisi	95

DAFTAR LAMPIRAN

	Hal
Lampiran 1. <i>Storyboard</i>	111
Lampiran 2. Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan	127
Lampiran 3. Struktur Kurikulum SMP	130
Lampiran 4. Program Semester Ganjil Mata Pelajaran IPS	133
Lampiran 5. Silabus	134
Lampiran 6. Angket Validator Media 1	142
Lampiran 7. Angket Validator Media 2	145
Lampiran 8. Angket Validator Materi	148
Lampiran 9. Angket Praktikalitas Siswa	151
Lampiran 10. Hasil Uji Praktikalitas	155
Lampiran 11. Surat Izin Penugasan Validator Media	156
Lampiran 12. Surat Izin Penelitian	157
Lampiran 13. Surat Keterangan Selesai Penelitian	158
Lampiran 14. Dokumentasi Penelitian	159

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu bentuk upaya meningkatkan sumber daya manusia. Secara konsep pendidikan merupakan upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dengan demikian proses pendidikan tentu berusaha mengembangkan seoptimal mungkin potensi yang ada dalam setiap individu yang dilakukan melalui proses bimbingan, pengajaran, pelatihan serta motivasi agar tujuan dari pendidikan dapat tercapai. Untuk menghasilkan sumber daya manusia yang unggul dimulai dari pendidikan berkualitas yang didapatkan di sekolah serta terjadinya pembelajaran yang efektif.

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar di lingkungan belajar. Dalam hal ini guru sebagai pendidik merupakan pencipta kondisi belajar yang kondusif bagi siswa. Sedangkan siswa sebagai peserta didik merupakan pihak yang merespon dan menikmati kondisi belajar yang diciptakan oleh guru. Rusman, dkk (2011) mengemukakan bahwa guru dan siswa memiliki peran penting dalam pelaksanaan pembelajaran dan harus membawa perubahan terlebih di

abad ke-21. Maksudnya guru tidak hanya sebagai sumber pengetahuan dan satu-satunya sumber belajar yang dapat melakukan apa saja (*teacher center*), akan tetapi guru juga berperan dalam segala bidang sebagai fasilitator dan mediator aktif untuk mengembangkan kemampuan siswa yang dimilikinya. Pembelajaran dilakukan untuk membina peserta didik agar nantinya peserta didik menjadi orang yang berkualitas. Membentuk sumber daya manusia yang berkualitas salah satunya melalui proses pembelajaran yang efektif yaitu dengan cara memotivasi dan memberikan fasilitas yang memadai pada kegiatan belajar.

Terciptanya pembelajaran yang efektif tidak terlepas dengan adanya guru yang profesional. Guru yang profesional adalah guru yang memiliki kemampuan dalam mencari solusi dari permasalahan pembelajaran yang ditemukan, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan kondusif. Tentunya untuk menjadi guru profesional tidak mudah, seorang guru harus memiliki berbagai kompetensi, diantaranya adalah kompetensi pengelolaan proses belajar mengajar, pengelolaan kelas, pandai memilih metode pembelajaran yang cocok hingga pemilihan media yang dapat menunjang proses pembelajaran (Amilia, Maiziani, 2020).

Menurut *Association of Education Communication Technology(AECT)*, media dapat dikatakan segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan. Rohani (2019) juga berpendapat bahwa dengan hadirnya media dalam pembelajaran dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses

pembelajaran pada diri peserta didik. Keterlibatan media dalam pembelajaran diharapkan dapat mempengaruhi motivasi dan hasil belajar peserta didik (Hendri, 2015). Motivasi mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Tidak adanya motivasi belajar akan membuat proses pembelajaran berlangsung tidak optimal. Oleh sebab itu dalam proses pembelajaran sangat diperlukan sebuah media yang dapat membantu menyampaikan informasi dalam pembelajaran (Hidayati & Bentri, 2019).

Selain menerapkan media yang mendukung dalam pembelajaran, metode dalam pembelajaran juga perlu diperhatikan. Metode adalah cara yang digunakan untuk mengajarkan materi kepada peserta didik (Darmansyah, 2012). Pemilihan penggunaan metode dalam pembelajaran tidak boleh sembarangan, ada hal-hal yang perlu diperhatikan diantaranya materi apa yang akan diajarkan/ isi, subjek yang akan diajar serta bagaimana tingkat kompetensi yang diharapkan. Dalam dunia pendidikan banyak sekali metode pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru diantaranya metode ceramah, metode tanya jawab, metode demonstrasi, metode diskusi, metode simulasi, metode kerja kelompok, metode karya wisata, dan metode penemuan (*discovery*).

Salah satu mata pelajaran yang ada di SMP yaitu mata pelajaran IPS. Mata pelajaran IPS merupakan pelajaran yang diberikan di sekolah mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan masalah-masalah sosial. Melalui mata pelajaran IPS peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara yang demokratis, bertanggung jawab,

bermanfaat bagi bangsa dan negara, serta menjadi warga dunia yang cinta damai. IPS memiliki karakteristik yaitu pembelajaran yang dapat membina kecerdasan sosial, mampu berpikir kritis, kreatif, inovatif, berperilaku luhur, bersikap ilmiah dalam memandang, menganalisa, serta menelaah kehidupan nyata yang dihadapinya. Oleh karena itu pendidik dituntut untuk mampu merencanakan pembelajaran IPS sedemikian rupa melalui pemahaman konsep dengan memperhatikan prinsip dan karakteristik IPS itu sendiri sehingga tujuan pembelajaran IPS dapat tercapai.

Tujuan pembelajaran IPS yang tertera pada kurikulum, bahwa mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, menemukan, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional, dan global.

Untuk mencapai tujuan di atas dapat ditempuh melalui pengembangan kemampuan siswa dalam pembelajaran yang menyeluruh dan terpadu agar terciptanya pembelajaran yang efektif. Dimana pembelajaran yang efektif

harus mempunyai tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk meningkatkannya guru harus mampu memilih dan menggunakan metode dan media pembelajaran yang tepat agar dapat menciptakan kelas yang kondusif dan hasil belajar siswa meningkat.

Mengingat begitu pentingnya peranan Ilmu Pengetahuan Sosial sudah sepantasnya mata pelajaran IPS dikuasai dengan baik oleh siswa. Untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan maka dibutuhkan kerjasama antara guru dan siswa pada saat proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti pada tanggal 9 Maret 2022 di SMPN 1 Tanjung Raya, peneliti menemukan dan mendapatkan informasi dari beberapa peserta didik kelas IX terkait pembelajaran IPS, mereka menganggap bahwa pembelajaran IPS masih kurang memberikan motivasi belajar. Siswa menganggap pembelajaran IPS membosankan. Perasaan bosan yang dirasakan membuat siswa kurang tertarik mempelajari materi IPS. Melaksanakan pembelajaran dalam kondisi siswa kurang termotivasi untuk belajar akan sulit dilakukan. Hal ini terlihat pada saat guru menerangkan pembelajaran dengan metode ceramah dan memberikan tugas mencatat siswa terlihat bermalas-malasan, mengobrol dengan temannya dan bahkan ada yang tertidur.

Hal ini juga didukung oleh hasil penelitian Mahardika (2016) yang menyatakan bahwa proses pembelajaran IPS dilakukan dengan mendengarkan penjelasan dari guru (ceramah), minimnya media yang digunakan dalam pembelajaran di kelas, guru hanya memanfaatkan buku LKS (Lembar Kerja

Siswa) dan buku paket tanpa adanya sebuah media di setiap pembelajarannya dan penggunaan media yang masih sangat konvensional seperti papan tulis dirasa sudah tidak menarik lagi. Guru perlu merancang sebuah media pembelajaran yang menarik bagi siswa yang dapat memotivasi dan menarik minat belajar siswa agar tercapainya prestasi belajar siswa yang baik.

Hasil observasi di SMP Negeri 1 Tanjung Raya yang peneliti lakukan, peneliti mendapatkan penyebab dari masalah di atas, antara lain karena dalam proses pembelajaran guru yang lebih aktif daripada siswa, hal ini terlihat pada saat guru menerangkan materi pelajaran terlihat siswa hanya menerima pembelajaran dan kurang diberikan kesempatan untuk mengeluarkan pendapatnya. Selain itu metode pembelajaran yang diterapkan masih belum bervariasi terlihat guru hanya menggunakan metode ceramah dan tidak ada mengkombinasikan dengan metode lain. Siswa diberikan konsep dengan cara memperhatikan dan mendengarkan apa yang dijelaskan guru, tanpa siswa mengalami pengalaman belajar yang bermakna. Pembelajaran yang tidak memberikan pengalaman belajar menjadikan siswa cenderung pasif dalam pembelajaran dan membuat apa yang sudah dipelajarinya mudah terlupakan.

Susanto (2016) menemukan di lapangan bahwa masih banyak guru yang masih menerapkan model dan metode pembelajaran konvensional, khususnya dalam pembelajaran IPS. Terdapat kelemahan dalam proses pembelajaran pendidikan IPS, sekalipun berbagai inovasi telah dilakukan tetapi hasilnya belum memuaskan. Beberapa kelemahan dari metode pembelajaran yang konvensional adalah guru kurang mengikutsertakan

peserta didik dalam proses pembelajaran, guru lebih sering menggunakan metode ceramah yang hanya menuntut siswa pada kekuatan ingatan dan hafalan kejadian-kejadian serta nama-nama tokoh, tanpa mengembangkan wawasan berpikir dan penyelesaian masalah yang memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih aktif.

Selain itu, masalah media juga peneliti temukan di lapangan. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan salah satu guru mata pelajaran IPS di SMPN 1 Tanjung Raya beliau menyatakan media pembelajaran yang beliau gunakan sampai saat ini hanya berupa alat peraga, buku cetak, papan tulis, pena, penggaris, dan pulpen sebagai media pembelajaran dan terkadang menggunakan *slide powerpoint* sederhana. Selain itu guru juga masih kurang optimal dalam memanfaatkan teknologi seperti *handphone* dan komputer/laptop terutama sebagai media dalam proses pembelajaran. Media yang diterapkan dalam pembelajaran masih belum dapat meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya pembelajaran IPS karena media yang digunakan guru masih belum dapat memvisualisasikan materi yang tidak mampu dilihat atau dibayangkan siswa, sehingga kalau guru hanya menerangkan pembelajaran tanpa menggunakan media yang cocok maka akan membuat siswa merasa bosan dengan pembelajaran tersebut. Siswa membutuhkan media yang dapat memvisualisasikan materi yang tidak mampu dilihat atau dibayangkan oleh siswa dengan memanfaatkan teknologi, salah satunya yaitu mengembangkan media pembelajaran video animasi.

Peran penting penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran adalah kemampuan dalam memvisualisasikan materi yang tidak mampu dilihat atau dibayangkan oleh siswa. Dengan adanya media pembelajaran video animasi mempermudah guru dalam menyampaikan materi serta siswa dapat dengan mudah memahami materi karena ditampilkan secara menarik. Beberapa kelebihan penggunaan video animasi sebagai media dipaparkan oleh Munir (2015), yaitu (a) tingkat keefektifan dan kecepatan dalam penyampaian materi lebih tinggi, (b) pengulangan pada pembahasan tertentu dapat dilakukan, (c) video dapat mengurai suatu proses dan kejadian secara rinci dan nyata, (d) kemampuan dalam mewujudkan benda atau materi yang bersifat abstrak menjadi konkret, (e) tahan lama dan tingkat kerusakan rendah sehingga dapat diterapkan secara berulang-ulang, (f) dibutuhkan kemampuan guru dalam pengoperasian teknologi, (g) meningkatkan kemampuan dasar dan penambahan pengalaman baru bagi siswa, (h) media animasi ini relevan dengan tujuan pembelajaran serta kurikulum yang memfokuskan kegiatan belajar pada siswa.

Penggunaan media video animasi dalam pembelajaran IPS menjadi gagasan unik dalam menanamkan konsep kepada siswa dengan kemampuan mengubah dari abstrak menjadi lebih konkret (Sundayana, 2016). Menurut Yaswinda, Nilawati, dan Hidayati (2019). adanya media video dalam pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami isi pembelajarann karena video menggabungkan tulisan dan gambar yang membuat materi lebih menarik dan jelas. Pemanfaatan teknologi dalam menciptakan media

pembelajaran video animasi memiliki manfaat sebagai pengubah persepsi siswa terhadap pembelajaran IPS yang membosankan menjadi menyenangkan. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik adalah dengan menggunakan aplikasi *Animaker*.

Animaker merupakan layanan *online* untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi yang menarik diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan *timeline* yang sangat mudah. Aplikasi ini memiliki beberapa fasilitas meliputi: (1) pembuatan animasi sederhana yang dapat diatur sendiri oleh pembuat secara mudah, dan (2) kebebasan bagi pengguna untuk memasukkan gambar, video dan audio.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pentingnya penggunaan media yang digunakan guru dalam pembelajaran apalagi dengan menggunakan video animasi pembelajaran dengan aplikasi *Animaker*. Dengan menggunakan *Animaker* hasil akhir dari aplikasi ini dapat digunakan siswa sebagai media belajar sewaktu-waktu dan dapat dipelajari siswa dimanapun dan kapanpun. Media video animasi ini diharapkan mampu membantu memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga hasil belajar akan meningkat.

Penggunaan video animasi pembelajaran akan diterapkan pada metode inkuiri. Hal ini sesuai dengan pendapat Susanto (2016) pembelajaran IPS di sekolah seharusnya lebih menekankan pada aspek-aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan dari permasalahan yang ada disekitar peserta didik. Guru

dituntut untuk mampu memotivasi peserta didik agar aktif, kreatif dan sistematis terhadap berbagai permasalahan yang ada dan mampu memberikan solusi pemecahan berdasarkan pengetahuan yang dimiliki oleh guru, misalnya dengan menerapkan metode inkuiri. Metode inkuiri menuntun siswa lebih kreatif dan aktif dalam mengelola pengetahuannya. Penggunaan video animasi pada metode inkuiri menempatkan siswa sebagai subjek didik yang aktif dalam menemukan masalah, menentukan masalah, serta memecahkan masalah yang ditemukan pada topik permasalahan yang ada dalam media pembelajaran tersebut. Siswa dalam pembelajaran diposisikan sebagai *partner* yang dijadikan objek komunikasi dua arah dan diajak berfikir secara kreatif sehingga menghasilkan pertukaran informasi lebih mendalam dan menarik. Pembelajaran yang dilakukan dua arah antara guru dan siswa akan lebih memudahkan siswa dalam berdiskusi memecahkan masalah.

Hal ini dikuatkan oleh penelitian yang dilakukan oleh Sya'bania, Anwar & Wijaya (2020) mendapatkan hasil penerapan video animasi dengan metode inquiry menarik minat perhatian siswa, sehingga dalam proses pembelajaran siswa lebih mudah mengerti dan memahami isi pembelajaran dan mampu mendapatkan hasil belajar yang baik. Hal tersebut sesuai dalam penerapan metode ini siswa dituntut untuk lebih banyak belajar sendiri dan berusaha mengembangkan kreatifitas dalam pengembangan masalah yang dihadapinya sendiri. Dengan hasil yang diperoleh tersebut merupakan sebuah keberhasilan dalam pembelajaran menggunakan media video animasi pada metode inquiry.

Ada beberapa kelebihan dari video animasi pada metode inkuiri. Pertama pada video animasi terdapat pertanyaan kunci yang akan membantu siswa untuk menemukan konsep sendiri, siswa akan menganalisis dan menjawab pertanyaan yang disajikan kemudian mengkonstruksi pengetahuannya, sehingga diperoleh suatu konsep sesuai proses pembelajaran, yang kedua video animasi ini menggunakan aplikasi *Animaker* sehingga media animasi yang dibuat lebih menarik karena tersedianya beberapa fitur-fitur yang mendukung video animasi serta dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

Penggunaan video animasi pembelajaran pada metode inkuiri membuat siswa terlibat penuh dalam proses pembelajaran. Aktivitas yang dilakukan siswa diarahkan oleh guru untuk mencari dan menemukan sendiri fakta, konsep, prinsip, dan prosedur dari suatu yang dipertanyakan. Jadi dapat disimpulkan penggunaan video animasi pembelajaran pada metode inkuiri dapat membantu siswa meningkatkan motivasi belajar dan dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Hal ini juga didukung oleh penelitian Ningtyas, Rasyad dan Rosmaya (2022) dengan hasil penelitian bahwa penggunaan media video animasi pada metode inkuiri merupakan perpaduan yang sangat menarik. Karena dapat memudahkan siswa dalam mempelajari materi serta dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aktif dan dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “**Pengembangan Media Video Animasi Pada Metode Inkuiri Untuk Pembelajaran IPS Kelas IX SMP**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah yang ditemukan dalam proses pembelajaran IPS kelas IX yaitu:

1. Penggunaan media dalam pembelajaran masih terbatas.
2. Guru masih dominan menggunakan buku sumber sebagai media utama dalam pembelajaran.
3. Media pembelajaran yang digunakan belum dapat memvisualisasikan materi yang tidak dapat dilihat dan dibayangkan siswa.
4. Penggunaan media belum dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
5. Fasilitas pembelajaran yang tersedia cukup lengkap, namun tidak diimbangi dengan pemanfaatan yang tepat.
6. Guru masih dominan menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, mengingat luasnya ruang lingkup permasalahan dalam penelitian ini dan agar penelitian ini menjadi lebih terarah serta untuk menghindari adanya penyimpangan dari tujuan penelitian perlu dibatasi masalahnya. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah pengembangan media video animasi pada metode inkuiri

untuk pembelajaran IPS kelas IX SMP menggunakan aplikasi *Animaker* tentang materi perubahan sosial budaya dan globalisasi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses dan hasil pengembangan video animasi pada metode inkuiri untuk pembelajaran IPS kelas IX SMP yang valid dan praktis?
2. Bagaimanakah hasil pengujian validitas video animasi pada metode inkuiri untuk pembelajaran IPS kelas IX SMP?
3. Bagaimanakah hasil pengujian praktikalitas video animasi pada metode inkuiri untuk pembelajaran IPS kelas IX SMP?

E. Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Menggambarkan proses dan hasil pengembangan video animasi pada metode inkuiri untuk pembelajaran IPS kelas IX SMP yang valid dan praktis.
2. Menguji validitas pengembangan video animasi pada metode inkuiri untuk pembelajaran IPS.
3. Menguji praktikalitas pengembangan video animasi pada metode inkuiri pembelajaran IPS

F. Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah terciptanya sebuah produk berupa video animasi pada metode inkuiri untuk

pembelajaran IPS kelas IX yang menarik dan layak digunakan pada saat pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi serta kemandirian siswa dalam belajar. Video animasi pada metode inkuiri dibuat dengan menggunakan aplikasi *Animaker*.

Pengembangan ini menghasilkan produk yang spesifik sebagai berikut:

1. Aspek materi

Aspek materi video animasi pembelajaran pada metode inkuiri ini memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Video animasi ini dibuat berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik SMP kelas IX pada mata pelajaran IPS sesuai dengan KI dan KD yang telah ditetapkan.
- b. Video animasi dibuat berdasarkan sumber buku paket sekolah yang beragam dan disusun secara sistematis.
- c. Materi yang disajikan dalam produk video animasi yaitu pada mata pelajaran IPS kelas IX semester 1 materi tentang perubahan sosial budaya dan globalisasi.

2. Aspek pembelajaran

Media video animasi akan diterapkan pada metode inkuiri. Video animasi ini terdiri dari teks, gambar, animasi dan video yang dapat membantu dalam pembelajaran. Video animasi ini akan diterapkan pada pembelajaran IPS dengan materinya perubahan sosial budaya dan globalisasi.

3. Aspek media

Dilihat dari aspek media, video animasi pembelajaran pada metode inkuiri ini memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Media video animasi ini dibuat dengan menggunakan aplikasi *Animaker* dan beberapa *software* pendukung seperti: *Kinemaster* dan *Capcut*.
- b. Hasil akhir dari video animasi ini akan disimpan dalam format MP4.
- c. Video animasi pembelajaran terdiri dari 1 video yaitu video tentang perubahan sosial budaya dan video globalisasi memuat durasi 12 menit.
- d. Pada tampilan produk akan terlihat beberapa bagian yang dijabarkan sebagai berikut:
 - 1) Tampilan awal berisi identitas program yang terdiri dari judul program, mata pelajaran dan kelas.
 - 2) Tampilan halaman profil
 - 3) Selanjutnya dilanjutkan dengan pembukaan media oleh narator yang akan membuka pembahasan mengenai materi yang akan ditampilkan.
 - 4) Tampilan berikutnya tampilan mengenai tujuan Pembelajaran.
 - 5) Kemudian akan ditayangkan video animasi pembelajaran pada fase 1 tahapan metode inkuiri yaitu fase identifikasi dan penetapan ruang lingkup masalah. Selanjutnya akan diikuti oleh langkah-langkah metode inkuiri lainnya.
 - 6) Halaman kesimpulan
 - 7) Halaman kuis
 - 8) Penutup dari narator dan ucapan terima kasih.

G. Manfaat Pengembangan

1. Bagi guru agar bisa menjadi motivasi untuk mengembangkan media berbasis komputer lainnya di sekolah.
2. Bagi peserta didik dapat dijadikan sumber belajar yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar.
3. Bagi mahasiswa, sebagai sarana pengaplikasian ilmu yang telah dipelajari selama masa perkuliahan di Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan (KTP) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP) dan salah satu persyaratan menyelesaikan studi S1 di Departemen KTP FIP UNP.
4. Sebagai bentuk masukan bagi semua pihak yang bertanggung jawab terhadap dunia pendidikan agar lebih inovatif dan kreatif lagi dalam memanfaatkan sisi positif dari kemajuan teknologi.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Adanya penerapan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan, khususnya disekolah menjadi salah satu faktor penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran yang dibuat dengan aplikasi *Animaker*. Mengingat hampir semua guru dan siswa sudah tidak asing lagi dengan teknologi seperti handphone android dan komputer/ laptop maka media video animasi ini dapat digunakan oleh guru dan siswa untuk belajar. Selain itu menggunakan media video animasi mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dibandingkan dengan

hanya menggunakan media dan metode konvensional. Pengembangan video animasi pada metode inkuiri untuk pembelajaran IPS bertujuan membuat pembelajaran menjadi lebih hidup, lebih kondusif dan lebih menyenangkan. Namun penggunaan media yang dikembangkan dengan aplikasi *Animaker* masih jarang dimanfaatkan guru apalagi guru yang ada di desa.

Pengembangan media ini sebaiknya dibuat secara keseluruhan agar materi yang diterima oleh peserta didik menjadi suatu kesatuan yang utuh dan berkesinambungan. Namun karena keterbatasan waktu, dana, dan kemampuan, maka peneliti membatasi pengembangan media pembelajaran berupa video animasi untuk mata pelajaran IPS semester 1 pada materi perubahan sosial budaya dan globalisasi untuk kelas IX SMP. Diasumsikan bahwa topik-topik yang lain akan sama hasilnya jika diajarkan dengan menggunakan video animasi pada metode inkuiri pembelajaran IPS kelas IX SMP karena topik-topik yang tidak dibahas memiliki karakteristik yang sama dengan topik yang sudah dibahas.

I. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media video animasi pada metode inkuiri untuk mengatasi masalah belajar yang terjadi pada siswa kelas IX di SMP. Melalui pengembangan media video animasi ini diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, bersemangat, kondusif, aktif, serta kualitas belajar dan hasil belajar siswa dapat meningkat.

Video animasi pembelajaran pada metode inkuiri bisa dijadikan sebagai media yang cocok dalam pencapaian tujuan dari pembelajaran di