**Journal of Vocational Education and Information Technology**
Vol. 7 No. 2 2026, 525-584
E-ISSN: 2722-5305
Terakreditasi **SINTA Peringkat 4**
Surat Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi, Nomor: 295/C/C3/KPT/2026 tanggal 2 Januari 2026


# Pengembangan Video Animasi Berbasis Metode Inkuiri pada Pembelajaran IPS Materi Perubahan Sosial Budaya di Sekolah Menengah Pertama

**Nofriyanti[1*], Amar Salahuddin[2], Gunawan Ali[3*]**

[1,2,3]Program Studi Magister Teknologi Pendidikan, FKIP, Universitas Dharmas Indonesia Sumatera Barat, Indonesia

e-mail: 2303071019@undhari.ac.id[1*].

Diterima: 15 Agustus 2026 ; Review: 23 Agustus 2026 ; Disetujui: 30 Oktober 2026

Cara sitasi: Nofriyanti, Salahuddin Amar, Ali Gunawan, Pengembangan Video Animasi Berbasis Metode Inkuiri pada Pembelajaran IPS Materi Perubahan Sosial Budaya di Sekolah Menengah Pertam. Journal of Vocational Education and Information Technology " vol. 7, no. 2, pp. 572–584, 2026.

**Abstrak**: Pembelajaran perubahan sosial budaya pada jenjang sekolah menengah pertama membutuhkan media pembelajaran yang mampu menyajikan konsep secara menarik dan mudah dipahami sekaligus mendukung keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media video animasi berbasis metode inkuiri pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi perubahan sosial budaya untuk peserta didik kelas IX. Penelitian menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Proses pengembangan meliputi analisis kebutuhan, perancangan produk, validasi ahli, revisi, dan uji coba produk. Subjek penelitian terdiri atas sembilan validator ahli, satu guru IPS, dan 25 peserta didik kelas IX. Data dikumpulkan melalui lembar validasi, angket praktikalitas, dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria valid pada aspek bahasa, media, dan materi. Hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa media termasuk kategori sangat praktis berdasarkan respons guru dan peserta didik. Uji efektivitas menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan. Secara keseluruhan, video animasi berbasis metode inkuiri layak digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran IPS untuk mendukung pemahaman peserta didik terhadap materi perubahan sosial budaya.

**Kata kunci:** video animasi, metode inkuiri, media pembelajaran, IPS, perubahan sosial budaya,

***Abstract:*** *Learning social and cultural change in junior secondary schools requires learning media that can present concepts in an engaging and comprehensible form while supporting students' active involvement in the learning process. This study aimed to develop an inquiry-based animated video for Social Studies (IPS) learning on the topic of social and cultural change for Grade IX students. The study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, consisting of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The development process involved needs analysis, product design, expert validation, revision, and product testing. The participants included nine expert validators, one Social Studies teacher, and 25 Grade IX students. Data were collected using validation sheets, practicality questionnaires, and learning outcome tests. The results showed that the developed media was valid in terms of language, media, and material aspects. The practicality assessment indicated that the media was highly practical according to both teacher and student responses. The effectiveness test showed that most students achieved the predetermined learning criterion, resulting in high classical completeness. Overall, the inquiry-based animated video was considered suitable as an alternative Social Studies learning medium for supporting students' understanding of social and cultural change.*
***Keywords****: animated video, inquiry-based learning, learning media, Social Studies, social and cultural change*

*Copyright@2026. Lembaga Pengembangan dan Inovasi Undhari*

Vol. 7, No. 2, 2026, 572-584

## 1. Pendahuluan

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) memiliki peran penting dalam membangun kemampuan peserta didik memahami berbagai fenomena sosial, budaya, dan perubahan yang terjadi dalam kehidupan masyarakat. Materi perubahan sosial budaya secara khusus menuntut peserta didik tidak hanya menguasai konsep, tetapi juga mampu menghubungkan konsep tersebut dengan fenomena yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Karakter materi yang bersifat konseptual dan sebagian abstrak menyebabkan pembelajaran memerlukan strategi dan media yang mampu membantu peserta didik mengonstruksi pemahaman secara konkret dan bermakna. Dalam konteks tersebut, penggunaan media digital yang mengintegrasikan unsur visual, audio, dan aktivitas belajar menjadi salah satu alternatif untuk memperkuat keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi pendidikan memberikan peluang bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penyampaian informasi, tetapi juga pada bagaimana informasi tersebut diproses oleh peserta didik. Video pembelajaran memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas penyajian materi karena mampu menggabungkan informasi visual dan verbal dalam satu lingkungan belajar. Brame menjelaskan bahwa video pembelajaran yang dirancang secara tepat dapat mendukung keterlibatan peserta didik melalui pengelolaan unsur kognitif, keterlibatan aktif, dan elemen-elemen yang mendorong pembelajaran bermakna [1]. Temuan meta-analisis juga menunjukkan bahwa penggunaan video dalam pembelajaran cenderung memberikan dampak positif terhadap hasil belajar, khususnya ketika video digunakan sebagai pelengkap proses pembelajaran yang telah ada [2].

Penggunaan animasi menjadi relevan ketika materi pembelajaran mengandung konsep atau proses yang sulit diamati secara langsung. Animasi memungkinkan perubahan, hubungan, maupun fenomena tertentu direpresentasikan secara dinamis sehingga dapat membantu peserta didik membangun representasi mental terhadap informasi yang dipelajari. Meta-analisis Berney dan Bétrancourt terhadap 61 studi primer dengan 7.036 peserta menunjukkan adanya efek positif penggunaan animasi dibandingkan visual statis dalam pembelajaran multimedia, dengan efek yang semakin kuat pada kondisi desain tertentu, termasuk ketika animasi disertai narasi audio [3]. Prinsip tersebut sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang menekankan bahwa pembelajaran menjadi lebih bermakna ketika peserta didik dapat mengintegrasikan representasi verbal dan visual secara tepat [4], [5]. Namun demikian, desain multimedia harus mempertimbangkan beban kognitif peserta didik agar penggunaan berbagai elemen visual dan audio tidak justru menimbulkan *cognitive overload* [4].

Efektivitas media video tidak hanya ditentukan oleh kualitas visualnya, tetapi juga oleh bagaimana media tersebut diintegrasikan dengan pendekatan pedagogis. Video yang hanya digunakan sebagai sarana penyampaian informasi masih berpotensi menempatkan peserta didik sebagai penerima informasi secara pasif. Oleh karena itu, media video perlu dipadukan dengan metode pembelajaran yang memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengamati, mempertanyakan, mencari informasi, menganalisis, dan menyimpulkan. Salah satu pendekatan yang relevan adalah pembelajaran berbasis inkuiri. Pembelajaran inkuiri menempatkan peserta didik sebagai aktor aktif dalam proses menemukan dan membangun pengetahuan melalui aktivitas penyelidikan. Pedaste *et al.* mengidentifikasi siklus utama pembelajaran inkuiri yang mencakup *orientation, conceptualization, investigation, conclusion,* dan *discussion* [6].

Penerapan inkuiri membutuhkan dukungan dan pengarahan yang memadai agar aktivitas penyelidikan dapat berjalan secara efektif. Meta-analisis Lazonder dan Harmsen terhadap 72 penelitian menunjukkan bahwa pemberian bimbingan dalam pembelajaran inkuiri memberikan efek positif terhadap aktivitas belajar, keberhasilan kinerja, dan hasil belajar peserta didik [7]. Selain itu, kajian Dobber *et al.* menunjukkan bahwa guru memiliki peran penting dalam mengatur dukungan konseptual, metakognitif, dan sosial selama proses inkuiri sehingga peserta didik tetap memperoleh ruang untuk mengembangkan kemandirian dalam belajar [8]. Dengan demikian, integrasi video animasi dengan metode inkuiri memiliki dasar pedagogis yang kuat karena media menyediakan representasi visual yang menarik,

sedangkan inkuiri memberikan struktur aktivitas yang mendorong peserta didik untuk aktif menemukan dan mengonstruksi pengetahuan.

Kebutuhan terhadap integrasi media dan metode tersebut juga ditemukan pada penelitian terdahulu di bidang pendidikan. Sya'bania, Anwar, dan Wijaya mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi dengan model inkuiri terbimbing dan melaporkan bahwa produk yang dikembangkan ditujukan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik serta memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif [9]. Penelitian Khairunnisa dan Darmansyah yang secara khusus mengembangkan video animasi pada metode inkuiri untuk pembelajaran IPS kelas IX SMP juga menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria valid dan praktis [10]. Penelitian lain mengenai pengembangan video pembelajaran IPS menunjukkan bahwa media video dapat dikembangkan sebagai sumber belajar yang valid untuk mendukung pembelajaran IPS [11]. Sementara itu, pengembangan video berbasis animasi pada konteks pendidikan lainnya menunjukkan bahwa media animasi dapat menjadi variasi media pembelajaran yang membantu peserta didik memahami materi dan mengurangi kejenuhan belajar [12].

Meskipun demikian, masih terdapat ruang pengembangan yang perlu diperkuat. Penelitian Khairunnisa dan Darmansyah [10], misalnya, mengembangkan video animasi berbasis metode inkuiri untuk IPS kelas IX SMP menggunakan model ADDIE dan memperoleh hasil validitas media sebesar 92,06%, validitas materi sebesar 90%, serta praktikalitas sebesar 92,38%. Penelitian tersebut memiliki kedekatan objek dan pendekatan dengan penelitian ini, tetapi evaluasi produk difokuskan pada aspek validitas dan praktikalitas. Penelitian ini melanjutkan pengembangan pada konteks yang lebih spesifik, yaitu materi perubahan sosial budaya pada pembelajaran IPS kelas IX, dengan evaluasi produk yang mencakup validitas dari sembilan ahli, praktikalitas berdasarkan respons guru dan peserta didik, serta efektivitas berdasarkan ketercapaian hasil belajar. Dengan demikian, kontribusi penelitian tidak hanya terletak pada pengembangan media video animasi, tetapi pada integrasi antara karakteristik media animasi dan tahapan metode inkuiri dalam satu produk pembelajaran yang diuji secara komprehensif.

Permasalahan tersebut juga ditemukan berdasarkan analisis kebutuhan dalam penelitian ini. Hasil analisis terhadap 25 peserta didik menunjukkan bahwa 21 peserta didik menyatakan antusias mengikuti pembelajaran IPS, tetapi masih ditemukan kebutuhan terhadap media yang dapat membantu memahami materi perubahan sosial budaya. Sebanyak 23 peserta didik menyatakan mencari bahan lain selain buku dan lingkungan sekolah untuk membantu memahami materi, 22 peserta didik menyatakan terbantu apabila bahan ajar didominasi video animasi, dan seluruh peserta didik menyatakan membutuhkan media yang dapat digunakan untuk mempelajari materi perubahan sosial budaya. Temuan tersebut diperkuat oleh analisis karakteristik peserta didik, yang menunjukkan bahwa seluruh 25 peserta didik menyukai pembelajaran berbentuk video, 24 peserta didik menyukai pembelajaran bergambar, dan seluruh peserta didik menyatakan bahwa materi pembelajaran sulit dipahami ketika pembelajaran berlangsung tanpa dukungan media video animasi.

Kondisi awal tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media perlu diarahkan tidak sekadar menghasilkan video yang menarik, tetapi menghasilkan video yang sesuai dengan karakteristik materi, kebutuhan peserta didik, dan aktivitas pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan video animasi berbasis metode inkuiri dengan model *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation* (ADDIE). Pada tahap analisis dilakukan identifikasi kebutuhan, karakteristik peserta didik, dan materi; tahap desain diarahkan pada penyusunan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, alur tujuan pembelajaran, modul ajar, instrumen, dan rancangan produk; sedangkan tahap pengembangan menghasilkan video animasi yang selanjutnya divalidasi oleh ahli. Produk kemudian diimplementasikan untuk memperoleh data praktikalitas dan efektivitas.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media video animasi yang secara eksplisit mengintegrasikan konten perubahan sosial budaya dengan tahapan pembelajaran inkuiri, sehingga video tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga menjadi stimulus bagi peserta didik untuk mengidentifikasi masalah, mengembangkan dugaan atau hipotesis, mengumpulkan dan menganalisis informasi, serta merumuskan kesimpulan. Produk dikembangkan dalam format video dengan unsur teks, gambar, animasi, suara, materi, dan aktivitas pembelajaran yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran IPS. Produk akhir dibuat dalam format MP4 dan dikembangkan menggunakan aplikasi Canva.

Vol. 7, No. 2, 2026, 572-584

Berdasarkan permasalahan, kebutuhan, dan kesenjangan penelitian tersebut, penelitian ini bertujuan menghasilkan media video animasi berbasis metode inkuiri pada pembelajaran IPS materi perubahan sosial budaya untuk kelas IX SMP yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran IPS yang lebih visual, kontekstual, dan berorientasi pada aktivitas peserta didik, sekaligus menyediakan alternatif media yang dapat digunakan guru dalam mendukung pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna.

## 2. Metode Penelitian

### 2.1 Research Design

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang bertujuan menghasilkan media video animasi berbasis metode inkuiri untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada materi perubahan sosial budaya kelas IX Sekolah Menengah Pertama. Model pengembangan yang digunakan adalah **ADDIE**, yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*. Pemilihan model ADDIE didasarkan pada kebutuhan penelitian untuk melakukan analisis kebutuhan, merancang produk, mengembangkan dan memvalidasi produk, mengimplementasikan produk, serta melakukan evaluasi pada setiap tahap pengembangan. Tahapan tersebut digunakan secara berurutan dengan evaluasi yang dilakukan secara berkelanjutan untuk menghasilkan produk yang valid, praktis, dan efektif.

### 2.2 Development Procedure

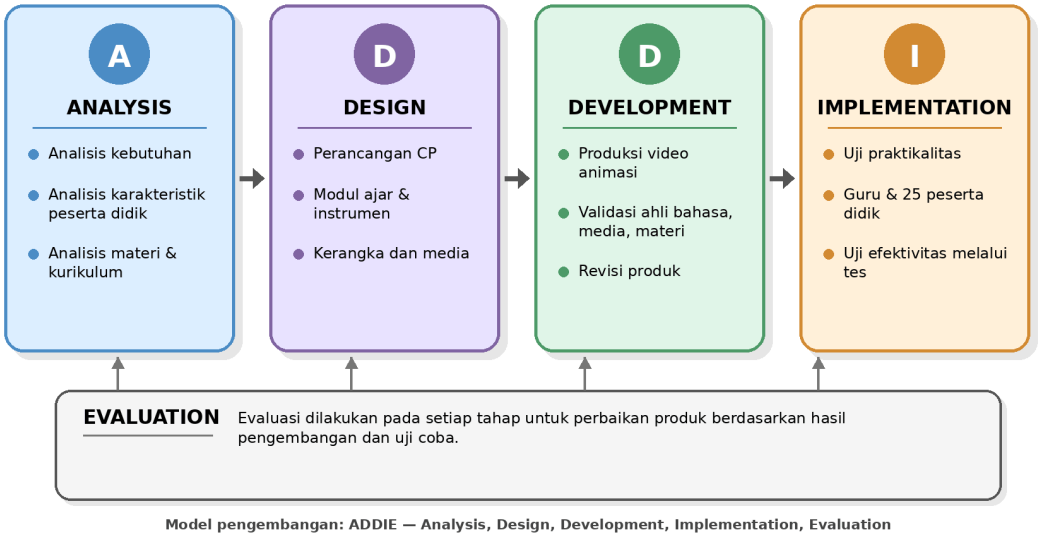
Prosedur pengembangan mengikuti lima tahapan ADDIE. Pada tahap **Analysis**, dilakukan analisis karakteristik peserta didik, analisis kebutuhan peserta didik, serta analisis materi dan kurikulum. Analisis kebutuhan dilakukan terhadap 25 peserta didik kelas IX pada 28 Oktober 2025. Hasil analisis digunakan sebagai dasar untuk menentukan karakteristik media yang dikembangkan. Pada tahap **Design**, peneliti merancang *Capaian Pembelajaran (CP)*, modul ajar, instrumen penelitian, kerangka media, serta rancangan video animasi.

Tahap **Development** dilakukan dengan memproduksi media video animasi menggunakan aplikasi Canva. Produk yang dikembangkan memuat materi perubahan sosial budaya dan mengintegrasikan tahapan metode inkuiri. Produk kemudian divalidasi oleh sembilan ahli yang mencakup aspek bahasa, media, dan materi. Hasil penilaian ahli digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan produk sebelum diimplementasikan.

Tahap **Implementation** dilakukan melalui uji coba produk kepada guru dan 25 peserta didik kelas IX. Uji implementasi digunakan untuk memperoleh data praktikalitas dan efektivitas media. Praktikalitas diperoleh melalui respons guru dan peserta didik, sedangkan efektivitas ditentukan berdasarkan hasil tes peserta didik setelah menggunakan media yang dikembangkan.

Tahap **Evaluation** dilakukan pada setiap tahapan ADDIE, mulai dari *analysis, design, development,* hingga *implementation*. Evaluasi digunakan untuk mengidentifikasi kekurangan produk dan menentukan perbaikan yang diperlukan sehingga produk akhir memenuhi kriteria yang ditetapkan.

Alur pengembangan pada Gambar 1 memperlihatkan bahwa evaluasi tidak hanya dilakukan pada tahap akhir, tetapi mengikuti keseluruhan proses pengembangan. Produk yang telah dirancang dikembangkan, divalidasi, direvisi, kemudian diimplementasikan untuk memperoleh bukti praktikalitas dan efektivitas. Struktur ini sesuai dengan prosedur ADDIE yang digunakan dalam tesis.




Gambar 1. Alur Pengembangan Media

### 2.3 Participants and Data Sources

Subjek uji coba terdiri atas **25 peserta didik kelas IX** dan seorang guru IPS. Penelitian juga melibatkan **sembilan validator ahli** untuk menilai kelayakan produk dari aspek bahasa, media, dan materi. Data penelitian terdiri atas data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui lembar validasi, angket respons guru, angket respons peserta didik, dan hasil tes. Data kualitatif digunakan sebagai bahan pendukung dalam proses evaluasi dan perbaikan produk.

### 2.4 Research Instruments

Instrumen penelitian terdiri atas tiga instrumen utama, yaitu **lembar validasi, angket praktikalitas, dan instrumen efektivitas**. Lembar validasi digunakan untuk memperoleh penilaian ahli terhadap aspek bahasa, media, dan materi. Angket praktikalitas digunakan untuk memperoleh respons guru dan peserta didik terhadap kemudahan penggunaan dan keterpahaman media. Sementara itu, instrumen efektivitas berupa tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan video animasi berbasis metode inkuiri.

**Tabel 1. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data**

| No. | Aspek yang Dinilai | Sumber Data | Instrumen | Teknik Analisis |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Validitas bahasa | Ahli bahasa | Lembar validasi | Aiken's V |
| 2 | Validitas media | Ahli media | Lembar validasi | Aiken's V |
| 3 | Validitas materi | Ahli materi | Lembar validasi | Aiken's V |
| 4 | Praktikalitas | Guru IPS | Angket respons | Persentase |
| 5 | Praktikalitas | 25 peserta didik | Angket respons | Persentase |
| 6 | Efektivitas | 25 peserta didik | Tes hasil belajar | Ketuntasan klasikal |

### *2.5 Data Analysis*

Data dianalisis secara deskriptif untuk menentukan tingkat **validitas, praktikalitas, dan efektivitas** produk.

**Validitas**

Validitas produk dianalisis menggunakan **koefisien Aiken's V**. Penilaian dilakukan oleh sembilan ahli menggunakan skala 1–4. Formula yang digunakan adalah:

$$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$$

dengan s=r−l0s=r-l_0, nn merupakan jumlah validator, rr merupakan skor yang diberikan validator, l0l_0 merupakan skor terendah, dan cc merupakan skor tertinggi. Berdasarkan kriteria yang digunakan dalam tesis, nilai **Aiken's V ≥ 0,667** dikategorikan valid.

**Praktikalitas**

Praktikalitas dianalisis berdasarkan persentase skor yang diperoleh dari angket respons guru dan peserta didik. Kategori yang digunakan adalah **85–100% = sangat praktis**, 75–<85% = praktis, 60–<75% = cukup praktis, 55–<60% = kurang praktis, dan <55% = tidak praktis.

**Efektivitas**

Efektivitas dianalisis berdasarkan ketuntasan hasil belajar peserta didik. Persentase ketuntasan klasikal dihitung menggunakan:

$$KK = \frac{N_t}{N} \times 100\%$$

Pada implementasi, sebanyak **22 dari 25 peserta didik mencapai ketuntasan**, sehingga diperoleh ketuntasan klasikal sebesar: Hasil tersebut digunakan untuk menentukan tingkat efektivitas media yang dikembangkan.

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1. Hasil

***3.1 Hasil Analisis Kebutuhan dan Karakteristik Peserta Didik***

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta didik, karakteristik belajar, kondisi pembelajaran, serta kebutuhan media pada pembelajaran IPS materi perubahan sosial budaya kelas IX. Analisis menjadi dasar dalam menentukan karakteristik media yang dikembangkan. Berdasarkan hasil analisis, ditemukan bahwa peserta didik telah memiliki sumber belajar berupa buku, tetapi masih membutuhkan sumber belajar tambahan yang lebih menarik dan mampu membantu memvisualisasikan materi.

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa **21 dari 25 peserta didik (84%) menyatakan antusias terhadap pembelajaran IPS**, sedangkan 4 peserta didik (16%) menyatakan tidak. Meskipun demikian, terdapat **10 peserta didik (40%) yang mengalami kesulitan mempelajari materi perubahan sosial budaya**. Kondisi ini menunjukkan bahwa ketertarikan terhadap mata pelajaran belum sepenuhnya diikuti oleh kemudahan dalam memahami materi.

Di sisi lain, seluruh peserta didik (25 orang; 100%) telah memiliki buku teks. Namun, **23 peserta didik (92%) menyatakan mencari bahan belajar lain di luar buku dan lingkungan sekolah**, terutama melalui media dan internet. Temuan tersebut menunjukkan bahwa keberadaan buku sebagai sumber belajar belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan peserta didik dalam mempelajari materi perubahan sosial budaya.

Kebutuhan terhadap media audiovisual juga terlihat cukup kuat. Sebanyak **22 peserta didik (88%) menyatakan terbantu apabila pembelajaran didominasi oleh video animasi**, sedangkan seluruh peserta didik (100%) menyatakan membutuhkan media untuk mempelajari materi perubahan sosial budaya. Selain itu, **21 peserta didik (84%) menyatakan bahwa video animasi dapat membantu mempermudah pemahaman materi**.

**Tabel 1. Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik**

| No. | Indikator Analisis | Hasil | Persentase |
|---|---|---|---|
| **1** | Antusias terhadap pembelajaran IPS | 21 dari 25 | 84% |
| **2** | Mengalami kesulitan pada materi perubahan sosial budaya | 10 dari 25 | 40% |
| **3** | Memiliki buku teks | 25 dari 25 | 100% |
| **4** | Mencari sumber belajar tambahan | 23 dari 25 | 92% |
| **5** | Terbantu dengan pembelajaran berbasis video animasi | 22 dari 25 | 88% |
| **6** | Membutuhkan media untuk materi perubahan sosial budaya | 25 dari 25 | 100% |
| **7** | Menilai video animasi dapat mempermudah pemahaman | 21 dari 25 | 84% |

*Sumber: Hasil analisis kebutuhan peserta didik*

Data tersebut memperlihatkan pola kebutuhan yang cukup jelas. Peserta didik tidak hanya membutuhkan tambahan sumber belajar, tetapi membutuhkan **bentuk penyajian materi yang berbeda dari sumber belajar yang telah tersedia**. Hal ini menjadi pertimbangan penting dalam pengembangan media video animasi berbasis metode inkuiri.

Temuan lainnya menunjukkan bahwa seluruh peserta didik menyatakan guru sering menjelaskan materi secara langsung dan seluruh peserta didik menyatakan membutuhkan sumber belajar lain. Sebanyak 22 peserta didik (88%) menginginkan pembelajaran yang mudah dan menyenangkan. Kondisi tersebut memberikan dasar empiris bahwa media yang dikembangkan perlu memiliki karakteristik visual, audiovisual, dan interaktif secara pedagogis sehingga tidak hanya menyajikan materi, tetapi juga mengarahkan peserta didik untuk terlibat dalam proses pembelajaran.

### *3.2 Desain dan Karakteristik Produk yang Dikembangkan*

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik, tahap berikutnya adalah merancang media video animasi berbasis metode inkuiri pada materi perubahan sosial budaya. Perancangan produk dilakukan dengan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik, karakteristik materi, tujuan pembelajaran, serta konteks penerapan Kurikulum Merdeka. Produk yang dikembangkan tidak hanya dirancang sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai bagian dari proses pembelajaran yang mengarahkan peserta didik mengikuti tahapan inkuiri.

Pada tahap desain, peneliti menyiapkan komponen pembelajaran yang meliputi capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, alur tujuan pembelajaran, modul ajar, serta instrumen penelitian. Selanjutnya, materi perubahan sosial budaya disusun ke dalam struktur video dengan mempertimbangkan urutan penyajian materi dan tahapan metode inkuiri. Proses produksi media dilakukan menggunakan **Canva**, sedangkan produk akhir disimpan dalam format MP4**.**

Tabel 2. Struktur dan Karakteristik Video Animasi

| No. | Bagian Produk | Isi/Fungsi |
|---|---|---|
| 1 | Tampilan awal | Identitas program, judul, mata pelajaran, dan kelas |
| 2 | Profil | Informasi profil pada media |
| 3 | Pembukaan | Pengantar materi oleh narator |
| 4 | Tujuan pembelajaran | Menyampaikan tujuan yang hendak dicapai |
| 5 | Tahapan inkuiri | Penyajian materi sekaligus aktivitas berdasarkan tahapan metode inkuiri |
| 6 | Kesimpulan | Merangkum materi pembelajaran |
| 7 | Kuis | Evaluasi pemahaman peserta didik |
| 8 | Penutup | Penutup oleh narator dan ucapan terima kasih |

Struktur tersebut menunjukkan bahwa produk memiliki urutan penyajian yang sistematis, mulai dari pengenalan pembelajaran sampai evaluasi. Pada bagian inti, video tidak berhenti pada penyampaian konsep perubahan sosial budaya, tetapi memasukkan tahapan metode inkuiri. Dalam tesis, tahapan tersebut meliputi orientasi, perumusan masalah, hipotesis, pengumpulan data, pengujian hipotesis, dan penarikan kesimpulan. Dengan demikian, struktur media menghubungkan penyajian materi dengan aktivitas berpikir peserta didik.

Integrasi metode inkuiri menjadi karakteristik pembeda penting dari produk yang dikembangkan. Materi perubahan sosial budaya memiliki berbagai konsep dan fenomena yang dapat diamati dalam kehidupan sehari-hari, sehingga penyajiannya melalui video animasi digunakan untuk membantu memberikan gambaran yang lebih konkret. Selanjutnya, tahapan inkuiri memberikan kerangka agar peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi diarahkan untuk memahami permasalahan, menyusun dugaan, mengumpulkan informasi, menguji dugaan, dan merumuskan kesimpulan.

Secara konseptual, hubungan antara karakteristik media dan metode inkuiri dapat digambarkan sebagai berikut.




Gambar 2. Integrasi Video Animasi dan Tahapan Inkuiri

Gambar 2 memperlihatkan bahwa video animasi dan metode inkuiri memiliki fungsi yang saling melengkapi. Video berfungsi sebagai media untuk menyajikan dan memvisualisasikan materi, sedangkan metode inkuiri memberikan struktur aktivitas belajar. Kombinasi keduanya menghasilkan produk yang tidak hanya berorientasi pada tampilan audiovisual, tetapi juga memiliki orientasi pedagogis.

Karakteristik produk tersebut sesuai dengan spesifikasi yang ditetapkan dalam tesis, yaitu video animasi untuk pembelajaran IPS materi perubahan sosial budaya, terdiri atas teks, gambar, animasi, dan video, serta dikemas dalam satu produk video berformat MP4. Produk juga dilengkapi pembukaan, tujuan pembelajaran, tahapan metode inkuiri, kesimpulan, kuis, dan penutup.

### 3.3 Hasil Validasi Ahli terhadap Media Video Animasi

Setelah produk video animasi selesai dikembangkan, dilakukan validasi untuk menilai kesesuaian produk sebelum diterapkan pada peserta didik. Validasi mencakup tiga aspek, yaitu **bahasa, media, dan materi**. Penilaian dilakukan oleh **sembilan orang validator** menggunakan lembar validasi, kemudian dianalisis menggunakan koefisien **Aiken's V**. Berdasarkan kriteria yang digunakan dalam penelitian, nilai Aiken's V sebesar **0,667–1,00 dikategorikan valid**.

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa seluruh aspek memperoleh nilai di atas batas validitas tersebut. Aspek bahasa memperoleh nilai rata-rata **0,887**, aspek media **0,867**, dan aspek materi **0,815**. Dengan demikian, ketiga aspek dinyatakan valid dan produk dapat dilanjutkan ke tahap uji coba.

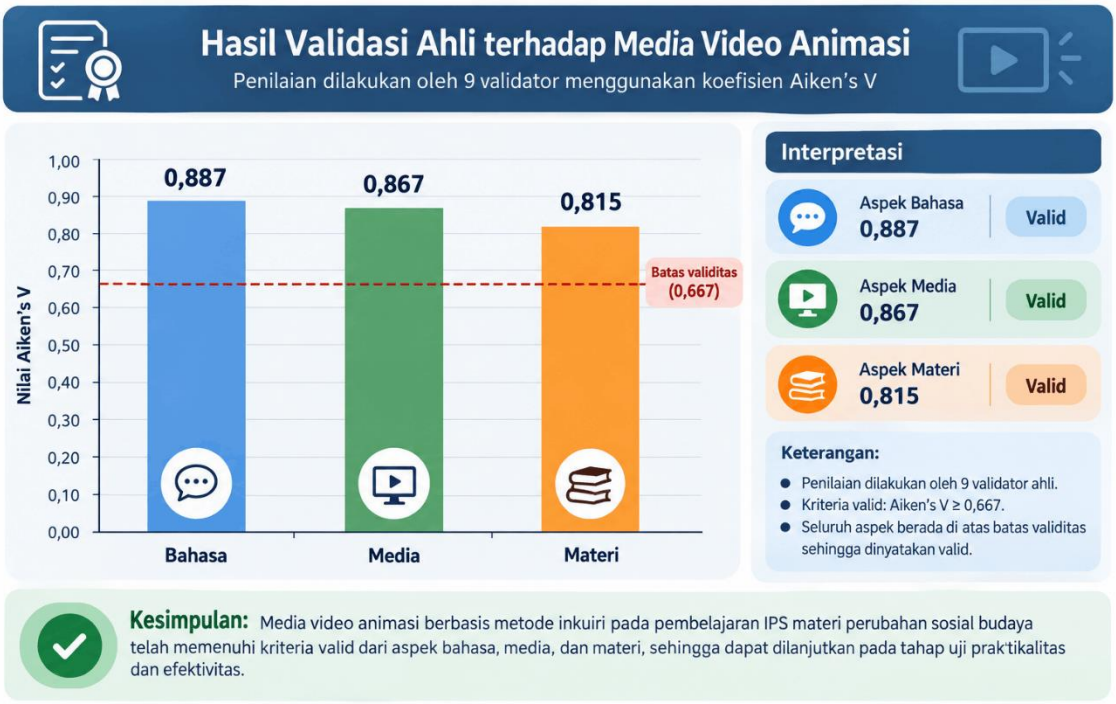
Tabel 3. Hasil Validasi Media Video Animasi

| No. | Aspek yang Divalidasi | Nilai Aiken's V | Kategori |
|---|---|---|---|
| **1** | Bahasa | 0,887 | Valid |
| **2** | Media | 0,867 | Valid |
| **3** | Materi | 0,815 | Valid |

*Sumber: Hasil validasi ahli,*

Nilai validasi tertinggi terdapat pada aspek **bahasa (0,887)**. Hasil tersebut menunjukkan bahwa komponen kebahasaan dalam video telah memenuhi kriteria penilaian validator. Aspek **media memperoleh nilai 0,867**, yang menunjukkan bahwa produk dari sisi media dinilai valid.

Sementara itu, aspek **materi memperoleh nilai 0,815** dan tetap berada di atas batas validitas yang ditetapkan. Secara keseluruhan, hasil tersebut menunjukkan bahwa produk memiliki kesesuaian pada aspek kebahasaan, tampilan media, dan isi pembelajaran.Jika divisualisasikan, hasil validasi dapat ditampilkan secara sederhana seperti gambar 3.




Gambar 3. Profil Hasil Validasi Ahli

### 3.3 Hasil Validasi Ahli terhadap Media Video Animasi

Setelah produk video animasi selesai dikembangkan, dilakukan validasi untuk menilai kesesuaian produk sebelum diterapkan pada peserta didik. Validasi mencakup tiga aspek, yaitu **bahasa, media, dan materi**. Penilaian dilakukan oleh **sembilan orang validator** menggunakan lembar validasi, kemudian dianalisis menggunakan koefisien **Aiken's V**. Berdasarkan kriteria yang digunakan dalam penelitian, nilai Aiken's V sebesar **0,667–1,00 dikategorikan valid**.

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa seluruh aspek memperoleh nilai di atas batas validitas tersebut. Aspek bahasa memperoleh nilai rata-rata **0,887**, aspek media **0,867**, dan aspek materi **0,815**. Dengan demikian, ketiga aspek dinyatakan valid dan produk dapat dilanjutkan ke tahap uji coba.

**Tabel 3. Hasil Validasi Media Video Animasi**

| No. | Aspek yang Divalidasi | Nilai Aiken's V | Kategori |
|---|---|---|---|
| **1** | Bahasa | 0,887 | Valid |
| **2** | Media | 0,867 | Valid |
| **3** | Materi | 0,815 | Valid |

*Sumber: Hasil validasi ahli, 2025.*

Nilai validasi tertinggi terdapat pada aspek **bahasa (0,887)**. Hasil tersebut menunjukkan bahwa komponen kebahasaan dalam video telah memenuhi kriteria penilaian validator. Aspek **media memperoleh nilai 0,867**, yang menunjukkan bahwa produk dari sisi media dinilai valid.
Sementara itu, aspek **materi memperoleh nilai 0,815** dan tetap berada di atas batas validitas yang ditetapkan. Secara keseluruhan, hasil tersebut menunjukkan bahwa produk memiliki kesesuaian pada aspek kebahasaan, tampilan media, dan isi pembelajaran.
Jika divisualisasikan, hasil validasi dapat ditampilkan secara sederhana seperti berikut.

Vol. 7, No. 2, 2026, 572-584

### 3.4 Hasil Uji Praktikalitas Media Video Animasi

Setelah media dinyatakan valid oleh validator ahli, tahap berikutnya adalah uji praktikalitas untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan media dalam pembelajaran. Praktikalitas dinilai melalui angket respons pendidik dan peserta didik**. Dalam penelitian ini, uji praktikalitas melibatkan** guru IPS, Sri Hartati, M.Pd., dan 25 peserta didik kelas IX.

Hasil penilaian menunjukkan bahwa respons guru memperoleh skor **100%**, sedangkan respons peserta didik juga memperoleh skor **100%**. Berdasarkan kriteria interpretasi yang digunakan dalam penelitian, persentase 85%–100% termasuk kategori sangat praktis**.** Dengan demikian, media video animasi berbasis metode inkuiri yang dikembangkan berada pada kategori sangat praktis berdasarkan penilaian kedua kelompok pengguna.

**Tabel 4. Hasil Uji Praktikalitas Media**

| No. | Responden | Jumlah | Hasil | Kategori |
|---|---|---|---|---|
| **1** | Guru IPS | 1 orang | 100% | Sangat praktis |
| **2** | Peserta didik kelas IX | 25 orang | 100% | Sangat praktis |

Hasil tersebut menunjukkan adanya kesesuaian penilaian antara pengguna dari sisi pendidik dan peserta didik. Guru memberikan respons 100% terhadap media yang dikembangkan, sedangkan seluruh peserta didik yang menjadi responden juga memperoleh hasil 100%. Tesis menyimpulkan bahwa media dapat digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran dan mudah digunakan oleh peserta didik kelas IX.

### 3.5 Hasil Uji Efektivitas Media Video Animasi

Uji efektivitas dilakukan pada tahap implementasi untuk mengetahui capaian hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media video animasi berbasis metode inkuiri pada materi perubahan sosial budaya. Pengukuran dilakukan menggunakan **tes hasil belajar** kepada **25 peserta didik kelas IX**. Berdasarkan hasil pengujian, peserta didik yang mencapai **KKM 75** berjumlah 22 orang, sedangkan 3 peserta didik belum mencapai KKM.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa **22 dari 25 peserta didik (88%) mencapai ketuntasan**, sedangkan **3 peserta didik (12%) belum mencapai ketuntasan**. Dengan demikian, persentase ketuntasan hasil belajar mencapai **88%**. Tesis mengategorikan capaian tersebut sebagai **sangat efektif**.

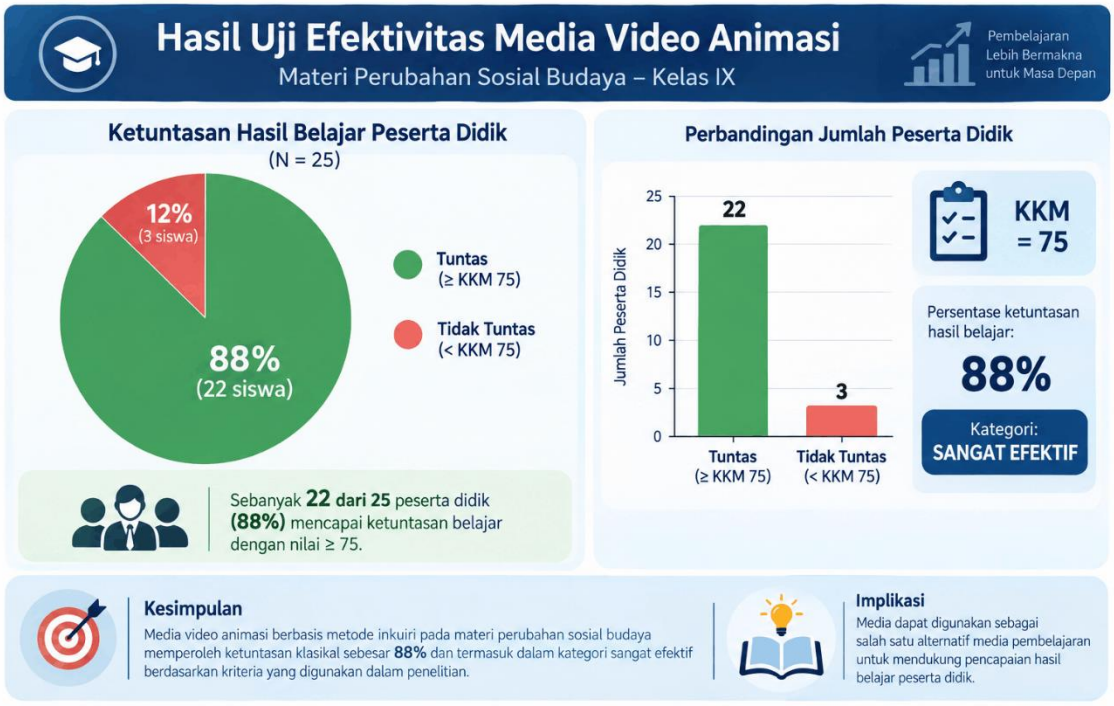
**Tabel 5. Hasil Uji Efektivitas Media**

| No. | Kriteria Hasil Belajar | Jumlah Peserta Didik | Persentase |
|---|---|---|---|
| **1** | Tuntas (≥ KKM 75) | 22 | 88% |
| **2** | Tidak tuntas (< KKM 75) | 3 | 12% |
| Total | | **25** | **100%** |

Secara matematis, ketuntasan hasil belajar dihitung berdasarkan perbandingan jumlah peserta didik yang mencapai KKM dengan jumlah seluruh peserta didik. Dengan N_t merupakan jumlah peserta didik yang tuntas dan NN merupakan jumlah seluruh peserta didik. Berdasarkan data penelitian:

$$\mathrm{K} = \frac{25}{22} \times 100\% = 88\%$$

Hasil pada gambar 4 menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan. Dengan demikian, berdasarkan indikator efektivitas yang digunakan dalam tesis, media video animasi berbasis metode inkuiri memenuhi kriteria efektivitas pada tahap implementasi.




Gambar 4. Profil Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik

### 3.6 Pembahasan Integratif dan Kontribusi Penelitian

Hasil penelitian secara keseluruhan menunjukkan bahwa media video animasi berbasis metode inkuiri yang dikembangkan memenuhi tiga aspek utama evaluasi produk, yaitu **validitas, praktikalitas, dan efektivitas**. Validasi oleh sembilan validator menghasilkan nilai Aiken's V sebesar **0,887 untuk aspek bahasa, 0,867 untuk aspek media, dan 0,815 untuk aspek materi**, yang seluruhnya berada pada kategori valid. Selanjutnya, uji praktikalitas memperoleh persentase **100% baik dari guru maupun peserta didik**, sedangkan uji efektivitas menunjukkan **22 dari 25 peserta didik (88%) mencapai KKM 75**.

Temuan tersebut memperlihatkan adanya kesinambungan antara kebutuhan awal, karakteristik produk, dan hasil implementasi. Pada tahap analisis, peserta didik menunjukkan kebutuhan terhadap media pembelajaran tambahan dan preferensi yang tinggi terhadap video serta animasi. Kebutuhan tersebut kemudian diterjemahkan dalam desain produk yang memadukan unsur audiovisual dengan tahapan metode inkuiri. Setelah dikembangkan, produk memperoleh penilaian valid dari ahli dan respons sangat praktis dari pengguna. Pada tahap implementasi, sebagian besar peserta didik mencapai KKM. Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pengembangan melalui model ADDIE menghasilkan produk yang konsisten antara kebutuhan, desain, kelayakan, keterpakaian, dan capaian hasil belajar**.**

Tabel 6. Sintesis Hasil Pengembangan Media

| Tahap Evaluasi | Evidence Utama | Hasil |
|---|---|---|
| Validasi bahasa | Aiken's V | 0,887 |
| Validasi media | Aiken's V | 0,867 |
| Validasi materi | Aiken's V | 0,815 |
| Praktikalitas guru | Angket respons | 100% |
| Praktikalitas peserta didik | Angket respons | 100% |
| Efektivitas | Peserta didik tuntas | 22/25 (88%) |

Dari perspektif pengembangan media pembelajaran, hasil tersebut menunjukkan bahwa kualitas suatu produk tidak cukup dinilai hanya dari aspek tampilan. Produk yang

dikembangkan dalam penelitian ini menggabungkan **komponen media dan strategi pembelajaran**. Video animasi berfungsi menyajikan materi perubahan sosial budaya melalui representasi audiovisual, sedangkan metode inkuiri memberikan struktur aktivitas belajar. Dengan demikian, kontribusi produk terletak pada integrasi kedua komponen tersebut dalam satu media pembelajaran.

Hasil penelitian ini memiliki keterkaitan yang kuat dengan penelitian Sya'bania, Anwar, dan Wijaya (2020) mengenai pengembangan video animasi dengan metode inkuiri terbimbing. Penelitian tersebut melaporkan bahwa penerapan video animasi dengan metode inkuiri dapat menarik perhatian peserta didik dan membantu pemahaman terhadap isi pembelajaran.

Kesamaan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan video animasi yang dipadukan dengan pendekatan inkuiri memiliki dasar penelitian sebelumnya. Namun, penelitian ini menerapkannya secara khusus pada pembelajaran IPS materi perubahan sosial budaya kelas IX SMP dengan produk yang dirancang berdasarkan analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik pada konteks penelitian.

Perbandingan yang lebih dekat terdapat pada penelitian **Khairunnisa dan Darmansyah (2022)** dengan judul *"Pengembangan Media Video Animasi pada Metode Inkuiri untuk Pembelajaran IPS Kelas IX SMP"*. Penelitian tersebut sama-sama menggunakan penelitian pengembangan, model ADDIE, media video animasi, metode inkuiri, dan sasaran pembelajaran IPS kelas IX. Penelitian terdahulu melibatkan dua validator media dan satu validator materi serta melakukan uji praktikalitas terhadap 21 peserta didik. Hasilnya menunjukkan validitas media sebesar 92,06%, validitas materi sebesar 90%, dan praktikalitas sebesar 92,38%.

Karena memiliki kesamaan yang cukup dekat, kontribusi penelitian ini tidak tepat jika dinyatakan sebagai penelitian pertama yang mengembangkan video animasi berbasis inkuiri untuk IPS kelas IX**.** Kontribusinya lebih tepat ditempatkan pada pengembangan dan pengujian produk pada konteks pembelajaran yang berbeda dengan cakupan evaluasi yang lebih lengkap**,** khususnya melalui validasi yang melibatkan sembilan validator pada aspek bahasa, media, dan materi, serta pengujian praktikalitas dan efektivitas pada 25 peserta didik. Penelitian ini juga secara spesifik dikembangkan untuk materi perubahan sosial budaya pada konteks implementasi di SMPIT AL-AKHYAR BUNGO.

## 4. Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan media video animasi berbasis metode inkuiri untuk pembelajaran IPS pada materi perubahan sosial budaya kelas IX SMP dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Produk yang dikembangkan telah memenuhi aspek kualitas media pembelajaran berdasarkan hasil validasi ahli, respons pengguna, dan hasil implementasi. Media tidak hanya menyajikan materi dalam bentuk audiovisual, tetapi juga mengintegrasikan tahapan metode inkuiri sehingga mendukung proses pembelajaran yang lebih terarah dan melibatkan peserta didik dalam memahami materi.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi berbasis metode inkuiri layak digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran IPS, khususnya pada materi perubahan sosial budaya. Pengembangan media yang didasarkan pada kebutuhan peserta didik, karakteristik materi, dan integrasi strategi pembelajaran menjadi kontribusi penelitian dalam menyediakan media pembelajaran yang lebih kontekstual dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas.

Untuk pengembangan selanjutnya, media dapat disempurnakan pada aspek isi, visual, interaktivitas, dan cakupan materi serta diuji pada konteks dan karakteristik peserta didik yang lebih beragam. Penelitian berikutnya juga dapat menggunakan desain eksperimen untuk memperoleh bukti yang lebih kuat mengenai pengaruh penggunaan media terhadap peningkatan hasil belajar.untuk memperoleh evidence yang lebih kuat mengenai dampak implementasi sistem.

**Referensi**

[1] C. J. Brame, “Effective educational videos: Principles and guidelines for maximizing student learning from video content,” CBE—Life Sciences Education, vol. 15, no. 4, Art. no. es6, 2016, doi: 10.1187/cbe.16-03-0125.
[2] M. Noetel, S. Griffith, O. Delaney, T. Sanders, P. Parker, B. del Pozo Cruz, and C. Lonsdale, “Video improves learning in higher education: A systematic review,” Review of Educational Research, vol. 91, no. 2, pp. 204–236, 2021, doi: 10.3102/0034654321990713.
[3] S. Berney and M. Bétrancourt, “Does animation enhance learning? A meta-analysis,” Computers & Education, vol. 101, pp. 150–167, 2016, doi: 10.1016/j.compedu.2016.06.005.
[4] R. E. Mayer and R. Moreno, “Nine ways to reduce cognitive load in multimedia learning,” Educational Psychologist, vol. 38, no. 1, pp. 43–52, 2003, doi: 10.1207/S15326985EP3801_6.
[5] R. Moreno and R. E. Mayer, “Interactive multimodal learning environments,” Educational Psychology Review, vol. 19, pp. 309–326, 2007, doi: 10.1007/s10648-007-9047-2.
[6] M. Pedaste, M. Mäeots, L. A. Siiman, T. de Jong, S. A. N. van Riesen, E. T. Kamp, C. C. Manoli, Z. C. Zacharia, and E. Tsourlidaki, “Phases of inquiry-based learning: Definitions and the inquiry cycle,” Educational Research Review, vol. 14, pp. 47–61, 2015, doi: 10.1016/j.edurev.2015.02.003.
[7] A. W. Lazonder and R. Harmsen, “Meta-analysis of inquiry-based learning: Effects of guidance,” Review of Educational Research, vol. 86, no. 3, pp. 681–718, 2016, doi: 10.3102/0034654315627366.
[8] M. Dobber, R. Zwart, M. Tanis, and B. van Oers, “Literature review: The role of the teacher in inquiry-based education,” Educational Research Review, vol. 22, pp. 194–214, 2017, doi: 10.1016/j.edurev.2017.09.002.
[9] N. Sya’bania, M. Anwar, and M. Wijaya, “Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi dengan model pembelajaran inkuiri terbimbing untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik,” Chemistry Education Review, vol. 4, no. 1, pp. 34–44, 2020, doi: 10.26858/cer.v4i1.13315.
[10] K. Khairunnisa and Darmansyah, “Pengembangan media video animasi pada metode inkuiri untuk pembelajaran IPS kelas IX SMP,” FONDATIA, vol. 6, no. 4, pp. 972–986, 2022, doi: 10.36088/fondatia.v6i4.2332.
[11] F. Yuanta, “Pengembangan media video pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa sekolah dasar,” Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar, vol. 1, no. 2, 2019, doi: 10.30742/tpd.v1i02.816.
[12] M. R. Apriansyah, “Pengembangan media pembelajaran video berbasis animasi mata kuliah Ilmu Bahan Bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta,” Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil, vol. 9, no. 1, pp. 9–18, 2020, doi: 10.21009/jpensil.v9i1.12905.
[13] X. Weng, O.-L. Ng, and T. K. F. Chiu, “Competency development of pre-service teachers during video-based learning: A systematic literature review and meta-analysis,” Computers & Education, vol. 199, Art. no. 104790, 2023, doi: 10.1016/j.compedu.2023.104790.
[14] N. M. Dah, M. S. A. Mat Noor, M. Z. Kamarudin, and S. S. S. A. Azziz, “The impacts of open inquiry on students’ learning in science: A systematic literature review,” Educational Research Review, vol. 43, Art. no. 100601, 2024, doi: 10.1016/j.edurev.2024.100601.
[15] B. B. de Koning, H. K. Tabbers, R. M. J. P. Rikers, and F. Paas, “Towards a framework for attention cueing in instructional animations: Guidelines for research and design,” Educational Psychology Review, vol. 21, pp. 113–140, 2009, doi: 10.1007/s10648-009-9098-7.