

## Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Berbasis *Inquiry Learning* Menggunakan Aplikasi Capcut di SMA Negeri 1 Keluang

Safira Oktaviani\*, Sani Safitri

Universitas Sriwijaya, Palembang, Indonesia

\*Coresponding Author: [safiraoktaviani221004@gmail.com](mailto:safiraoktaviani221004@gmail.com)

Dikirim: 02-12-2025; Direvisi: 28-12-2025; Diterima: 01-01-2026

**Abstrak:** Rendahnya pemanfaatan media pembelajaran digital dalam pembelajaran sejarah berdampak pada rendahnya pemahaman peserta didik. Terhusus terhadap materi masa praaksara pada Zaman Batu. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa hanya 10 peserta didik kelas X.4 SMA Negeri 1 Keluang yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Selain itu, 90% peserta didik membutuhkan bahan ajar digital, sementara 79% guru masih menggunakan buku cetak dan hanya 5% memanfaatkan video pembelajaran. Penelitian ini bertujuan mengembangkan serta menguji kelayakan dan keefektifan video pembelajaran animasi berbasis *inquiry learning*. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*) dengan model pengembangan Alessi dan Trollip yang meliputi tahap perencanaan, perancangan, dan pengembangan. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas X.4 SMA Negeri 1 Keluang. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, dan validasi ahli. Hasil uji coba menunjukkan respons peserta didik sebesar 85% dengan kategori sangat baik serta peningkatan hasil belajar dari 10 menjadi 25 peserta didik yang mencapai KKM. Validasi ahli menunjukkan media berada pada kategori valid hingga sangat valid. Dengan demikian, video pembelajaran animasi berbasis *Inquiry Learning* layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran sejarah di SMA.

**Kata Kunci:** video pembelajaran animasi; *Inquiry Learning*; sejarah.

**Abstract:** The limited use of digital learning media in history instruction has resulted in students' low understanding, particularly of the prehistoric Stone Age period. Initial observations indicated that only 10 students of class X.4 at SMA Negeri 1 Keluang achieved the Minimum Mastery Criteria (KKM). In addition, 90% of students required digital learning materials, while 79% of teachers still relied on printed textbooks and only 5% utilized learning videos. This study aims to develop and examine the feasibility and effectiveness of an inquiry learning-based animated learning video. The research employed a research and development (R&D) method using the Alessi and Trollip development model, which includes the planning, design, and development stages. The research subjects were students of class X.4 at SMA Negeri 1 Keluang. Data were collected through observation, questionnaires, and expert validation. The results of the trial showed that students' responses reached 85%, categorized as very good, and learning outcomes improved from 10 to 25 students achieving the Minimum Mastery Criteria. Expert validation indicated that the learning media were categorized as valid to very valid. Therefore, the inquiry learning-based animated learning video is feasible and effective for use as a history learning medium in senior high schools.

**Keywords:** animated learning video; inquiry learning; history learning

## PENDAHULUAN

Pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah pada jenjang SMA menjadi proses penting untuk mengembangkan kemampuan berpikir historis pada anak, seperti



kemampuan berpikir kronologis, analisis sebab-akibat serta interpretasi peristiwa masa lalu. Suswandari (dalam Muhtarom et al., 2020) menyebutkan bahwa pembelajaran sejarah membantu siswa sekolah memahami identitas dan kebangsaan mereka dengan mempelajari sejarah bangsa dan tokoh-tokoh penting dalam sejarah. Namun faktanya pembelajaran sejarah yang dilakukan masih berpusat pada guru dengan metode tradisional yang dominan seperti berpusat pada guru, metode ceramah yang dominan dan hafalan yang monoton masih dilakukan. Sehingga sampai detik ini terlihat masih dianggap membosankan dan menjadi masalah utama dalam pembelajaran sejarah di Indonesia (Maharany, 2025).

Sangat jelas sekali dalam proses pembelajaran sejarah masih sangat membutuhkan pembelajaran yang efektif untuk dilakukan. Hal ini sejalan dengan Gagné 1985 dalam (Rehalat, 2016) menjelaskan bahwa pembelajaran yang efektif harus mempertimbangkan kondisi internal peserta didik serta menyediakan kondisi eksternal yang mampu memfasilitasi proses internal tersebut. Dalam konteks sejarah, hal ini berarti pembelajaran yang dilaksanakan bukan hanya materi yang menjadi focus utamanya namun rencana pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Dengan aktivitas kegiatan peserta didik yang aktif berperan menemukan sendiri konsep dari materi yang sedang dipelajarinya. Maka menurut Gunardi, (2020:6) berarti guru sudah mengarahkan peserta didik untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari sesuatu hal yang dipertanyakan secara mandiri. Sedangkan tugas guru hanya sebagai fasilitator yang bertugas untuk memotivasi rasa percaya diri peserta didik untuk belajar.

Namun demikian, pembelajaran sejarah di lapangan masih banyak menghadapi kendala. Materi sejarah, terutama masa praaksara pada zaman batu, sering dianggap abstrak karena tidak adanya bukti tertulis. Oleh karena itu materi ini membutuhkan Keberadaan media pembelajaran. Dimana menurut pandangan ahli Suryani & Samodra, (2025), Arsita & Astawan, (2022) media pembelajaran juga dapat menanamkan pemahaman dasar tentang pembelajaran yang tepat dan konkret. Terutama dalam visualisasi materi sejarah zaman praksara ini yang abstrak menjadi seolah nyata. Guru sangat membutuhkan media visual yang mampu memberikan gambaran konkret tentang kehidupan manusia pada masa sebelum aksara untuk disajikan kepada peserta didik. Hal ini diperkuat menurut pendapat dari Wulandari et al., (2023) mengatakan bahwa media pembelajaran memiliki peranan penting sebagai alat yang membantu menyampaikan pesan belajar dari guru yang membantu peserta didik lebih tertarik minat belajarnya sehingga membantu pemahaman peserta didik meningkat. Aryani & Hambali,(2025) menambahkan bahwa penggunaan media visual dan audio-visual mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan memperjelas konsep yang sulit atau abstrak.

Tentunya pandangan diatas diperkuat dengan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SMA Negeri 1 Keluang menunjukkan bahwa 90% peserta didik membutuhkan bahan ajar digital, sementara 79% guru masih menggunakan buku cetak sebagai sumber utama, dan hanya 5% guru yang memanfaatkan video pembelajaran. Padahal, 74,3% peserta didik telah mengenal video animasi, namun media tersebut belum banyak dimanfaatkan dalam pembelajaran sejarah. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan peserta didik dan praktik pembelajaran yang dilakukan pendidik.

Pengembangan video pembelajaran animasi juga didukung oleh teori *Multimedia Learning* dari Mayer dalam (Nurhatmi, 2025), yang menyatakan bahwa



media animasi merupakan kombinasi media visual, teks, dan audio sebagai media belajar. Media animasi ini akan dapat membuat pembelajaran lebih efektif dalam membantu peserta didik untuk paham konsep yang dinamis dan abstrak yang sulit guru visualisasikan melalui media statis. Sya'bania & Anwar (2021) menambahkan bahwa video animasi adalah tampilan media pembelajaran yang mengabungkan teks, gambar dan suara dalam suatu aktivitas yang sama dan mampu meningkatkan serta mempermudah proses pembelajaran.

Agar media pembelajaran yang dibuat tidak hanya menarik bagi siswa, guru juga perlu mendukung proses berpikir tingkat tinggi. Sejalan dengan itu salah satu solusi yang bisa digunakan oleh guru adalah menerapkan penggunaan model *Inquiry Learning* cukup relevan untuk diterapkan. Pembelajaran berbasis *inquiry learning* dapat digambarkan sebagai metode pembelajaran yang melibatkan siswa dalam mempelajari suatu materi dimana situasi yang dilaksanakan lebih mendalam dan sistematis. Dalam proses pembelajarannya peserta didik akan diarahkan untuk mengajukan pertanyaan lalu melakukan proses pengumpulan data, kemudian data yang terkumpul dianalisis dan yang terakhir menarik kesimpulan. Dalam proses ini guru akan menjadi fasilitator yang bertugas membantu peserta didik dalam proses belajarnya mereka(Nurwahid et al., 2024).

Penggunaan model *inquiry* ini telah terbukti melalui penelitian yang dilakukan oleh Riki Mauli & Aziziy, (2023) berjudul Penerapan Model Pembelajaran *Inquiry Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Hal ini dibuktikan dari jumlah keseluruhan siswa 27 orang. Ternyata sebelum penerapan *inquiry learning* ini hanya 16 orang peserta didik sedangkan 11 orang lainnya tidak mencapai nilai KKM yang ditetapkan. Namun setelah dilakukan perbaikan metode pembelajaran dengan penerapan model inquiry learning terbukti adanya peningkatan hasil belajar dibandingkan sebelumnya yaitu dari keseluruhan peserta didik telah mencapai KKM sebanyak 18 orang peserta didik dan 9 orang lainnya belum mencapai nilai KKM. Hasil ini terbukti sudah bahwa penerapan *inquiry learning* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Secara teknis, pengembangan video pembelajaran animasi dapat memanfaatkan aplikasi CapCut, yang menyediakan fitur lengkap untuk mengabungkan visual, audio, teks, dan efek animasi. Capcut adalah aplikasi *smartphone* yang populer, canggih, dan mudah digunakan untuk mengolah dan mengedit video kemampuan lengkapnya dan kapasitasnya yang luar biasa dalam memproses video membuat program ini banyak digunakan oleh YouTuber, karena benar-benar membantu dan memudahkan pengguna untuk membuat dan mengedit berbagai jenis film, termasuk film edukatif (Saragih et al., 2023).

Berdasarkan kajian teori dan data empiris tersebut, pengembangan Video Pembelajaran Animasi Berbasis *Inquiry Learning* Menggunakan Aplikasi CapCut pada Materi Masa Praaksara pada Zaman Batu di SMA Negeri 1 Keluang menjadi solusi yang relevan untuk mengatasi rendahnya pemahaman peserta didik terhadap materi praaksara, sekaligus mendukung implementasi pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.

## METODE PENELITIAN

Pendekatan *Research and Development(R&D)* berbasis model pengembangan multimedia dari Alessi dan Trollip (2001) yang terdiri atas tiga tahap utama, yaitu:



(1) *Planning*, (2) *Design*, (3) *Development*. (Bustanil S et al., 2019). Fokus dalam penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa video pembelajaran animasi berbasis *Inquiry Learning* dengan aplikasi capcut dengan materi masa praaksara zaman batu di SMA Negeri 1 Keluang.

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Keluang, khususnya kelas X.4 yang berjumlah 36 siswa. Dimana peneliti menggunakan video pembelajaran animasi yang telah dibuat dengan perencanaan pembelajaran menggunakan metode *Inquiry Learning* pada materi Masa Praaksara Zaman Batu. Pemilihan model ini didasarkan pada karakteristik penelitian yang menekankan proses perencanaan sistematis, perancangan media, dan pengembangan produk video pembelajaran animasi berbasis *Inquiry Learning* dengan penggumpulan data dilakukan melalui wawancara, angket dan observasi menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 keluang dengan di validasi oleh validator ahli yang dilakukan oleh Ahli media, Ahli materi, dan ahli bahasa dengan penggunaan produk dimanfaatkan oleh guru sejarah kelas X SMA Negeri 1 Keluang dan peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Keluang.

Metode Alessi dan Trollip (2001) dalam Arfa et al., (2023) pengembangan ini cocok untuk pengembangan khusus dalam pembuatan produk vidio animasi berbasis *Inquiry Learning* dalam pembelajaran sejarah kelas X materi praaksara zaman batu. Tahapan pertama adalah tahapan *planning* meliputi peneliti menentukan ruang lingkup kajian isi vidio animasi berupa materi masa praaksaran zaman batu dengan melakukan identifikasi karakteristik siswa melalui proses wawancara guru mata pelajaran sejarah kelas X, peneliti membagikan angket analisis kebutuhan siswa. Tahapan kedua adalah Tahap *design* dimana peneliti melakukan pengembangan ide dan membuat flowchart dan storyboard dari cerita animasi yang akan dibuat. Tahapan ketiga adalah tahapan *Development* dimana pada tahapan ini peneliti mengembangkan produk dan mengabungkan bagian bagian vidio animasi yang akan dibuat, memproduksi produk dan uji coba produk melalui ahli media, ahli bahasa dan ahli materi, uji coba pengguna diberikan kepada peserta didik.

Sedangkan untuk instrumen pengumpulan data peneliti menggunakan lembar wawancara yang akan dijadikan pedoman observasi kebutuhan kepada guru mata pelajaran sejarah dan peserta didik kelas X terhadap sebelum penggunaan vidio animasi di kelas dan sesudah belajar menggunakan vidio animasi tersebut. Selain itu sebelum uji coba ke peserta didik peneliti juga melakukan uji kelayakan terhadap produk yang dibuat dengan membagikan lembar validasi untuk validator dalam rangkah uji kelayakan vidio animasi yang dibuat dengan menyerahkan file vidio animasi dan lembar validasi kepada ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Selanjutnya validasi pengguna dengan menggunakan vidio animasi berbas metode pembelajaran *Inquiry Learning* kedalam proses pembelajaran kepada peserta didik untuk mengetahui kelayakan penggunaan media dan materi yang dikembangkan kepada peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Keluang.

Penulis akan menggunakan teknik analisis data yang berupa data deskripsi kuantitatif dan kualitatif menggunakan skala penilaian skor 1-5 dimana skala 1 sampai 5. Dimana masing-masing skala memiliki bobot skor, yaitu 5 (sangat setuju); 4 (setuju); 3 (kurang setuju); 2 (tidak setuju); dan 1 (sangat tidak setuju). Dengan konversi kriteria melalui tabel berikut ini:



**Tabel 1.** Konversi Skor Kriteria Kelayakan

No	Presentasi Pencapaian	Interpretasi
1	81%≤Skor ≤ 100%	Sangat Layak
2	61%≤Skor ≤ 80%	Layak
3	41%≤Skor ≤ 60%	Cukup Layak
4	21%≤Skor ≤ 40%	Kurang Layak
5	0%≤Skor ≤ 20%	Sangat Tidak layak

Sumber: Dimodifikasi dari Riduwan dan Kuncoro dalam (Arfa et al., 2023)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah video pembelajaran animasi berbasis *Inquiry Learning* menggunakan aplikasi CapCut untuk materi *Masa Praaksara Pada Zaman Batu* di SMA Negeri 1 Keluang. Produk dikembangkan berdasarkan model penelitian dan pengembangan Alessi & Trollip dalam Arfa et al., (2023) yang meliputi tahap perencanaan, perancangan, dan pengembangan. Adapun tahapan tahapan dalam penelitian ini meliputi:

*Planning* merupakan tahapan pertama dalam penelitian ini dimana tahapan ini terdiri atas : Pertama, *Analisis kurikulum yang berlaku di SMA Negeri 1 Keluang*, melalui proses wawancara bersama ibu Siti Julaeha pada tanggal 18 November 2025 yang merupakan guru mata pelajaran sejarah kelas X SMA Negeri 1 Keluang menyebutkan kurikulum pendidikan sejarah kelas X saat ini menggunakan kurikulum merdeka maka tindak lanjut peneliti melakukan pembuatan modul ajar berbasis keterampilan 4C, *HOTS*, memuat literasi dan numerasi dengan pendekatan *TPACK* dengan materi masa praksara pada zaman batu. Kedua, analisis kebutuhan dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui kesesuaian media pembelajaran yang dirancang dengan peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah. Peneliti membagikan kuisioner kepada peserta didik melalui google form yang ditujukan kepada kelas X.4 SMA Negeri 4 Keluang berjumlah 36 orang peserta didik dengan hasil berikut ini:



**Gambar 1** Diagram Bahan Ajar Yang Masih Digunakan Peserta didik





**Gambar 2.** Diagram Kebutuhan Peserta didik terhadap Bahan Ajar Berbasis Online

Hasil dari kedua diagram diatas menunjukkan bahwa hanya 2,7% guru yang menggunakan media digital seperti vidio pembelajaran sedangkan sisanya 97,3% menggunakan buku cetak saja. Sedangkan untuk soal kedua apakah membutuhkan media pembelajaran online mayoritas siswa sebanyak 75% membutuhkan dan hanya 25% peserta didik yang mampu belajar hanya dengan buku cetak. Maka hasil ini menunjukkan bahwa kebutuhan peserta didik dalam belajar adalah media pembelajaran berbasis online yang menarik dan interaktif untuk belajar.

Selain itu peneliti juga melakukan uji literatur untuk mencari media pembelajaran yang cocok dan sesuai dengan kondisi sekolah tersebut seperti yang dilakukan oleh Junita et al., (2025) Media pembelajaran video animasi berbasis CapCut yang dikembangkan terbukti sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS materi sistem pencernaan di kelas V. Hasil validitas materi mencapai 93,1%, validitas media 94,6%, praktikalitas oleh guru 90,3%, praktikalitas oleh siswa 94,8%, serta efektivitas penggunaan media mencapai 90,3%. Media ini mampu meningkatkan pemahaman siswa, mempermudah guru dalam menjelaskan materi, serta menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Penelitian-penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media video animasi berbasis CapCut mampu meningkatkan pemahaman siswa dan membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik dan interaktif. Studi lain membuktikan bahwa desain pembelajaran berbasis video yang dikembangkan melalui aplikasi CapCut mampu meningkatkan fokus, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Selain itu, berbagai penelitian mengenai model *Inquiry Learning* juga mengungkapkan bahwa pendekatan ini dapat meningkatkan aktivitas belajar, mendorong siswa berpikir kritis, serta memperbaiki hasil belajar dari siklus ke siklus. Namun, meskipun media berbasis CapCut telah banyak dikembangkan pada mata pelajaran IPA maupun sejarah, dan *Inquiry Learning* telah diuji efektivitasnya dalam konteks pembelajaran lain, belum ditemukan penelitian yang secara khusus menggabungkan video animasi berbasis CapCut dengan pendekatan *Inquiry Learning* untuk materi Masa Praaksara pada Zaman Batu di tingkat SMA. Kebutuhan siswa SMA akan media yang lebih kontekstual, interaktif, dan mendorong penalaran historis semakin menegaskan pentingnya penelitian ini. Oleh karena itu, pengembangan video pembelajaran animasi berbasis *Inquiry Learning* dengan aplikasi CapCut pada materi tersebut perlu dilakukan agar menghasilkan media yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu memfasilitasi proses penyelidikan, pemahaman konsep sejarah, serta kemandirian belajar siswa. Dari hasil



diskusi dan hasil observasi awal di SMA Negeri 1 Keluang ini ditemukan peserta didik kesulitan memahami materi pelajaran dan membutuhkan media pembelajaran vidio animasi berbasis Model *Inquiry* untuk memahami materi Kehidupan praaksara pada zaman batu.

Setelah menentukan lokasi penelitian dan analisis kebutuhan langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah menentukan tujuan pembelajaran dibuat dengan menentukan satu perilaku yang dilakukan oleh peserta didik selama proses pembelajaran. Dimana menurut Robert F. Mager dalam (Pitasari et al., 2023) bahwa syarat agar tujuan pembelajaran bisa dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran adalah dengan menggunakan format ABCD (*Audiens, Behavior, Condition* dan *Degree*). Penelitian ini memiliki tujuan Melalui pendekatan pembelajaran berbasis inkuiiri (*Condition*), peserta didik (*Audience*) diharapkan dapat menganalisis (*Behavior*) secara mendalam (*Degree*) faktor-faktor yang berkaitan dengan masa praaksara pada zaman batu. Dengan demikian tujuan pembelajaran ini diarahkan untuk peserta didik memahami materi sejarah pada materi masa praksara zaman batu secara konseptual dan kontekstual melalui vidio pembelajaran animasi berbasis *Inquiry Learning* pada pembelajaran sejarah dengan disajikan melalui editing vidio pada aplikasi capcut yang menjadi alternative media pembelajaran yang efektif dan inovatif di sekolah.

Maka berdasarkan data yang dikumpulkan menunjukkan bahwa perlu adanya media digital yang inovatif untuk memvisualisasikan materi abstrak pada materi praaksara yang tidak bisa di lihat ataupun disaksikan secara langsung. selaras dengan teori Dewey (dalam Olbytri & Nugrahanta, 2025) tentang pentingnya pengalaman langsung dalam pendidikan untuk mengatasi ketidakefektifan pembelajaran konvensional.

Tahap *Design*, setelah mengetahui kebutuhan pembelajaran yang dibutuhkan oleh guru sejarah dan siswa kelas X SMA Negeri 1 Keluang dalam proses pembelajaran materi praaksara pada zaman batu ini maka tahap desain akan dilakukan oleh peneliti dengan :

Melalui pengembangan ide awal produk peneliti melakukan upaya untuk merumuskan ide awal pengembangan produk vidio pembelajaran berbasis *Inquiry Learning* yang berbantuan oleh aplikasi capcut untuk kuis dan pembuatan vidio pembelajaran berbasis *Inquiry* pada materi zaman praaksara zaman batu. Dari hasil pengelolahan peneliti berencana untuk menyajikan informasi secara visual yang mendorong peserta didik untuk aktif bertanya dan mencari tahu mengenai materi yang disampaikan. Setelah digunakan ternyata peserta didik menunjukkan minat yang tinggi terhadap metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan terutama dalam memahami materi yang kompleks.

Langkah selanjutnya adalah dengan menentukan software aplikasi yang akan digunakan untuk pengembangan produk. Dalam hal ini peneliti memanfaatkan aplikasi dreamina, capcut terutama fitur *Dreamina studio, Editing vidio* dan Sebagai aplikasi pendukung utama pengembangan vidio animasi ini. Terpilihnya aplikasi capcut itu karena memberikan kemudahan dan efek visual yang menarik daya tarik orang lain. dalam satu kesatuan yang saling menunjang beberapa aplikasi ini tidak hanya berdiri sendiri, melainkan saling melengkapi untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, dan adaptif terhadap gaya belajar peserta didik.

Pengembangan ide dengan menyusun konsep produk dan merancang alur pembelajaran menggunakan *Flowchart* yang memuat urutan materi mulai dari



konsep masa praaksara hingga perkembangan Zaman Batu. Selanjutnya peneliti membuat *Storyboard* yang berfungsi untuk membantu dalam merancang adegan visual, audio, dan teks yang akan digunakan dalam video pembelajaran meliputi pemanfaatan dreamina studio untuk pembuatan animasi, capcut untuk editing video dan canva untuk desain visual video animasi. Selanjutnya Desain video animasi dibuat menarik, interaktif dan memuat rencana praktik pembelajaran menggunakan desain instruksional Inquiry Learning yang meliputi sintaks mengamati, menanya, eksplorasi, analisis dan kesimpulan. Selaras dengan penelitian oleh Khairunnisa & Darmansyah, (2022), (Melati et al., 2023) menegaskan pentingnya menyusun storyboard yang memuat sintaks inquiry seperti mengamati, menanya, eksplorasi, analisis, dan kesimpulan. Pada penelitian itu, desain instruksional berbasis Inquiry Learning terbukti mampu menghasilkan video yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memandu siswa melalui proses berpikir ilmiah secara bertahap.

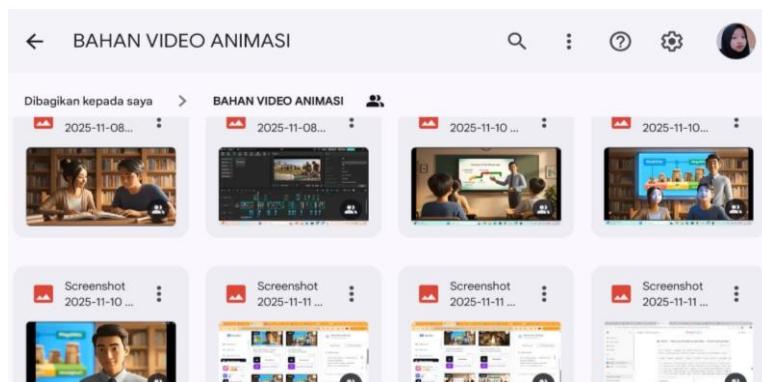
Temuan dari penelitian tersebut memperkuat bahwa penggunaan *flowchart* dan *storyboard* merupakan langkah penting dalam merancang media pembelajaran yang terstruktur dan efektif. Pemanfaatan berbagai aplikasi seperti Dreamina Studio untuk animasi, CapCut untuk pengolahan video, serta Canva untuk desain visual juga sejalan dengan hasil penelitian lain yang menunjukkan bahwa integrasi beberapa platform digital mampu menghasilkan video pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai kebutuhan siswa. Selain itu, penerapan desain instruksional Inquiry Learning yang memuat sintaks mengamati, menanya, eksplorasi, analisis, dan kesimpulan telah dibuktikan oleh penelitian sebelumnya sebagai pendekatan yang mampu meningkatkan keterlibatan dan kemampuan berpikir kritis siswa. Oleh karena itu, penerapan seluruh langkah tersebut dalam penelitian ini sudah tepat dan sesuai dengan praktik pengembangan media pembelajaran yang terbukti efektif di berbagai studi.

Tahapan selanjutnya desain adalah membuat flowchart yang dimanfaatkan untuk menentukan alur materi yang akan disampaikan dalam video pembelajaran animasi seperti pengenalan topic masa praaksaran zaman batu, penyampaian materi inti dan penutupan Berdasarkan gambar Flowchart, materi dalam video pembelajaran animasi disusun secara terstruktur dan saling berkaitan. Langkah berikutnya adalah membuat storyboard yang berfungsi sebagai panduan visual yang menggambarkan setiap adegan dalam video pembelajaran secara rinci atau sering dikenal dengan rancangan sketsa setiap bagian materi pembelajaran termasuk penempatan teks dan gambar yang akan digunakan.

Tahap Pengembangan (*Development*) dilakukan setelah seluruh perencanaan produk disusun. Pada tahap ini, peneliti mulai mengeksekusi rancangan dengan membuat video animasi pembelajaran menggunakan aplikasi CapCut. Tahap pengembangan yang dilakukan peneliti mulai dari proses pembuatan video animasi dengan CapCut,sampai ke pengabungan elemen-element grafis, animasi dan efek suara dalam video pembelajaran animasi berbasis Inquiry Learning menjadi produk utuh. Dengan langkah-langkah berikut ini: pengumpulan data materi dan gambar dalam satu drive. Langkah awal pada tahap pengembangan, Langkah yang dilakukan adalah pembuatan produk media video animasi.setelah terkumpulnya data materi dan gambar yang relevan dengan topik tersebut, materi yang akan dibahas dalam video pembelajaran animasi kemudian data yang dapat digabungkan menjadi satu dalam satu drive sehingga mempermudah peneliti dalam menjabarkan materi dan gambar dengan urutan materi yan sesuai dalam mengedit video pembelajaran animasi.



Penggabungan elemen multimedia, hingga validasi ahli selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Fathoni et al., (2023) Dalam penelitiannya, menjelaskan bahwa proses pembuatan media pembelajaran berbasis video animasi memerlukan integrasi elemen visual, ilustrasi, teks, dan audio secara terstruktur untuk menghasilkan pembelajaran yang komunikatif dan menarik



**Gambar 3.** Data materi dan Gambar kedalam satu drive

Setelah produk vidio animasi dengan aplikasi capcut berbasis *Inquiry Learning* ini jadi langkah selanjutnya adalah melakukan validasi produk kepada ahlinya. Dalam penelitian ini melibatkan 3 ahli yaitu ahli media, ahli bahasa dan ahli konten. Hal ini dilakukan dengan mengirimkan kuisioner dan produk kepada ahlinya untuk di validasi.

Berikut hasil validasi ahli yang di lakukan oleh peneliti. Pada tahapan ini, peneliti melakukan validasi media dengan meminta bantuan ibu Risa Marta yati, M.Hum yang merupakan salah satu Dosen Pendidikan Sejarah FKIP Univeritas Sriwijaya. Tujuan dari tahapan ini adalah menguji kelayakan dan keabsahan media terkait produk vidio animasi berbasis *Inquiry Learning* yang telah dikembangkan oleh peneliti.

**Tabel 2** Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Butir Penilaian	Alternatif Penelitian				
		1	2	3	4	5
Tampilan	Semua konten Video Pembelajaran Animasi dengan tampil dengan jelas					√
Metode Presentasi	Tampilan informasi pada Video Pembelajaran Animasi mudah dan jelas					√
Kualitas Teks	Teks yang digunakan jelas/mudah dibaca				√	
	Ketepatan pemilihan jenis font					√
	Proporsi teks pada halaman					√
Gambar	Gambar Terlihat Jelas					√
	Penggunaan gambar sesuai dengan materi					√
Ketepatan fitur Video Pembelajaran Animasi	Kelengkapan fitur				√	
	Kejelasan penggunaan fitur					√
	Ketepatan pemilihan fitur					√
	Penempatan Posisi fitur					√
Jarak	Video Pembelajaran Animasi menggunakan Aplikasi CapCut tidak membatasi jarak, dapat digunakan Dimana saja dan kapan saja					√
Perangkat Lunak	Dapat digunakan pada Komputer					√



Aspek Penilaian	Butir Penilaian	Alternatif Penelitian				
		1	2	3	4	5
	Dapat digunakan pada smartphone					✓
Fungsional	Media dapat digunakan secara interaktif				✓	
<b>Rata-rata penilaian validator ahli media</b>		<b>4,8 (Sangat Valid)</b>				

Hasil yang diperoleh adalah 4,8 dengan kategori sangat valid. Selanjutnya adalah hasil rata-rata nilai ahli bahasa dan konten. Hasil penilaian yang didapat dari tahapan ahli materi yaitu mendapatkan nilai rata-rata 4,8 yang termasuk ke dalam kategori sangat valid. Komentar dan saran yang telah didapatkan dari ahli media berupa perhatikan transisi dan buat lebih smooth serta perbaiki ilustrasi agar narasi dan tampilan sesuai yang digunakan dalam video agar sesuai dengan materi yang dijelaskan tentang masa praaksara pada zaman batu.

Selanjutnya adalah validasi ahli materi. Pada tahapan ini, peneliti melakukan validasi materi terkait produk yang telah dikembangkan dengan meminta bantuan dari validator ahli materi yaitu Bapak Alif Bahtiar Pamulaan, M.Hum. Beliau merupakan salah satu Dosen Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Sriwijaya yang berpengalaman dalam bidang materi. Tujuan dari validasi materi ini adalah untuk meminta saran dan komentar dari validator ahli agar materi yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran sejarah.

**Tabel 3** Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Butir Penilaian	Alternatif Penelitian				
		1	2	3	4	5
Kesesuaian Materi dengan Kompetensi Dasar	Kelengkapan materi yang disajikan dalam Video Pembelajaran Animasi				✓	
	Keleluasaan materi yang dijabarkan dalam Video Pembelajaran Animasi				✓	
	Kedalaman materi yang disajikan Video Pembelajaran Animasi				✓	
	Kelengkapan materi yang disajikan dalam modul ajar				✓	
	Keluasaan materi yang dijabarkan dalam modul ajar				✓	
	Kedalaman materi yang disajikan dalam modul ajar				✓	
Keakuratan Materi	Keakuratan fakta dan data yang disajikan dalam materi				✓	
	Keakuratan gambar yang disajikan dalam materi				✓	
	Penyusunan materi berdasarkan gaya belajar peserta didik				✓	
	Penyusunan materi merujuk kepada kompetensi dasar				✓	
Kelayakan Penyajian	Penyajian materi di dalam media mudah dipahami peserta didik				✓	
	Penyajian materi dalam media mendorong rasa ingin tahu peserta didik				✓	
	Penggunaan gambar membantu membangun persepsi imajinatif peserta didik					✓
<b>Rata-rata penilaian validator ahli materi</b>		<b>3,92 (Valid)</b>				

Dari tabel di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa penilaian yang didapatkan dari dalam proses validasi oleh ahli materi, rata-rata mendapatkan nilai 3,92 yang masuk kedalam kategori valid. Ahli materi memberikan saran untuk melakukan penambahan video yang terkait dengan materi agar penyajian materi lebih interaktif dan memiliki visualisasi yang menarik serta memberikan saran pada gambar dan teks perhatikan tata letaknya agar terlihat rapi.



Validasi ketiga yaitu memvalidasi bahasa yang digunakan dalam produk dengan memohon bantuan dari Ibu Astrid Yulinda Putri, S.S.,M.A. Validasi Bahasa merupakan salah satu tahapan yang penting karena sangat berpengaruh terhadap pemahaman peserta didik saat membaca materi pembelajaran. Maka dari itu proses validasi dilakukan bersama Ibu Astrid Yulinda Putri yang merupakan Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra di FKIP Universitas Sriwijaya. Hasil penilaian dari validasi Bahasa yang telah didapatkan yaitu dengan nilai rata rata 4,6 termasuk ke dalam nilai dengan kategori sangat valid. Adapun saran dari ahli bahasa yaitu perbaikan tata letak dimulai dari pinggir serta tidak boleh memakai simbol.

**Tabel 4** Validasi Ahli Bahasa

Aspek Penilaian	Butir Penilaian	Alternatif Penelitian				
		1	2	3	4	5
Kesesuaian dengan Tingkat perkembangan peserta didik	kesesuaian dengan Tingkat perkembangan intelektual					✓
	kesesuaian dengan Tingkat perkembangan sosial emosional					✓
Komunikatif	Keterbacaan pesan				✓	
	Ketetapan kaidah bahasa				✓	
Keruntutan dan keterpaduan alur pikir	Kesalahan pengetikan					✓
	Kesalahan penggunaan tanda baca				✓	
	Kata yang seharusnya menggunakan huruf kapital					✓
	Hal-hal lain yang perlu diperbaiki					✓
	Kata yang seharusnya menggunakan huruf kecilasad					✓
<b>Rata-rata penilaian validator ahli materi</b>		<b>4,6 (Sangat Valid)</b>				

Berdasarkan tabel 4 ini bahwa ahli materi memperoleh skor rata-rata 4,8 sedangkan ahli materi memperoleh 3,92 dengan kategori valid dan ahli bahasa 4,6 dengan kategori sangat valid jika di hitung reratanya Jumlah rata-rata keseluruhan validasi ahli menunjukkan hasil yang “sangat valid”. Dengan rekomendasi hasil yang diperoleh dari uji validasi ahli ini memiliki beberapa saran dan sudah diperbaiki

Penyempurnaan video animasi berbasis *Inquiry Learning* dilakukan melalui tiga tahap uji coba. Pada tahap *one to one test* dengan 3 peserta didik diperoleh skor rata-rata 4,73 atau setara 94,6 persen dan termasuk kategori efektif. Pada *small group test* dengan 6 peserta didik skor meningkat menjadi 4,81 atau 96,2 persen dalam kategori sangat efektif. Pada *field test* dengan 36 peserta didik, terutama kelompok berkemampuan rendah, terjadi peningkatan pemahaman yang signifikan, menunjukkan bahwa video animasi mampu meningkatkan minat pemahaman belajar.

Hasil uji coba peserta didik menunjukkan media sangat efektif: peserta didik lebih tertarik dengan ilustrasi dan alur animasi, model *Inquiry Learning* mendorong aktivitas menganalisis dan bertanya, serta peningkatan nilai tes menunjukkan dampak positif terhadap pemahaman materi sejarah.

## KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan video pembelajaran animasi berbasis *Inquiry Learning* dengan aplikasi CapCut pada materi Masa Praaksara Zaman Batu telah berhasil dilakukan melalui tahapan *planning*, *design*,



dan *development*. Pada tahap *planning* ditemukan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran digital yang menarik, di mana 90% siswa menginginkan bahan ajar online dan mayoritas guru masih memakai buku cetak. Pada tahap *design*, peneliti menyusun *flowchart*, *storyboard*, serta memanfaatkan aplikasi Dreamina Studio, Canva, dan CapCut untuk menghasilkan video animasi interaktif. Pada tahap *development*, produk divalidasi oleh tiga ahli dengan hasil sangat valid (media 4,8; materi 3,92; bahasa 4,6). Uji coba kepada peserta didik melalui *one-to-one test*, *small group test*, dan *field test* menunjukkan bahwa media sangat efektif meningkatkan minat serta pemahaman, dibuktikan dengan rata-rata skor uji coba yang berada pada kategori sangat efektif. Secara keseluruhan, setelah dilakukan perbaikan atas saran dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa serta uji coba peserta didik maka media ini dinyatakan layak dan efektif digunakan sebagai bahan ajar sejarah di SMA Negeri 1 Keluang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arfa, T. N. P., Jannah, M., & Arusman, A. (2023). Development of video learning based on blender software in high school. *Jurnal Geuthèë: Penelitian Multidisiplin*, 6(2), 147. <https://doi.org/10.52626/jg.v6i2.248>
- Arsita, G. A. M. L., & Astawan, I. G. (2022). Improving Student Learning Outcomes in Online Learning by Using Electronic Teaching Materials. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(2), 199–209. <https://doi.org/10.23887/jlls.v5i2.48067>
- Aryani, F., & Hambali, U. (2025). Pengaruh Media Audio Visual Pada Siswa Sekolah Dasar Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Proceeding International Seminar on Islamic Studies*, 6(1), 2139–2144.
- Bustanil S, M., Asrowi, & Adianto, D. T. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Tutorial Di Sekolah Menengah Kejuruan. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(2), 119–134. <https://doi.org/10.21009/jtp.v21i2.11568>
- Fathoni, A., Prasodjo, B., Jhon, W., & Muhammad Zulqadri, D. (2023). *Media dan Pendekatan Pembelajaran di Era Digital* (Vol. 01).
- Gunardi. (2020). *Inquiry Based Learning dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pelajaran Matematika*. 32(3), 167–186.
- Junita, R., Bangun, B., Daliani, M., & Animasi, V. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Capcut Pada Siswa Kelas V Development of Animation Video Learning Media Based on Capcut for Grade V Students At Sdnegeri 054878 Lau Mulgap Academic Year 2023 / 2024 Thesis : Elementary School Teacher*. 4, 1–9.
- Khairunnisa, K., & Darmansyah, D. (2022). Pengembangan Media Video Animasi pada Metode Inkuiri untuk Pembelajaran IPS Kelas IX SMP. *Fondatia*, 6(4), 972–986. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v6i4.2332>
- M Riki Mauli, R., & Aziziy, Y. N. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Inquiry Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.



Jurnal Ilmiah Pendidikan Indonesia, 2(2), 38–47.  
<https://doi.org/10.56916/jipi.v2i2.292>

- Maharany, A. P. (2025). *Implementasi Model Prbolem Based Learning Dalam Pembelajaran Sejarah Lokal Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Smkn 2 Buduran Sidoarjo*. 1(1), 1–6.
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Muhtarom, H., Kurniasih, D., & Andi. (2020). Pembelajaran Sejarah yang Aktif, Kreatif dan Inovatif melalui Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Bihari: Pendidikan Sejarah Dan Ilmu Sejarah*, 3(1), 30.
- Nurhatmi, J. (2025). *Teori Multimedia Pembelajaran : Landasan Kognitif*. 1, 91–117.
- Nurwahid, H., Yohanes Sulla, F., Barella, Y., & Depin. (2024). Inquiry Learning: Pengertian, Sintaks Dan Contoh Implementasi Di Kelas. *Indonesian Journal on Education and Learning*, 1(2), 39–43.
- Olbytri, F., & Nugrahanta, G. A. (2025). Pengembangan Buku Peradaban Air Berbasis Project Based Learning untuk Menumbuhkan Karakter Berwawasan Luas. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(4), 1809–1822. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i4.2567>
- Pitasari, M., Dwi, F., & Beby. (2023). Analisis Kelengkapan dalam Merumuskan Tujuan Pembelajaran pada Mahasiswa PGMI Semester V. *Qalam : Jurnal Ilmu Kependidikan*, 12(1), 35–42. <https://doi.org/10.33506/jq.v12i1.2554>
- Rehalat, A. (2016). Rehalat, A. (2016). Model Pembelajaran Pemrosesan Informasi. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 23(2), 1.
- Saragih, M., Wirianto, W., & Badjie, S. D. (2023). Implementasi Aplikasi CapCut Dalam Pembuatan Video Pembelajaran Terhadap Guru-Guru SD Bharlin School. *Publikasi Kegiatan Pengabdian Masyarakat Widya (PUNDIMASWID)*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.54593/pundimaswid.v2i1.176>
- Suryani, S., & Samodra, Y. T. J. (2025). Penggunaan Media Audio-Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(4), 1713–1720. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i4.1681>
- Sya’bania Nursina, Anwar Muhammad, W. M. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi dengan Model Pembelajaran Inkuiiri Terbimbing untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik*. 4(1), 167–186.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>

