

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Di era globalisasi, perkembangan teknologi merupakan sesuatu yang tidak terhindarkan. Hampir semua aspek dalam kehidupan manusia sudah dibantu oleh teknologi. Dunia pendidikan juga tidak lepas dari yang namanya teknologi, yang dulunya kegiatan belajar dan pembelajaran dilaksanakan dengan cara sederhana dan peralatan sederhana maka sekarang kegiatan belajar dan pembelajaran sudah banyak melibatkan teknologi. Begitu pula dalam pembelajaran sejarah, teknologi juga bisa dimanfaatkan dalam mempelajari bidang ini.<sup>1</sup>

Sebagai seorang muslim, hendaklah untuk selalu mengingat Allah SWT melalui ciptaan-Nya dan kekuasaan-Nya. Seperti, terciptanya siang dan malam, luasnya semesta, serta pasang surut air laut. Sebab, dengan memikirkan ciptaan-Nya yang luar biasa, seorang muslim akan mampu untuk selalu mengingat kehendak Allah SWT dalam setiap ciptaan-Nya.

Sebagaimana firman Allah tentang kekuasaan-Nya di alam semesta ini tertulis pada Al-Quran Surah Ali-Imran ayat 190-191 yang berbunyi:

---

<sup>1</sup> Neza Syarif Khan, 'Penggunaan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Sejarah', 2023.

190.

لَعَائِتٍ وَالنَّهَارِ اللَّيْلِ وَآخْتَلَفِ وَالْأَرْضِ السَّمَوَاتِ خَلَقَ فِي إِنَّ  
الْأَلْبَابِ لِأُولَى

Artinya:

"Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, dan silih bergantinya malam dan siang terdapat tanda-tanda bagi orang yang berakal."

191. جُنُوبِهِمْ وَعَلَى وَقَعُودًا قِيمًا اللَّهُ يَذْكُرُونَ الَّذِينَ  
بَطْلًا هَذَا خَلَقْتَ مَا رَبَّنَا وَالْأَرْضِ السَّمَوَاتِ خَلَقَ فِي وَيَتَفَكَّرُونَ  
النَّارِ عَذَابَ فَقِنَا سُبْحَانَكَ

Artinya:

"(Yaitu) orang-orang yang mengingat Allah sambil berdiri atau duduk atau dalam keadaan berbaring dan mereka memikirkan tentang penciptaan langit dan bumi (seraya berkata): "Ya Tuhan kami, tiadalah Engkau menciptakan ini dengan sia-sia, Maha Suci Engkau, maka peliharalah kami dari siksa neraka."

Ada berbagai macam teknologi yang digunakan sebagai penunjang dalam melaksanakan kegiatan belajar dan pembelajaran sejarah. Salah satunya adalah media animasi. Penggunaan media animasi dalam pembelajaran sejarah mulai banyak digunakan karena dinilai bisa membantu memberikan gambaran atau ilustrasi tentang kejadian di masa lampau sehingga menjadikan peserta didik lebih

mudah memahami suatu peristiwa sejarah.<sup>2</sup> Dengan mengkaji efektivitas penggunaan media animasi dalam pembelajaran sejarah, maka dengan begitu dapat bermanfaat bagi perancang konten dan tenaga pendidik dalam membuat atau menentukan media animasi yang tepat bagi peserta didik untuk belajar Sejarah.

Pembelajaran di Indonesia saat ini menganut Kurikulum 2013 (K-13) sebagai bentuk salah satu perkembangan dalam dunia pendidikan (Kemendikbud, 2013). Kurikulum ini memiliki prinsip dimana pembelajaran yang diterapkan berpusat pada peserta didik, dan dalam kegiatannya dapat memotivasi serta memunculkan kreativitas peserta didik sehingga didapatkan pembelajaran yang bermakna dengan tujuan melatih kompetensi, pengetahuan dan keterampilan peserta didik<sup>3</sup>.

Dari kutipan tersebut dapat menjelaskan bahwa salah satu bentuk pengaplikasian Kurikulum 2013 pada proses pembelajaran di antaranya adalah dengan penerapan metode pembelajaran yang mengintegrasikan 4C (*Creativity & Innovation, Communication, Collaboration, dan Critical*

---

<sup>2</sup> Elly Anjarsari, Donny Dwi Farisdianto, and Abdul Wahid Asadullah, 'Pengembangan Media Audiovisual Powtoon Pada Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar', *JMPM: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5.2 (2020), pp. 40–50.

<sup>3</sup> Hilda Malinda Mulya Fitri and Yuni Sri Rahayu, 'Pengembangan E-Book Berbasis Inkuiri Terbimbing Pada Materi Pertumbuhan Dan Perkembangan Tumbuhan Untuk Melatihkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas XII SMA', *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 11.1 (2021), pp. 28–38, doi:10.26740/bioedu.v11n1.p28-38.

*Thinking & Problem Solving*) (Kemendikbud, 2017). Dari empat aspek, salah satu tuntutan keterampilan abad ke-21 adalah berpikir kritis (*Critical Thinking*). Keterampilan berpikir kritis ini dapat direalisasikan dengan diterapkannya model pembelajaran yang tepat dengan dukungan media belajar yang sesuai.

Keterampilan berpikir kritis merupakan proses mencari, menganalisis, mensintesis dan konsetualisasi informasi untuk mengembangkan pemikiran seseorang, menambah kreativitas dan mengambil resiko. Rendahnya kemampuan berikir kritis disebabkan oleh beberaa faktor, yaitu siswa cenderung menghafal materi dan rumus daripada memahami konsep<sup>4</sup>,

Keterampilan berpikir kritis adalah potensi intelektual yang dapat dikembangkan melalui proses pembelajaran, yaitu guru melatih keterampilan berpikir kritis peserta didik untuk memberikan kesempatan peserta didik mengasah keterampilan berpikir kritis mereka.<sup>5</sup> Keterampilan berpikir kritis mencakup kemampuan mengakses, menganalisis, mensintesis informasi yang dapat diajarkan, dilatih dan

---

<sup>4</sup> Aprilita Sianturi, Tetty Natalia Sipayung, and Frida Marta Argareta Simorangkir, 'Pengaruh Model *Problem Based Learning (PBL)* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMPN 5 Sumbul', *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 6.1 (2018).

<sup>5</sup> Susilowati Susilowati, Sajidan Sajidan, and Murni Ramli, 'Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Madrasah Aliyah Negeri Di Kabupaten Magetan', in *Prosiding SNPS (Seminar Nasional Pendidikan Sains)*, 2017, pp. 223–31.p

dikuasai. Selain keterampilan tersebut, keterampilan berikir kritis juga menggambarkan keterampilan lainnya seperti keterampilan komunikasi dan informasi, keterampilan untuk memeriksa menganalisis, menafsirkan dan mengevaluasi.<sup>6</sup>

Oleh karena itu, keterampilan berpikir kritis diperlukan untuk mempersiapkan dirinya menghadapi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di abad ke 21, dimana informasi sangat melimpah dari berbagai sumber dan belum diketahui kebenarannya bahwa informasi tersebut benar-benar nyata dan dapat dipertanggung jawabkan.

Berpikir kritis sangat dibutuhkan untuk mengantisipasi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, perlu dilakukan berbagai pembaharuan dan perbaikan dalam dunia pendidikan agar tercapainya keberhasilan dalam proses pembelajaran.<sup>7</sup>

Keterampilan berpikir kritis peserta didik di jenjang pendidikan dapat diupayakan melalui proses pembelajaran yang memposisikan peserta didik terlibat dalam pembelajaran sebagai upaya melatih peserta didik menyelesaikan permasalahan yang dihadapi, oleh karena itu tahapan-tahapan model pembelajaran *guided inquiry* dapat

---

<sup>6</sup> Wulandari, D. A. (2019). Pengaruh model *discovery learning* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada konsep sistem ekskresi di man 13 jakarta (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).

<sup>7</sup> Linda Zakiah and Ika Lestari, 'Berpikir Kritis Dalam Konteks Pembelajaran', *Bogor: Erzatama Karya Abadi*, 4 (2019).

mengakomodasi kegiatan-kegiatan yang mengarah pada keterampilan berpikir kritis peserta didik.<sup>8</sup>

Berpikir kritis adalah proses disiplin yang secara intelektual aktif dan terampil mengkonsetualisasi, menerapkan, menganalisis, mensintesis, dan atau mengevaluasi informasi yang dikumpulkan atau dihasilkan oleh, pengamatan, pengalaman, refleksi, penalaran, atau komunikasi, sebagai panduan untuk kepercayaan dan tindakan.

Maka dari itu keterampilan berpikir kritis pada peserta didik sangat penting untuk dikembangkan. Hal ini bertujuan agar nanti ketika peserta didik dihadapkan dalam suatu permasalahan, peserta didik dapat menyelesaikan permasalahan tersebut.

Selain itu, peserta didik dapat menyeleksi berbagai informasi yang didapat, dan dapat menentukan mana yang benar dan mana yang salah. melalui kegiatan laboratorium diharapkan siswa memiliki hasil belajar sains berupa kemampuan berpikir dan bertindak berdasarkan pengetahuan sains yang dimilikinya, atau lebih dikenal sebagai keterampilan generik sains (KGS).

Penggunaan teknologi di sekolah merupakan hal yang harus dilakukan oleh guru. Guru dapat memanfaatkan

---

<sup>8</sup> Yono Edy Kristanto and Herawati Susilo, 'Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VII SMP', *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran (JPP)*, 22.2 (2016), pp. 197–208.

teknologi sebagai media pembelajaran. Teknologi ini dapat memudahkan guru dalam menggambarkan atau mengilustrasikan materi yang sedang dipelajari. Hal tersebut akan memperjelas antara teori dengan praktik sehingga siswa mampu melihat secara nyata. Selain itu, guru juga dapat menggunakan media pembelajaran yang berhubungan dengan teknologi untuk memperluas dan memperdalam pengetahuan untuk dirinya dan juga siswa.<sup>9</sup>

Berdasarkan hasil studi tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa di Indonesia masih tergolong rendah. Salah satunya kemampuan berpikir tingkat tinggi yaitu kemampuan berpikir kritis. Kemampuan berpikir kritis dianggap sebagai kemampuan dasar yang sangat penting untuk dikuasai.

Secara umum, keterampilan-keterampilan penting di abad 21 masih relevan dengan empat pilar kehidupan yang mencakup *learning to know*, *learning to do*, *learning to be* dan *learning to live together* keterampilan berpikir kritis terdapat didalam prinsip *learning to do* dan 2 menjadi kemampuan pokok ada pembelajaran abad 21 dan itu berarti dalam dunia pendidikan, keterampilan berpikir kritis sudah merupakan kebutuhan bagi peserta didik, sehingga guru

---

<sup>9</sup> Zakaria Siregar and Topan Bilardo Marpaung, 'Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Dalam Pembelajaran Di Sekolah', *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 3.1 (2020), pp. 61–69.

harus dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis ada peserta didik.<sup>10</sup>

Pembelajaran IPA sebaiknya lebih menekankan ada aktivitas berpikir ilmiah siswa selama proses pembelajaran agar tercipta pembelajaran yang lebih bermakna bagi mereka. Pembelajaran IPA diharapkan mampu mengembangkan daya pikir dan sikap ilmiah siswa dalam memecahkan masalah yang dihadapinya serta menjadi wahana bagi siswa untuk mengenal diri sendiri dan lingkungan sekitarnya.

Perlu adanya strategi pengajaran yang lebih inovatif dengan memanfaatkan teknologi agar bidang studi dapat dipahami dengan baik oleh siswa.<sup>11</sup> Seorang guru diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang sesuai dengan karakteristik siswa dan karakteristik materi yang disajikan dalam bentuk pendekatan pembelajaran yang dilengkapi dengan sumber belajar, teknologi, dan media pembelajaran yang mendukung saat ini. Banyaknya ruang lingkup dan konsep yang abstrak menjadi kendala bagi siswa dalam mempelajari sains.

Keterbatasan bahan ajar dalam menyajikan konsep IPA tidak banyak membantu dalam memvisualisasikan konsep

---

<sup>10</sup> Siti Zubaidah, 'Keterampilan Abad Ke-21: Keterampilan Yang Diajarkan Melalui Pembelajaran', in *Seminar Nasional Pendidikan*, 2021, II, 1-17.

<sup>11</sup> Miftah Arief, 'Keterampilan Proses Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) MI/SD Dan Sikap Ilmiah', *Darussalam*, 22.2 (2022).

sehingga menjadi lebih konkrit. Pentingnya pembelajaran IPA menuntut guru untuk mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif, lingkungan belajar yang memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar melalui interaksi yang positif, baik interaksi siswa-guru, dan interaksi siswa-siswa dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran IPA. Guru harus mampu membentuk motivasi belajar siswa agar siswa mampu menemukan kepuasan belajar dalam kehidupan di sekolahnya.<sup>12</sup>

Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dapat merubah iklim kelas yang tradisional, siswa yang awalnya hanya mendengar, melihat dan meniru apa yang dikatakan guru tetapi dengan teknologi siswa dapat memperoleh informasi melalui media interaktif sehingga siswa dapat membangun pembelajaran yang lebih bermakna.

Permasalahan yang masih terjadi dalam pembelajaran IPA yaitu masih kurangnya kreativitas guru dalam mengajarkan materi IPA, pembelajaran yang lebih berpusat pada guru, siswa belum memiliki kesempatan yang optimal untuk berinteraksi dalam bentuk interaksi, diskusi dengan

---

<sup>12</sup> Erwinsyah Satria and others, 'Pengembangan Media Animasi Interaktif Dengan Pemograman *Scratch* Untuk Mengenalkan Keterampilan Berpikir *Komputasional*', *Jurnal Cerdas Proklamator*, 10.2 (2022), 217–28 <<https://doi.org/10.37301/cerdas.v10i2.169>> .

siswa lain, dalam pembelajaran guru kurang menggunakan media pembelajaran yang menarik.<sup>13</sup>

Di sekolah, fasilitas seperti proyektor dan audio disediakan untuk digunakan dalam pembelajaran, namun tidak digunakan secara maksimal. Pemanfaatan fasilitas sekolah sebagai media pembelajaran masih belum maksimal sehingga siswa di kelas menunjukkan ketidak tertarikannya ketika guru menjelaskan materi pelajaran.<sup>14</sup>

Siswa kurang tertarik dan termotivasi untuk belajar sehingga melakukan kegiatan lain. Sumber belajar hanya berasal dari buku siswa dan lembar kerja siswa yang membuat siswa bosan dengan pembelajaran dan materi ada buku siswa yang masih dangkal membuat siswa kurang memahami materi yang disajikan.

Model pembelajaran ini guru bertindak sebagai organisator dan fasilitator. Guru tidak memberitahukan konsep-konsep tetapi membimbing peserta didik menemukan konsep-konsep tersebut melalui kegiatan belajar, sehingga konsep yang didapat berdasarkan kegiatan dan pengalaman belajar tersebut akan selalu diingat peserta didik dalam waktu yang lama. Untuk melakukan suatu

---

<sup>13</sup> Siti Zulaiha, Meisin Meisin, and Tika Meldina, 'Problematika Guru Dalam Menerapkan Kurikulum Merdeka Belajar', *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 9.2 (2023), pp. 163–77.

<sup>14</sup> Linaksita Anindya Wati, 'Pemanfaatan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Pada Siswa Kelas IV SDN Babatan I/456 Surabaya' (State University of Surabaya, 2020).

pembelajaran juga diperlukan media pembelajaran untuk memudahkan guru dalam menjelaskan kepada peserta didik agar mendapatkan pengetahuan dan membantu peserta didik memahami pengetahuan, maka guru perlu menggunakan media pembelajaran terutama dengan memanfaatkan keberadaan ilmu pengetahuan dan teknologi <sup>15</sup>

Berdasarkan kondisi tersebut, maka perlu adanya inovasi dalam menggunakan beberapa pendekatan, strategi dan model pembelajaran. Model pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam keberhasilan pendidikan. Penggunaan model yang tepat akan menentukan efektivitas dan efisiensi suatu proses pembelajaran.

*Guided inquiry* merupakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan merancang dan menemukan sendiri konsep - konsep IPA akan membuat materi tersebut lebih lama tersimpan dalam ingatan siswa. Pada peran siswa lebih dominan dan siswa lebih aktif sedangkan guru mengarahkan dan membimbing siswa kearah yang tepat/benar.

Berdasarkan telaah pustaka yang telah dilakukan penulis, dengan menggunakan model pembelajaran *Guided Inquiry* siswa dapat mengonstruksi pengetahuan melalui eksperimen, proses berpikir dan bertanya, dan dengan

---

<sup>15</sup> Hendriani Hendriani, 'Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Sistem Peredaran Darah Kelas VIII Semester I MTs Miftahul Jannah Palangka Raya Tahun Ajaran 2015/2016' (IAIN Palangka Raya, 2016).

adanya kombinasi antara motivasi belajar dan pemilihan model pembelajaran yang tepat diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>16</sup> Pembelajaran *guided inquiry* memberi kesempatan kepada peserta didik untuk memiliki pengalaman belajar yang nyata dan aktif, peserta didik dilatih bagaimana memecahkan masalah sekaligus membuat keputusan. Pembelajaran *guided inquiry* mempunyai pengaruh positif terhadap keberhasilan akademik peserta didik dan mengembangkan keterampilan proses ilmiah dan sikap ilmiah mereka.<sup>17</sup>

Model pembelajaran *Guided inquiry* mengutamakan proses *inquiry* dan pengalaman belajar secara langsung. *Inquiry* merupakan tingkah laku yang terlibat dalam usaha manusia untuk menjelaskan secara rasional fenomena - fenomena yang memancing rasa ingin tahu. Dengan kata lain, *inquiry* berkaitan dengan aktivitas dan keterampilan aktif yang fokus pada pencarian pengetahuan atau pemahaman untuk memuaskan rasa ingin tahu.<sup>18</sup>

---

<sup>16</sup> Fine Eirene Siahaan and Eva Pratiwi Pane, 'Penerapan Pendekatan Saintifik Berbasis Model Pembelajaran Guided Inquiry Untuk Meningkatkan Soft Skills Mahasiswa Pendidikan Fisika', *Jurnal Basicedu*, 5.6 (2021), pp. 5877-84.

<sup>17</sup> Erman Sutarno and Mukhidin Mukhidin, 'Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pengukuran Untuk Meningkatkan Hasil Dan Kemandirian Belajar Siswa SMP Di Kota Bandung', *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 21.3 (2019).

<sup>18</sup> Sri Jumini, 'Penggunaan Metode *Open Inquiry* Untuk Memperbaiki Kualitas Praktikum *Elektronika Dasar*', 2023.

Peserta didik dapat merumuskan pertanyaan-pertanyaan yang bersifat ilmiah dan dapat mengarahkan pada kegiatan penyelidikan untuk memperoleh jawaban atas pertanyaannya.<sup>19</sup>

Pembelajaran dengan *inquiry* menjadikan peserta didik menjadi lebih proaktif untuk membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman belajar dan interaksi dengan lingkungan.<sup>20</sup> Melihat adanya keunggulan model pembelajaran *guided inquiry* yang telah diungkapkan oleh beberapa ahli maka sangat relevan untuk diujikan pengembangan media animasi berbasis *guided inquiry* ini yang masih kurang dalam keterampilan berpikir kritis dan generik sainsnya.<sup>21</sup>

Oleh karena itu perlu adanya penelitian untuk membuktikan model pembelajaran ini efektif atau tidak dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan generik sains peserta didik SMP kelas VII. Dengan beberapa alasan yang dikemukakan diatas, maka dalam penelitian ini akan diuji cobakan pengembangan media

---

<sup>19</sup> Yulia Lestari, 'Pengembangan Modul Pembelajaran Biologi Berbasis Argument Driven Inquiry (Adi) Pada Materi Ekologi Kelas X Sman 1 X Koto Diatas', 2022.

<sup>20</sup> Ratnasari Ratnasari And Susilowati Susilowati, 'Keefektifan Model *Guided Inquiry* Dalam Pembelajaran Ipa Ditinjau Dari Keterampilan Berpikir Kritis Dan Generik Sains Peserta Didik Di Smp Negeri 4 Wates', *Jurnal Tpack Ipa*, 5.7 (2016).

<sup>21</sup> Imawati Rohana, 'Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Guided Inquiry Laboratory* Pada Materi *Elastisitas* Berbasis *E-LEARNING* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa', 2022.

animasi berbasis *guided inquiry* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada materi bumi dan satelitnya di SMPN 14 Kota Bengkulu.

### **PROFIL SMP NEGERI 14 KOTA BENGKULU**

Nama Sekolah : SMP Negeri 14 Kota Bengkulu  
 Alamat : Jalan Zainul Arifin No.043 Kel. Padang  
 Nangka Kec. Singaran Pati  
 Kota : Bengkulu  
 Provinsi : Bengkulu  
 Telp/Fax : (0736) 24322  
 E-mail : [smpn14kotabengkulu@yahoo.co.id](mailto:smpn14kotabengkulu@yahoo.co.id)  
 Nomor Statistik : 201 266 001 034  
 NPSN : 10702485  
 SK Pendirian : Nomor 0283/0/1991  
 Tanggal 30 Mei 1991  
 Akreditasi Sekolah : Amat Baik  
 Jumlah Rombel : 21 Rombel0  
 Kode : 38229

Kepala Sekolah : UMAR H,S.Pd.  
 NIP : 1771020909700009  
 Pangkat/Golongan : Pembina Tk.1/IV. b

Tempat, Tanggal Lahir : Bengkulu, 09 September 1970  
Pendidikan : Strata 1,  
Pendidikan Kewarganegaraan

**Visi:**

Berprestasi dalam bidang akademik dan non akademik berdasarkan imtaq dan iptek

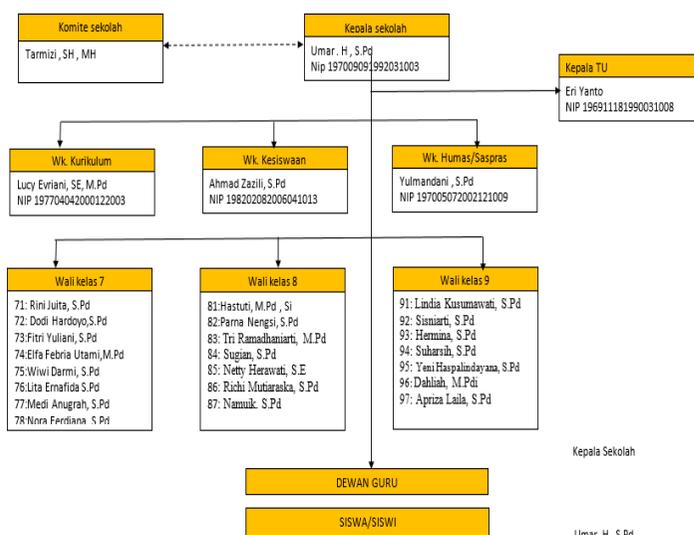
**Misi:**

1. Membudayakan perilaku terpuji di lingkungan sekolah selaras dengan keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
2. Melaksanakan proses pembelajaran dan bimbingan dengan menyangkut kualitas pembelajaran yang didasari sikap ilmiah serta kelayakan bimbingan secara efektif serta mengelompokkan peserta didiknya sesuai irama dan perkembangannya masing-masing.
3. Mengsukseskan program wajib belajar pendidikan.
4. Menciptakan suasana kompetitif yang sehat.
5. Membekali peserta didik dengan keterampilan mendasar, menggunakan alat dan bahan yang menunjang proses pembelajaran maupun keterampilan dalam penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi.
6. Mewujudkan lingkungan yang kondusif untuk terciptanya rasa nyaman dalam setiap kegiatan sekolah.

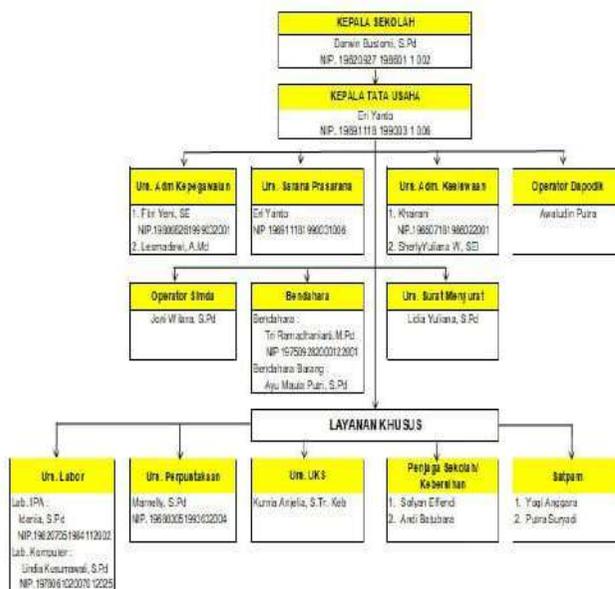
Luas dan jumlah siswa/ kelas yang relatif seimbang sehingga menciptakan suasana yang nyaman dalam proses belajar mengajar, baik bagi pendidik ataupun yang di didik. Terdapat ruang laboratorium IPA yang berukuran 9 x 15 m dengan fasilitas alat laboratorium yang sudah lengkap. SMPN 14 Kota Bengkulu ini juga mempunyai perpustakaan yang berukuran 3 x 5 m dan terdapat semua jenis buku di dalamnya beserta lengkap dengan fasilitasnya.

### Bagan 1.1

#### Struktur Organisasi SMP NEGERI 14 Kota Bengkulu



**Bagan 1.2**  
Struktur Organisasi Tata Usaha  
SMP NEGERI 14 Kota Bengkulu



Maka jika pelaksanaan kegiatan praktikum yang kurang, akan memiliki dampak belum berkembangnya berbagai keterampilan yang dimiliki peserta didik, dikarenakan dalam kegiatan praktikum dapat melatih peserta didik menggunakan berbagai keterampilannya terutama ada keterampilan generik sains.<sup>22</sup> Keterampilan generik sains merupakan kemampuan intelektual hasil perpaduan atau interaksi kompleks antara pengetahuan sains dan

<sup>22</sup> Tri Lestari and others, 'Pelatihan Praktikum Usaha Dan Energi Untuk Melatihkan Keterampilan Proses Sains Di Sekolah Dasar', *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 8.1 (2024), pp. 214–21.

keterampilan. Keterampilan generik adalah strategi kognitif yang dapat berkaitan dengan aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor yang dapat dipelajari dan tertinggal dalam diri siswa.<sup>23</sup>

Maka dari itu keterampilan generik sains sangat penting pula untuk dikembangkan karena keterampilan generik sains dapat membantu peserta didik dalam menyelesaikan berbagai masalah dalam IPA.<sup>24</sup> Dengan kata lain, *inquiry* berkaitan dengan aktivitas dan keterampilan aktif yang fokus pada pencarian pengetahuan atau pemahaman untuk memuaskan rasa ingin tahu.

Peserta didik dapat merumuskan pertanyaan - pertanyaan yang bersifat ilmiah dan dapat mengarahkan ada kegiatan penyelidikan untuk memperoleh jawaban atas pertanyaannya. pembelajaran dengan *inquiry* menjadikan peserta didik menjadi lebih proaktif untuk membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman belajar dan interaksi dengan lingkungan.

Melihat adanya keunggulan model pembelajaran *guided inquiry* yang telah diungkapkan oleh beberapa ahli maka sangat relevan untuk diujikan pada peserta didik kelas VII yang masih kurang dalam keterampilan berpikir kritis dan generik sainsnya.

---

<sup>23</sup> Qonitatin Wafiyah, 'Keterampilan Guru Dalam Menciptakan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas VIII Di MTsN Gresik' (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2023).

<sup>24</sup> Wafiyah.

Oleh karena itu perlu adanya penelitian untuk membuktikan model pembelajaran ini efektif atau tidak dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan generik sains peserta didik SMP kelas VII.

Dari uraian diatas, maka diperlukan Pengembangan Media Animasi berbasis *Guided Inquiry* untuk meningkatkan kemampuan berikir kritis siswa ada materi Bumi dan Satelitnya.

#### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang ada dapat diidentifikasi beberapa masalah yang terjadi antara lain:

1. Penggunaan media animasi kurang optimal sehingga kemampuan berpikir kritis siswa tidak tercapai.
2. Berkembangnya media animasi yang dapat diakses melalui *smartphone* atau *PC* namun guru dan peserta didik belum banyak memanfaatkannya.
3. Saat pembelajaran di kelas teknologi jarang digunakan dan peran media animasi kurang maksimal.

#### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan mengingat keterbatasan waktu untuk menunjang penelitian ini maka masalah penelitian ini dibatasi di antaranya:

1. Penelitian ini hanya terbatas pada materi bumi dan satelitnya kelas VII di SMPN 14 Kota Bengkulu.

2. Penelitian ini hanya berfokus pada tahapan pengembangan media animasi berbasis *guided inquiry* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada materi bumi dan satelitnya kelas VII di SMPN 14 Kota Bengkulu.
3. Penelitian ini berfokus pada pengujian kelayakan dan kepraktisan media animasi berbasis *guided inquiry* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada materi bumi dan satelitnya di SMPN 14 Kota Bengkulu.
4. Penelitian ini hanya sebatas pada skala terbatas atau skala kecil.

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

Berdasarkan latar belakang diatas maka Peneliti menyusun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi awal kemampuan berpikir kritis siswa di SMPN 14 Kota Bengkulu.
2. Bagaimana kelayakan media animasi berbasis *guided inquiry* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada materi Bumi dan Satelitnya di SMPN 14 Kota Bengkulu.
3. Bagaimana keefektifan media animasi berbasis *guided inquiry* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada materi Bumi dan Satelitnya di SMPN 14 Kota Bengkulu.

## E. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk kriteria yang terdapat dalam media animasi berbasis *guided inquiry* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sebagai berikut:

1. Media animasi berbasis *guided inquiry* sebagai media pembelajaran yang dapat diakses melalui akun tiktok di *handphone* maupun laptop.
2. Media animasi berbasis *guided inquiry* memuat materi bumi dan satelitnya kelas VII.
3. Media animasi berbasis *guided inquiry* memuat peta konsep materi yang dibuat menarik untuk mempermudah pemahaman peserta didik.
4. Media animasi berbasis *guided inquiry* dapat digunakan kapanpun dan dimanapun baik saat jaringan internet *online* dan *offline* (apabila ingin *offline* harus mengunduh materi yang ada) di dalam media terlebih dahulu.
5. Media animasi berbasis *guided inquiry* di desain dan dikembangkan untuk memberikan kemampuan peserta didik dalam memahami materi di dalam media ini disajikan gambar video penjelasan materi dan latihan soal yang mendukung kemudahan dan dalam memahami materi.
6. Media animasi berbasis *guided inquiry* diharapkan dapat memberikan kejelasan berupa visualisasi materi yang

akan disampaikan oleh peserta didik sehingga dapat membantu dalam mempermudah belajar secara mandiri saat memahami materi.

7. Media animasi yang dikembangkan merupakan media yang berkaitan dengan materi Bumi dan Satelitnya yang disajikan dalam bentuk audiovisual (video) serta dikemas secara menarik dengan menampilkan teks dan gambar yang diringi dengan penjelasan materi.
8. Terdapat satu aplikasi yang digunakan untuk membuat media ini. Aplikasi Kinemaster, yaitu aplikasi editing video yang digunakan untuk mengkombinasikan unsur audio (lagu) dan visual (gambar) sehingga membentuk media animasi.

#### **F. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian dalam ini adalah:

1. Untuk menganalisis kondisi awal kemampuan berpikir kritis siswa di SMPN 14 Kota Bengkulu.
2. Untuk mengetahui kelayakan media animasi berbasis *guided inquiry* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada materi Bumi dan Satelitnya di SMPN 14 Kota Bengkulu.
3. Untuk mengetahui keefektifan media animasi berbasis *guided inquiry* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada materi Bumi dan Satelitnya di SMPN 14 Kota Bengkulu.

## G. Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis
  - a. Memberikan masukan dalam perkembangan media animasi khususnya pengembangan media animasi berbasis *guided inquiry* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.
  - b. Menjadi bahan referensi bagi peneliti di masa yang akan datang di bidang yang bersangkutan atau sejenisnya.
2. Secara praktis
  - a) Bagi peneliti

Dengan penelitian ini peneliti dapat mengembangkan dan mengetahui penggunaan aplikasi dalam proses pembelajaran peneliti juga dapat mengembangkan dan memperkenalkan aplikasi untuk menunjang proses pembelajaran di sekolah.
  - b) Bagi guru
    1. Dengan adanya pengembangan media animasi proses pembelajaran di kelas akan terdapat teratasi.
    2. Komunikasi pembelajaran menjadi efisien dan efektif.
    3. Materi dapat disampaikan dengan baik.

c) Bagi peserta didik

1. Peserta didik dapat belajar secara mandiri di luar jam pelajaran tanpa harus dibimbing oleh guru.
2. Proses pembelajaran dapat berjalan dengan menarik dan tidak membosankan sehingga dapat membagikan semangat belajar peserta didik secara mandiri.
3. Peserta didik dapat dengan mudah mengakses materi pembelajaran.

d) Bagi sekolah

Hasil penelitian dan pengembangan ini dapat memberikan masukan positif dan menjadi alternatif media animasi yang inovatif sehingga mampu meningkatkan kualitas sekolah.

e) Bagi pengembangan ilmu geografi

Memberikan alternatif media animasi dalam implementasi kurikulum merdeka pada materi pada pelajaran bumi dan satelitnya di SMP 14 Kota Bengkulu.