

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS VIDEO ANIMASI TERHADAP CAPAIAN PEMBELAJARAN KOGNITIF SISWA PADA MATA PEMBELAJARAN IPS KELAS VII SMPN 28 SURABAYA

Jingga Ayu Pitaloka¹⁾, Agus Suprijono²⁾, Sukma Perdana Prasetya³⁾,
Muhammad Ilyas Marzuqi⁴⁾

^{1, 2, 3, 4)} S1 Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya capaian pembelajaran kognitif siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) akibat dominannya metode pembelajaran konvensional berbasis ceramah dan media presentasi statis yang kurang mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa. Media interaktif berbasis video animasi dipandang sebagai alternatif strategi pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara visual, dinamis, dan komunikatif sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penggunaan media interaktif berbasis video animasi terhadap capaian pembelajaran kognitif siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di SMPN 28 Surabaya. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain quasi experimental model Nonequivalent Control Group Design, melibatkan kelas eksperimen yang mendapatkan pembelajaran menggunakan video animasi dan kelas kontrol yang mendapat pembelajaran konvensional. Data dikumpulkan melalui tes pretest dan posttest, kemudian dianalisis menggunakan uji statistik parametris untuk mengetahui perbedaan capaian pembelajaran sebelum dan sesudah perlakuan serta signifikansi pengaruh media video animasi terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan capaian pembelajaran kognitif yang signifikan pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Perbedaan peningkatan tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan media interaktif berbasis video animasi berpengaruh secara positif terhadap capaian pembelajaran siswa, karena mampu membantu siswa memahami konsep abstrak dalam IPS melalui tampilan visual yang konkret, menarik, dan mudah diingat. Temuan penelitian ini membuktikan bahwa integrasi media video animasi dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar IPS, serta relevan diterapkan di era digital untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Kata kunci: media interaktif, video animasi, capaian pembelajaran kognitif, IPS, siswa SMP

Abstract

This research is motivated by the low cognitive learning achievement of students in Social Sciences (IPS) due to the dominance of conventional learning methods based on lectures and static presentation media that are less able to accommodate students' learning needs. Interactive media based on animated videos is seen as an alternative learning strategy that is able to present material visually, dynamically, and communicatively so that it can increase student involvement in the learning process. The purpose of this study is to analyze the effect of using interactive media based on animated videos on the cognitive learning achievement of seventh grade students in Social Studies at SMPN 28 Surabaya. This study uses a quantitative method with a quasi-experimental design with a Nonequivalent Control Group Design model, involving an experimental class that received learning using animated videos and a control class that received conventional learning. Data were collected through pretest and posttest tests, then analyzed using parametric statistical tests to determine the differences in learning achievement before and after treatment and the significance of the influence of animated video media on student learning outcomes. The results showed that there was a significant increase in cognitive learning achievement in the experimental class compared to

the control class. This difference in improvement indicates that the use of interactive media based on animated videos has a positive impact on student learning outcomes, as it helps students understand abstract concepts in social studies through concrete, engaging, and memorable visual displays. The findings of this study demonstrate that integrating animated videos can be an effective learning strategy for improving the quality of social studies learning processes and outcomes, and is relevant for application in the digital era to create more meaningful learning experiences

Keywords: *interactive media, animated videos, cognitive learning outcomes, social studies, junior high school students*

How to Cite: Pitaloka, J. A., Suprijono, A., Prasetya, S. P., & Marzuqi, M. I. (20XX). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Video Animasi terhadap Capaian Pembelajaran Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMPN 28 Surabaya. *Dialektika Pendidikan IPS*, Vol 6 (2), 133–141.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek fundamental dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui proses pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan pengetahuan, keterampilan, serta sikap yang diperlukan dalam kehidupan. Oleh karena itu, proses pembelajaran di kelas perlu dirancang secara efektif, interaktif, dan mampu mendorong keterlibatan aktif siswa. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran di sekolah masih sering didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah, yang cenderung berpusat pada guru dan kurang memberikan ruang bagi siswa untuk berpartisipasi secara aktif.

Kondisi tersebut juga ditemukan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), khususnya di tingkat SMP. Materi IPS yang bersifat abstrak dan konseptual sering kali sulit dipahami oleh siswa apabila hanya disampaikan melalui penjelasan verbal atau media statis. Hal ini berdampak pada rendahnya pemahaman konsep serta capaian pembelajaran kognitif siswa. Selain itu, kurangnya variasi media pembelajaran membuat siswa cenderung pasif, kurang termotivasi, dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran.

Seiring dengan perkembangan teknologi digital, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah video animasi interaktif. Media ini mampu menggabungkan unsur visual, audio, dan gerak sehingga dapat menyajikan materi secara lebih menarik, konkret, dan mudah dipahami. Video animasi juga memungkinkan siswa untuk belajar secara lebih aktif dan mandiri, serta dapat meningkatkan perhatian dan motivasi belajar.

Hasil observasi awal di SMPN 28 Surabaya menunjukkan bahwa pembelajaran IPS masih didominasi oleh penggunaan metode ceramah dan media presentasi sederhana, sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran tergolong rendah. Kondisi ini berdampak pada rendahnya capaian pembelajaran kognitif siswa. Temuan tersebut sejalan dengan hasil Programme for International Student Assessment (PISA) tahun 2022 yang menunjukkan bahwa kemampuan literasi dan penalaran siswa Indonesia masih berada di bawah rata-rata negara OECD. Hal ini mengindikasikan perlunya inovasi dalam proses pembelajaran, khususnya melalui pemanfaatan media yang lebih interaktif dan menarik.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, pemahaman konsep, serta hasil belajar siswa. Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada mata pelajaran sains dan jenjang pendidikan dasar. Penelitian yang secara khusus mengkaji penggunaan media video animasi dalam pembelajaran IPS di tingkat SMP masih relatif terbatas. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang lebih spesifik untuk mengkaji efektivitas media tersebut dalam konteks pembelajaran IPS.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi terhadap capaian pembelajaran kognitif siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMPN 28 Surabaya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi yang lebih inovatif, efektif, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran di era digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Desain yang digunakan adalah quasi experimental design dengan bentuk *nonequivalent control group design*. Desain ini dipilih karena peneliti tidak dapat mengontrol secara penuh pembagian kelas, sehingga menggunakan kelas yang sudah ada. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII di SMPN 28 Surabaya. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu dengan memilih dua kelas yang memiliki karakteristik relatif sama.

Satu kelas dijadikan sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran video animasi interaktif, sedangkan kelas lainnya sebagai kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes untuk mengukur capaian pembelajaran kognitif siswa. Tes diberikan dalam bentuk pretest dan posttest. Pretest dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan, sedangkan posttest dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah perlakuan diberikan. Instrumen tes terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya agar layak digunakan dalam penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pemberian tes (pretest dan posttest) serta dokumentasi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis statistik. Uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Selanjutnya, untuk menguji hipotesis digunakan uji t-test (uji beda) untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan metode ini, diharapkan dapat diketahui secara objektif pengaruh penggunaan media video animasi interaktif terhadap capaian pembelajaran kognitif siswa pada mata pelajaran IPS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 28 Surabaya yang berlokasi di Kota Surabaya, Provinsi Jawa Timur. Sekolah ini dipilih sebagai lokasi penelitian karena memiliki karakteristik yang sesuai dengan tujuan penelitian, khususnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat kelas VII. Secara umum, SMPN 28 Surabaya memiliki fasilitas pembelajaran yang cukup memadai, seperti ruang kelas, perangkat pembelajaran, serta akses terhadap media pembelajaran berbasis teknologi. Namun, berdasarkan hasil observasi awal, pemanfaatan media pembelajaran interaktif, khususnya video animasi, masih belum optimal dalam proses pembelajaran IPS. Selain itu, siswa di SMPN 28 Surabaya memiliki latar belakang yang beragam, baik dari segi kemampuan akademik maupun motivasi belajar. Hal ini menjadikan sekolah tersebut relevan sebagai lokasi penelitian untuk mengkaji pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap capaian pembelajaran kognitif siswa. Dengan demikian, pemilihan lokasi penelitian ini didasarkan pada pertimbangan kesesuaian kondisi lapangan dengan tujuan penelitian, serta adanya permasalahan nyata yang berkaitan dengan proses pembelajaran yang perlu dikaji lebih lanjut.

Hasil Penelitian

a. Uji Validitas Tes

Tabel 1. Hasil Validitas Tes

Item	R hitung	R table	Keterangan
Soal 1	0,698	0,355	Valid
Soal 2	0,512	0,355	Valid
Soal 3	0,505	0,355	Valid
Soal 4	0,727	0,355	Valid
Soal 5	0,698	0,355	Valid
Soal 6	0,478	0,355	Valid
Soal 7	0,777	0,355	Valid

Soal 8	0,424	0,355	Valid
Soal 9	0,434	0,355	Valid
Soal 10	0,824	0,355	Valid
Soal 11	0,480	0,355	Valid
Soal 12	0,377	0,355	Valid
Soal 13	0,400	0,355	Valid
Soal 14	0,698	0,355	Valid
Soal 15	0,590	0,355	Valid
Soal 16	0,424	0,355	Valid
Soal 17	0,471	0,355	Valid
Soal 18	0,726	0,355	Valid
Soal 19	0,421	0,355	Valid
Soal 20	0,698	0,355	Valid
Soal 21	0,611	0,355	Valid
Soal 22	0,400	0,355	Valid
Soal 23	0,460	0,355	Valid
Soal 24	0,601	0,355	Valid
Soal 25	0,611	0,355	Valid

Berdasarkan hasil analisis uji validitas pada instrumen pre-test post- test yang diberikan kepada peserta didik non sampel penelitian sebanyak 32 siswa diperoleh hasil bahwa dari 25 item soal dinyatakan valid karena masing- masing- masing item memiliki nilai r hitung $>$ r tabel.

b. Uji Reliabilitas Instrumen

Data uji reabilitas dari responden selanjutnya dilakukan tabulasi dan analisis data penelitian dilakukan menggunakan SPSS dengan mempertimbangkan standar reliabilitas Cronbach's Alpha sebesar 0,6. Instrumen penelitian, dalam hal ini kuesioner atau soal, dinyatakan reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha sama dengan atau lebih dari 0,6. Sebaliknya, instrumen dinyatakan tidak reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha kurang dari 0,6. Hasil uji reliabilitas untuk setiap item soal pada pre-test dan post-test disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of items
885	25

Berdasarkan hasil uji reabilitas terhadap item soal tes dapat disimpulkan bahwa instrumen tersebut tergolong reliabel. Hal ini dikarenakan nilai Cronbach's Alpha yang diperoleh yakni $0,885 > 0,60$.

c. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan guna mengetahui apakah data dalam penelitian memiliki sebaran yang mengikuti distribusi normal. Uji ini diperlakukan karena analisis parametrik, seperti uji t dan uji F, mensyaratkan bahwa nilai residual harus berdistribusi normal. Dalam penelitian ini, pengujian normalitas dilakukan dengan mengaplikasikan metode Kolmogorov- Smirnov. Kriteria pengambilan keputusan adalah apabila nilai signifikansi (p-value) lebih besar dari 0,05, maka data dinyatakan berdistribusi normal. Uji normalitas diterapkan pada data pre- test dan post test pada kedua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan

kelas kontrol.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Kolmogorov	Nilai Sig	DF	Keterangan
Pre Test	0,129	30	Berdistribusi Normal
Post Test	0,463	30	Berdistribusi Normal

d. Uji Homogenitas

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Hasil	Nilai Signifikan	Keterangan
Pre-Test	0,117	Homogen
Post- Test	0,480	Homogen

Pengujian homogenitas data dimaksudkan untuk mengidentifikasi data yang digunakan dalam penelitian berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Apabila suatu data dikatakan menerima atau menolak hipotesis dilakukan dengan membandingkan nilai signifikan hasil hitung levene statistic dengan taraf minimal 0,05. Jika nilai Sig.> 0,05, maka data homogen dan jika Sig. < 0,05 dikatakan data tidak homogen. Berlandaskan tabel hasil tersebut bisa dilihat bahwa uji homogenitas data bisa disimpulkan bahwa distribusi data pretst dan posttets pada kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen, sehingga penelitian ini layak dilanjutkan ke uji hipotesis.

e. Uji Hipotesis

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

Nlai t hitung	df	Nilai Sig
5.349	62	0,000

Jumlah sampel penelitian ini adalah 62 siswa dengan df sebesar 62, diperoleh t tabel 1.673. berlandaskan tabel hasil uji independt sample t- test di atas, hasil yang didapatkan yakni peroleh t hitung> t tabel yakni 5.349> 1.673 dan nilai signifikasinya 0,000 yang berarti nilai probabilitasnya dibawah 0,05 (0,000<0,05) maka Ho ditolak dan H1 diterima atau ada pengaruh media pembelajaran video animasi terhadap capaian pmbelajaran kognitif siswa kelas VII pada materi kegitan ekonomi.

f. Uji N-Gain Score

Tabel 6. Hasil Uji N-Gain Score

Descriptive Statistics					
Kelas	N-Gain (%)	Kategori	Max (%)	Min (%)	Std. Deviation
Kontrol VII-B	68,15	Sedang.	.100	0,00	0,3713
Eksperimen VII-C	82,89	Tinggi	100	23	0,1850

Berdasarkan hasil analisis, rata-rata N-Gain Score kelas kontrol VII-B sebesar 0,6815 (kategori sedang), yang menunjukkan bahwa penggunaan media Google Slides mampu meningkatkan hasil belajar, namun belum optimal. Nilai standar deviasi yang cukup tinggi menunjukkan adanya variasi peningkatan yang besar antar siswa. Sementara itu, kelas eksperimen VII-C memperoleh rata-rata N-Gain Score sebesar 0,8289 (kategori tinggi), yang menunjukkan bahwa media video animasi interaktif lebih efektif dalam meningkatkan capaian pembelajaran kognitif. Nilai standar deviasi yang lebih rendah menunjukkan peningkatan yang lebih konsisten dan merata di antara siswa. Perbandingan kedua kelas menunjukkan selisih peningkatan sebesar 14,74% dengan keunggulan pada kelas eksperimen. Hal ini mengindikasikan bahwa media video animasi memberikan dampak yang lebih besar dibandingkan media konvensional.

Hasil ini diperkuat oleh uji statistik, di mana data berdistribusi normal dan homogen. Uji t menunjukkan nilai signifikansi $0,000 (<0,05)$ dan $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga H_0 ditolak. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media video animasi interaktif efektif dalam meningkatkan capaian pembelajaran kognitif siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII SMPN 28 Surabaya.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan peningkatan capaian pembelajaran kognitif antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas kontrol VII-B yang menggunakan media Google Slides konvensional, diperoleh rata-rata N-Gain Score sebesar 0,6815 (68,15%) yang termasuk dalam kategori sedang. Meskipun menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar, nilai ini mengindikasikan bahwa peningkatan tersebut belum optimal. Selain itu, nilai standar deviasi sebesar 0,3713 menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa di kelas kontrol cukup bervariasi. Hal ini juga diperkuat oleh rentang nilai N-Gain yang sangat lebar, yaitu dari 0,00% hingga 100%, yang menandakan adanya kesenjangan peningkatan antar siswa.

Sebaliknya, pada kelas eksperimen VII-C yang menggunakan media interaktif berbasis video animasi, diperoleh rata-rata N-Gain Score sebesar 0,8289 (82,89%) yang termasuk dalam kategori tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi mampu meningkatkan capaian pembelajaran kognitif secara lebih optimal. Nilai standar deviasi yang lebih rendah, yaitu sebesar 0,1850, menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa lebih konsisten dan merata. Rentang nilai N-Gain pada kelas eksperimen berada pada 23% hingga 100%, yang menunjukkan bahwa seluruh siswa mengalami peningkatan hasil belajar pada tingkat sedang hingga tinggi.

Perbandingan antara kedua kelas menunjukkan adanya selisih rata-rata N-Gain sebesar 14,74%, di mana kelas eksperimen memiliki peningkatan yang lebih tinggi. Hal ini menegaskan bahwa media video animasi interaktif lebih efektif dibandingkan media Google Slides konvensional dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, rendahnya variasi nilai pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa media ini mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih merata bagi seluruh siswa.

Secara statistik, hasil penelitian ini juga diperkuat oleh uji prasyarat dan uji hipotesis. Hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, sehingga data berdistribusi normal. Uji homogenitas menggunakan Levene's Test juga menunjukkan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, yang berarti data kedua kelompok bersifat homogen. Selanjutnya, hasil uji t menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} = 5,349$ lebih besar dari $t_{tabel} = 1,673$ pada taraf signifikansi 0,05, serta nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, sehingga H_0 ditolak.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis video animasi terbukti lebih efektif dalam meningkatkan capaian pembelajaran kognitif siswa dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis video animasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap capaian pembelajaran kognitif peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMPN 28 Surabaya. Peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media video animasi lebih efektif dibandingkan pembelajaran pada kelas kontrol. Keunggulan tersebut diperkuat oleh hasil uji statistik yang menunjukkan adanya perbedaan capaian pembelajaran yang signifikan antara kedua kelompok, sehingga hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Temuan kuantitatif ini sejalan dengan hasil angket respons peserta didik yang menunjukkan penilaian sangat positif terhadap penggunaan media video animasi karena mampu menciptakan pembelajaran yang menarik, interaktif, serta mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian, media interaktif berbasis video animasi terbukti efektif tidak hanya sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mendukung pemahaman konsep melalui pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, dan relevan bagi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhiyah, M. (2023). *Constructivist Learning Assisted by Concrete Object Media to Improve Student Learning Outcomes in Space Building Materials at Elementary Schools*. Classroom Action Research.
- Suprijono, A. (2015). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suprijono, A. (2016). *Model-Model Pembelajaran Emansipatoris*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (Eds.). (2001). A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives. New York: Longman.
- Astuti, A., & Prasetyo, R. (2024). *Pengembangan video animasi sebagai media pembelajaran interaktif*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 12(1), 45–57.
- Astuti, M. W., & Mulyani, S. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap konsentrasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(2), 77–85.
- Berney, S., & Bétrancourt, M. (2016). Does animation enhance learning? A meta-analysis. *Computers & Education*, 101, 150–167. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2016.06.005>
- Depdiknas. (2006). *Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*.
- Farrokhnia, M., Meulenbroeks, R. F. G., & van Joolingen, W. R. (2020). Student-generated stop-motion animation in science classes: A systematic literature review. *Journal of Science Education and Technology*, 29(6), 797–812.
- Fitriani, R., & Prasetyo, Z. K. (2024). Implementasi media pembelajaran interaktif dalam mendukung kurikulum merdeka di SMP. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(1), 33–41.
- Gopalan, M., Rosinger, K., & Ahn, J. B. (2020). Use of quasi-experimental research designs in education research: Growth, promise, and challenges. *Review of Research in Education*, 44(1), 218–243. <https://doi.org/10.3102/0091732X20903302>
- Gritz, W., Salih, H., Hoppe, A., & Ewerth, R. (2025). From formulas to figures: How visual elements impact user interactions in educational videos. arXiv preprint arXiv:2505.01753.
- Hanif, M. (2020). The development and effectiveness of motion graphic animation videos to improve primary school students' sciences learning outcomes. *International Journal of Instruction*, 13(4), 247–266.
- Hapsari, A. S., Hanif, M., & Roemintoyo, G. (2019). Motion graphic animation videos to improve the learning outcomes of elementary school students. *European Journal of Educational Research*, 8(4), 1245–1255.
- Hidayatullah, M. (2024). *Strategi konstruktivisme dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa*. Jurnal Pendidikan Inovatif, 15(2), 101–114.
- Hidayatullah, U. H. (2024). *Implications of Constructivism Learning Theory on Students' Critical Thinking Skills: A Theoretical Study*. Abjadia: International Journal of Education.
- Hidayatullah, U. H. (2024). *Implications of Constructivism Learning Theory on Students' Critical Thinking Skills: A Theoretical Study*. Abjadia: International Journal of Education.
- Ishak, I. D., & Tahalu, P. (2022). Improving social studies learning outcomes using PBL-based animated videos in elementary schools. *Journal of Education Review Provision*, 1(2), 98–105.
- Kazemi, A., Zandvliet, D., & Gibson, K. (2023). Constructivist learning for 21st-century competencies. *International Journal of Educational Psychology*, 5(3), 112–130.
- Kazemi, et al. (2023). *Constructivism learning theory: A paradigm for students' critical thinking, creativity, and problem solving to affect academic performance in higher education*. [Tandfonline].
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka Jenjang SMP*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Kurniasari, D., & Hamzah, R. (2024). Peran capaian pembelajaran dalam penyusunan modul ajar pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan dan Kurikulum*, 6(1), 12–19.
- Lailatul, F., & Efendi, M. (2022). Utilization of animated video media for science learning during COVID-19 pandemic. *KnE Social Sciences*, 2022, 632–640. <https://doi.org/10.18502/kss.v7i14.11266>
- Leiker, D., Gyllen, A. R., Eldesouky, I., & Cukurova, M. (2023). Generative AI for learning: Investigating the potential of synthetic learning videos. arXiv preprint arXiv:2304.03784.
- Mahler, D., & Mayer, R. E. (2023). Learning biology from anime: Do Japanese cartoons enhance understanding and transfer more than conventional slideshow presentations? *Contemporary Educational Psychology*, 72, 102163. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2023.102163>
- Majid, A. (2014). *Perencanaan pembelajaran: Mengembangkan standar kompetensi guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Marzano, R. J. (2021). *The new taxonomy of educational objectives (3rd ed.)*. Bloomington, IN: Solution Tree Press.
- Mayer, R. E. (2001).** *Multimedia learning*. Cambridge University Press.

- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). New York: Cambridge University Press.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Mayer, R. E. (2020). *The Cambridge handbook of multimedia learning*. Cambridge University Press.
- Miftahuddin. (2016). *Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial dalam Dunia Pendidikan* [Revisi dari Cokrodikardjo, 2009]. (Nurjanah, Handayani, & Gunawan, 2021).
- Nasution, S. (2008). *Didaktik Asas-Asas Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Naufal, H. (2021). *Constructivist Learning Model in Mathematics to Improve Students' Cognitive Ability in the Era of Independent Learning*. Literature Review.
- Navarrete, E., Nehring, A., Schanze, S., Ewerth, R., & Hoppe, A. (2023). A closer look into recent video-based learning research: A comprehensive review of video characteristics, tools, technologies, and learning effectiveness. arXiv preprint arXiv:2301.13617.
- NCSS. (1992). *What is Social Studies?* National Council for the Social Studies. Washington, DC.
- Ningsih, R. N., & Fatmawati, R. (2024). Penggunaan media edugame berbasis Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VII. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran*, 8(1), 45–53.
- Nurjanah, N., Handayani, & Gunawan. (2021). *Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial dalam Dunia Pendidikan*.
- OECD. (2023). *PISA 2022 Results (Volume I): The State of Learning and Equity in Education*. Paris: OECD Publishing.
- Piaget, J. (1970).** *Genetic epistemology*. Columbia University Press.
- Pratama, R. Y., & Wulandari, N. (2023). Pengembangan video interaktif berbasis kuis sebagai media pembelajaran IPS. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12(2), 132–140.
- Prior, D. D., Mazanov, J., Meacheam, D., Heaslip, G., & Hanson, J. (2016). Attitudes, digital literacy and self-efficacy: A cross-sectional study of students' online learning behaviour. *The International Journal of Information and Learning Technology*, 33(4), 300–314. <https://doi.org/10.1108/IJILT-04-2016-0013>
- Puspaningtyas, N. D., & Ulfa, M. (2020). Improving students learning outcomes in blended learning through the use of animated video. *KALAMATIKA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 133–142.
- Rahardhian, A. (2022). *Critical thinking skills in 21st century learning*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Rahayu, R. (2022). *Implementation of Constructivist Learning Theory in Elementary Schools*. Qualitative Descriptive Approach.
- Rahayu, R. (2022). *Implementation of Constructivist Learning Theory in Elementary Schools*. Qualitative Descriptive Approach.
- Rahayu, S., Utami, D., & Mawardi, A. (2024). Pengaruh media video animasi terhadap hasil belajar siswa SMP. *Jurnal Pembelajaran Digital*, 3(1), 22–31.
- Rahayu, T. A., Nasution, A. H., & Sugiharto, A. (2024). Efektivitas media pembelajaran video animasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMP. *Perspektif Pendidikan dan Keguruan*, 15(1), 24–33. <https://journal.uir.ac.id/index.php/Perspektif/article/view/19167>
- Rahmawati, D., & Nurdin, M. (2024). Efektivitas penggunaan video animasi dalam meningkatkan pemahaman konsep IPS siswa SMP. *Jurnal Media Pembelajaran Interaktif*, 6(1), 33–40.
- Rahmawati, D., & Nuryadi, N. (2024). Kolaborasi siswa dalam pembelajaran daring berbasis media interaktif. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 22–30.
- Rahmawati, N., & Prasetyo, A. (2023). Efektivitas media animasi terhadap hasil belajar kognitif. *Jurnal Pendidikan Multimedia*, 4(2), 55–66.
- Sahara, & Azwar. (2021). Pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif dengan SLIDO & Canva. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 12512.
- Salsabila, R., & Nurhadi, M. (2024). Video animasi interaktif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Teknologi dan Media Pendidikan*, 8(1), 76–88.
- Santrock, J. W. (2011). *Educational psychology* (5th ed.). McGraw-Hill.
- Santrock, J. W. (2011). *Educational Psychology* (5th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Santrock, J. W. (2011). *Educational Psychology* (5th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS: Konsep dan pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Saputri, A. D., & Ridwan, A. (2022). The effectiveness of animated video in physical education learning: A case study on passing technique in football. *Journal of Physical Education and Sports Science (JPES)*, 6(2), 89–97. <https://ejournal.upi.edu/index.php/JPES/article/view/39943>
- Saragih, H. T., & Handayani, S. (2023). Pemanfaatan media multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Kewirausahaan*, 6(1), 24–31.
- Sari, C. F., Iriyanto, T., & Astuti, W. (2020). Effectiveness of animated video media for learning on early numeracy skills of 5–6-year-old children. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 45–52.
- Sari, L. M., & Kusuma, A. (2023). Pengaruh video animasi terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran

- daring. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*, 5(2), 74–81.
- Schmid, R. F., Bernard, R. M., Borokhovski, E., Tamim, R. M., Abrami, P. C., Surkes, M. A., & Woods, J. (2014). The effects of technology use in postsecondary education: A meta-analysis of classroom applications. *Computers & Education*, 72, 271–291. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2013.11.002>
- Shinta, R., Hidayah, S. R., & Rohmawati, Y. (2019). Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 4(2), 135–141.
- Slavin, R. E. (2011). *Educational Psychology: Theory and Practice* (10th ed.). Boston: Pearson.
- Somantri, N. (2001). *Menggagas pembaruan pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Somantri, N. (2001). *Menggagas pembaruan pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudrajat, A. (2011). Mengembangkan pendidikan karakter di sekolah. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1(1), 1–12.
- Sukma Perdana Prasetya, S., et al. (2025). Motion graphic-based media to enhance learning motivation in IPS. *Journal of Social Education Technology*, 9(1), 14–25.
- Sulistiyowati, R. I., Sirait, T. N. Y., Chan, F., & Noviyanti, S. N. (2024). *Konsep dan Perbedaan IPS dengan Ilmu Sosial: Pendekatan Inkuiri dan Demokratis dalam Pembelajaran*. TSAQOFAH: Jurnal Penelitian Guru Indonesia.
- Susanti, N., & Hidayat, T. (2024). Penggunaan video animasi berbasis edukatif sebagai media interaktif dalam pembelajaran Kurikulum Merdeka. *Jurnal Inovasi Pendidikan Indonesia*, 9(1), 21–28.
- Syahrul, M., & Amelia, F. (2024). Efektivitas penggunaan LMS Google Classroom dalam pembelajaran interaktif IPS di SMP. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 5(1), 15–22.
- Syifa, S. N. & Az-Zahra, A. M. (2024). Analisis infrastruktur teknologi, pelatihan pengajar, dan tantangan dalam implementasi model pembelajaran literasi digital untuk mendukung SDGs 2030. *Jurnal Sadewa Publikasi Ilmu Pendidikan*, 2(2), 212–224.
- Tambunan, H., et al. (2023). *Media Pembelajaran Interaktif*. Yayasan Kita Menulis.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. Jossey-Bass.
- Tugrul, B. (2012). Students' perceptions of the use of educational technology tools in video-recorded project presentations. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 55, 389–395. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.09.512>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Vygotsky, L. S., & Luria, A. R. (1978).** *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Winarno, S. (2004). *Ilmu Sosial Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wulansari, N. K. A. M., & Suarni, N. K. (2020). Animation in science learning with brain based learning models to improve student learning outcomes. *International Journal of Elementary Education*, 4(2), 160–168.
- Yulianti, A. (2023). Media interaktif berbasis simulasi sebagai sarana pengembangan berpikir kritis siswa SMP. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 10(3), 110–117.