

Pengembangan Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Pergerakan Kebangsaan Menuju Kemerdekaan

Nabila Laksita Maheswari¹⁾, Sukma Perdana Prasetya²⁾, Muhammad Ilyas Marzuqi³⁾, Wiwik Sri Utami⁴⁾
1)2)3)4) Pendidikan IPS, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media video animasi pada materi Pergerakan Kebangsaan Menuju Kemerdekaan serta menganalisis kelayakan dan efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation (ADDIE)*. Subjek penelitian terdiri atas ahli media, ahli materi, guru Ilmu Pengetahuan Sosial, dan peserta didik kelas VIII. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes hasil belajar, kemudian dianalisis menggunakan *Aiken's V*, *Independent Sample T-Test*, dan *N-Gain*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi yang dikembangkan memenuhi kriteria valid hingga sangat valid dengan nilai *Aiken's V* berkisar antara 0,66–1,00 berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan guru Ilmu Pengetahuan Sosial sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil uji efektivitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,023 yang mengindikasikan adanya perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen sebesar 80,79 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 73,35. Selain itu, nilai *N-Gain* kelas eksperimen sebesar 45,57% lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 35,13%. Respons peserta didik terhadap penggunaan media mencapai 93,57% dan termasuk dalam kategori sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian, media video animasi yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran IPS dan menunjukkan efektivitas kategori sedang dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: Video Animasi, Pengembangan Media, Hasil Belajar, Pembelajaran IPS, Pergerakan Kebangsaan

Abstract

This study aimed to develop an animated video learning media on the topic of the National Movement Toward Independence and to analyze its feasibility and effectiveness in improving students' learning outcomes. The study employed a Research and Development (R&D) method using the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation (ADDIE) model. The research subjects consisted of a media expert, a material expert, a Social Studies teacher, and eighth-grade students. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and learning outcome tests, and were analyzed using Aiken's V, Independent Sample T-Test, and N-Gain analysis. The results indicated that the developed animated video met the criteria of valid to highly valid, with Aiken's V values ranging from 0.66 to 1.00 based on evaluations conducted by the media expert, material expert, and Social Studies teacher, indicating its suitability for classroom use. The effectiveness test showed a significance value of 0.023, indicating a difference in learning outcomes between the experimental and control groups. The average post-test score of the experimental group was 80.79, which was higher than that of the control group at 73.35. In addition, the N-Gain score of the experimental group was 45.57%, exceeding that of the control group at 35.13%. Students' responses to the use of the media reached 93.57%, which was categorized as very good. Based on these findings, the developed animated video learning media is feasible for use in Social Studies learning and demonstrates a moderate level of effectiveness in improving students' learning outcomes.

This is an open access article under the CC-BY-SA

license



Keywords: *Animated Video, Media Development, Learning Outcomes, Social Studies Learning, National Movement Toward Independence*

How to Cite: Maheswari, N. L. (2026). Pengembangan Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Pergerakan Kebangsaan Menuju Kemerdekaan. *Dialektika Pendidikan IPS*, Vol (3): halaman 217 - 224

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mendorong terjadinya transformasi dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Pada era digital, proses pembelajaran dituntut untuk mampu memanfaatkan teknologi secara efektif guna mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai upaya menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik abad ke-21 (Maswain, 2025). Perkembangan multimedia digital juga mendorong perubahan paradigma pembelajaran dari yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang lebih aktif dan berpusat pada peserta didik (Setyaningsih, 2023). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu kebutuhan penting dalam mendukung proses pembelajaran yang efektif.

Peserta didik saat ini merupakan generasi yang tumbuh dan berkembang di lingkungan digital sehingga memiliki karakteristik belajar yang berbeda dibandingkan generasi sebelumnya. Peserta didik cenderung lebih responsif terhadap informasi yang disajikan melalui kombinasi visual, audio, dan interaksi yang dinamis dibandingkan penyajian informasi yang hanya berbentuk teks (Hendri, 2024). Kondisi tersebut menuntut pendidik untuk mampu menghadirkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu penyampaian materi, meningkatkan perhatian peserta didik, serta mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih efektif (Wulandari et al., 2023). Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi perlu terus dikembangkan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran.

Salah satu mata pelajaran yang memerlukan dukungan media pembelajaran yang menarik adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS merupakan mata pelajaran yang tidak hanya menuntut peserta didik menguasai fakta, tetapi juga memahami hubungan sebab-akibat, menganalisis fenomena sosial, serta menghubungkan berbagai peristiwa sejarah secara kritis (Darsono, 2017). Kemampuan berpikir tingkat tinggi dalam pembelajaran IPS menjadi penting karena peserta didik dituntut untuk memahami berbagai fenomena sosial secara komprehensif (Juliharti, 2023). Namun demikian, proses pembelajaran IPS masih sering menghadapi berbagai kendala, terutama pada materi yang bersifat abstrak dan memuat banyak informasi yang harus dipahami secara kronologis.

Salah satu materi IPS yang memiliki karakteristik tersebut adalah Pergerakan Kebangsaan Menuju Kemerdekaan. Materi ini memuat berbagai tokoh, organisasi, peristiwa, serta hubungan sebab-akibat yang saling berkaitan dalam proses perjuangan bangsa menuju kemerdekaan. Karakteristik materi yang kompleks menyebabkan peserta didik sering mengalami kesulitan dalam memahami keterkaitan antarperistiwa sejarah apabila materi hanya disampaikan melalui buku ajar dan penjelasan verbal. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran dan kurang optimalnya hasil belajar yang diperoleh.

Permasalahan tersebut juga ditemukan pada pembelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 17 Surabaya. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku ajar dan metode ceramah, sedangkan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi masih

terbatas. Sebanyak 18 dari 31 peserta didik (58%) terlihat kurang aktif selama proses pembelajaran, sedangkan 14 peserta didik (45%) menunjukkan kurangnya fokus ketika pembelajaran berlangsung. Hasil wawancara dengan guru IPS juga menunjukkan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi sejarah yang memuat banyak peristiwa dan hubungan kronologis. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media pembelajaran yang mampu membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami.

Salah satu alternatif media yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah media pembelajaran video animasi. Video animasi merupakan media yang mampu mengintegrasikan unsur gambar, gerak, teks, warna, suara, dan narasi dalam satu kesatuan pembelajaran (Nurani, 2022). Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik memahami informasi secara lebih mudah karena melibatkan lebih dari satu indera dalam proses belajar (Serungke, 2023). Selain itu, media video animasi dinilai mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung (Artanti, 2025). Oleh karena itu, video animasi berpotensi menjadi alternatif media yang efektif untuk membantu peserta didik memahami materi IPS yang bersifat abstrak dan kronologis.

Efektivitas penggunaan video animasi dalam pembelajaran telah dibuktikan oleh berbagai penelitian sebelumnya. Penelitian Akso (2024) menunjukkan bahwa media video animasi mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS. Temuan serupa juga dilaporkan oleh Alfianti (2020) yang menunjukkan bahwa video animasi memperoleh tingkat kelayakan yang tinggi dan layak digunakan dalam pembelajaran IPS. Penelitian Safitri (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media video memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik, sedangkan Halmuniati (2022) menemukan bahwa media video animasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar karena mampu mengoptimalkan penyampaian informasi melalui unsur visual dan audio secara bersamaan. Selain itu, penelitian Sari (2024) menunjukkan bahwa media video animasi mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran, sementara Dewayanti (2021) menemukan bahwa video animasi dapat membantu meningkatkan kualitas proses pembelajaran melalui penyajian materi yang lebih menarik.

Meskipun berbagai penelitian menunjukkan bahwa video animasi mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada pengembangan media atau pengujian efektivitas media pada materi dan jenjang pendidikan yang berbeda. Penelitian Akso (2024) misalnya, dilakukan pada materi IPS kelas VII, sedangkan penelitian Alfianti (2020) berfokus pada tema keragaman budaya di sekolah dasar. Dengan demikian, penelitian mengenai pengembangan dan pengujian efektivitas media video animasi pada materi Pergerakan Kebangsaan Menuju Kemerdekaan di tingkat SMP masih relatif terbatas. Padahal materi tersebut memiliki karakteristik yang berbeda karena memuat konsep abstrak, hubungan sebab-akibat, serta urutan peristiwa sejarah yang kompleks sehingga memerlukan visualisasi yang lebih kuat.

Kebaruhan penelitian ini terletak pada pengembangan media video animasi yang dirancang secara khusus untuk materi Pergerakan Kebangsaan Menuju Kemerdekaan dengan mengintegrasikan prinsip-prinsip Multimedia Learning. Pengembangan media dilakukan dengan menerapkan prinsip multimedia, modality, coherence, dan contiguity untuk membantu peserta didik memahami materi secara lebih efektif. Selain itu, penelitian ini tidak hanya berfokus pada pengembangan media, tetapi juga menguji kelayakan media melalui validasi ahli media, ahli materi, dan guru IPS serta menguji efektivitas media terhadap hasil belajar peserta didik melalui desain Non-Equivalent Control Group Design. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menghasilkan produk media pembelajaran, tetapi juga memberikan bukti empiris mengenai kelayakan dan efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran IPS. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi pada materi Pergerakan Kebangsaan Menuju Kemerdekaan serta

menganalisis kelayakan dan efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII SMP Negeri 17 Surabaya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (ADDIE). Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 17 Surabaya pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian pada tahap validasi terdiri atas ahli materi, ahli media, dan guru Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Adapun subjek pada tahap uji efektivitas adalah peserta didik kelas VIII B sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII C sebagai kelas kontrol.

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui lima tahapan *ADDIE*. Tahap *p* dilakukan melalui observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran IPS, karakteristik peserta didik, serta kebutuhan media pembelajaran. Tahap *design* meliputi penyusunan materi, storyboard, instrumen penelitian, dan rancangan video animasi. Tahap *development* dilakukan dengan memproduksi video animasi berdasarkan rancangan yang telah disusun, kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan guru IPS serta direvisi sesuai masukan yang diberikan. Tahap *implementation* dilakukan melalui penerapan media video animasi pada kelas eksperimen. Selanjutnya, tahap *evaluation* dilakukan untuk menilai kelayakan media, respons peserta didik, dan efektivitas media terhadap hasil belajar peserta didik.

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes hasil belajar. Observasi dan wawancara digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran IPS dan kebutuhan media pembelajaran. Angket digunakan untuk memperoleh data kelayakan media berdasarkan penilaian validator serta respons peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Tes hasil belajar berupa *pre-test* dan *post-test* digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik pada materi Pergerakan Kebangsaan Menuju Kemerdekaan.

Analisis data kelayakan media dilakukan menggunakan indeks validitas *Aiken's V* berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan guru IPS. Analisis efektivitas media dilakukan melalui uji normalitas *Shapiro-Wilk*, uji homogenitas *Levene*, *Independent Sample T-Test*, dan *N-Gain* dengan bantuan IBM SPSS *Statistics*. Uji normalitas dan homogenitas digunakan sebagai uji prasyarat analisis, sedangkan *Independent Sample T-Test* digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis *N-Gain* digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penggunaan media video animasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SMP Negeri 17 Surabaya menunjukkan bahwa pembelajaran IPS pada materi *Pergerakan Kebangsaan Menuju Kemerdekaan* masih didominasi oleh penggunaan buku ajar dan metode ceramah. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya media audio visual, masih terbatas sehingga proses pembelajaran cenderung berpusat pada guru. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebanyak 18 dari 31 peserta didik (58%) terlihat kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, sedangkan 14 peserta didik (45%) menunjukkan kurangnya fokus ketika guru menjelaskan materi. Hasil wawancara dengan guru IPS juga menunjukkan bahwa peserta didik sering mengalami kesulitan dalam memahami materi sejarah yang memuat banyak tokoh, organisasi, dan urutan peristiwa yang harus dipahami secara kronologis.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran IPS pada materi sejarah tidak hanya memerlukan penyampaian informasi, tetapi juga membutuhkan media yang mampu membantu peserta didik

membangun pemahaman terhadap hubungan antarperistiwa. Penyampaian materi yang didominasi teks dan penjelasan verbal menyebabkan peserta didik cenderung menghafal fakta sejarah tanpa memahami keterkaitan antarperistiwa yang terjadi. Akibatnya, peserta didik mengalami kesulitan ketika diminta menjelaskan proses lahirnya organisasi pergerakan nasional maupun hubungan antara satu peristiwa dengan peristiwa lainnya. Temuan ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, dikembangkan media video animasi pada materi *Pergerakan Kebangsaan Menuju Kemerdekaan* menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Pengembangan media diawali dengan analisis kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik, kemudian dilanjutkan dengan perancangan storyboard, penyusunan materi, pembuatan ilustrasi, perekaman narasi, hingga proses penyuntingan video. Produk yang dihasilkan kemudian divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan guru IPS sebelum diterapkan dalam pembelajaran.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh nilai Aiken's V pada rentang 0,66–1,00 dengan kategori valid hingga sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian, kebahasaan, kegrafikan, efektivitas media, dan keterterapan dalam pembelajaran IPS. Tingginya tingkat validitas menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta karakteristik peserta didik kelas VIII SMP. Pada aspek isi, media dinilai mampu menyajikan materi secara runtut dan sesuai dengan konsep sejarah yang dipelajari. Penyajian materi dimulai dari latar belakang munculnya kesadaran nasional hingga perkembangan organisasi pergerakan nasional menuju kemerdekaan Indonesia. Penyusunan materi secara kronologis memudahkan peserta didik memahami hubungan antarperistiwa yang menjadi inti dari pembelajaran sejarah. Selain itu, penggunaan bahasa yang sederhana dan komunikatif menjadikan materi lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Pada aspek penyajian dan kegrafikan, media memperoleh penilaian yang tinggi karena mampu memadukan unsur visual, audio, dan animasi secara harmonis. Penggunaan ilustrasi tokoh, latar sejarah, teks pendukung, dan narasi audio memungkinkan peserta didik memperoleh informasi melalui berbagai bentuk representasi. Penyajian materi yang menarik tidak hanya meningkatkan perhatian peserta didik, tetapi juga membantu mereka memahami konsep yang sebelumnya dianggap sulit dan abstrak. Tingginya hasil validasi juga tidak terlepas dari proses revisi yang dilakukan berdasarkan masukan validator. Beberapa perbaikan yang dilakukan meliputi penambahan identitas media, penyempurnaan alur penyajian materi, penambahan pertanyaan interaktif, penyediaan refleksi pembelajaran melalui QR Code, penambahan *credit title*, serta penyempurnaan epilog yang memuat nilai-nilai perjuangan bangsa. Revisi tersebut menjadikan media lebih sistematis, informatif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas.

Temuan ini sejalan dengan teori *Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh Mayer (2001) yang menjelaskan bahwa peserta didik akan lebih mudah memahami informasi ketika materi disajikan melalui kombinasi kata dan gambar dibandingkan hanya melalui teks atau penjelasan verbal. Penggunaan animasi, ilustrasi, dan narasi audio dalam media yang dikembangkan memungkinkan peserta didik memproses informasi melalui saluran visual dan verbal secara bersamaan. Selain itu, media yang dikembangkan juga sesuai dengan teori representasi Bruner yang menekankan pentingnya penggunaan visual dalam membantu peserta didik memahami konsep yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, media video animasi yang dikembangkan dapat dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS pada materi *Pergerakan Kebangsaan Menuju Kemerdekaan*.

Setelah dinyatakan layak, media diimplementasikan pada kelas eksperimen untuk mengetahui efektivitasnya terhadap hasil belajar peserta didik. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data terlebih dahulu diuji menggunakan uji normalitas dan homogenitas. Hasil uji normalitas

menunjukkan bahwa data pre-test dan post-test pada kedua kelas berdistribusi normal. Sementara itu, hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,103 ($>0,05$), sehingga data dinyatakan homogen dan memenuhi syarat untuk dilakukan uji hipotesis menggunakan Independent Sample T-Test. Hasil uji Independent Sample T-Test menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,023. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada materi *Pergerakan Kebangsaan Menuju Kemerdekaan*.

Perbedaan hasil belajar juga terlihat dari rata-rata nilai post-test kedua kelas. Kelas eksperimen memperoleh rata-rata nilai sebesar 80,79, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata sebesar 73,35. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik yang belajar menggunakan media video animasi memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan peserta didik yang belajar melalui pembelajaran konvensional. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media video animasi mampu membantu peserta didik memahami materi secara lebih efektif. Hasil analisis N-Gain menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 45,57%, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai sebesar 35,13%. Berdasarkan klasifikasi N-Gain, kedua kelas berada pada kategori sedang. Namun demikian, peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik meskipun efektivitasnya masih berada pada kategori sedang.

Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen dapat dijelaskan melalui karakteristik media yang mampu menyajikan materi sejarah secara lebih konkret. Materi *Pergerakan Kebangsaan Menuju Kemerdekaan* memuat berbagai tokoh, organisasi, dan peristiwa yang saling berkaitan. Ketika materi tersebut hanya disampaikan melalui buku ajar dan penjelasan verbal, peserta didik cenderung mengalami kesulitan dalam membangun gambaran yang utuh mengenai alur peristiwa yang terjadi. Sebaliknya, video animasi memungkinkan peserta didik melihat representasi visual dari tokoh dan peristiwa sejarah sehingga informasi yang diterima menjadi lebih mudah dipahami dan diingat. Visualisasi yang ditampilkan dalam video membantu peserta didik memahami hubungan sebab-akibat yang terjadi dalam setiap peristiwa sejarah. Peserta didik tidak hanya menghafal nama tokoh dan tahun kejadian, tetapi juga memahami bagaimana suatu peristiwa memengaruhi peristiwa lainnya dalam proses perjuangan bangsa menuju kemerdekaan. Dengan demikian, media video animasi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian informasi, tetapi juga sebagai sarana untuk membantu peserta didik membangun pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang dipelajari.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Akso (2024) yang menunjukkan bahwa media video animasi mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS. Temuan tersebut juga didukung oleh penelitian Alfianti (2020) yang menunjukkan bahwa video animasi layak digunakan sebagai media pembelajaran karena mampu membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah. Selain itu, penelitian Safitri (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media video memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa video animasi memiliki potensi yang besar untuk digunakan sebagai alternatif media pembelajaran pada materi yang bersifat abstrak dan memerlukan visualisasi yang kuat.

Selain mengukur kelayakan dan efektivitas media, penelitian ini juga mengkaji respons peserta didik terhadap penggunaan video animasi. Hasil analisis angket menunjukkan bahwa media memperoleh skor sebesar 1310 dari skor maksimal 1400 atau setara dengan persentase 93,57% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik memberikan tanggapan

positif terhadap penggunaan media video animasi dalam pembelajaran IPS. Tingginya respons peserta didik menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar selama proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik menilai bahwa tampilan visual, animasi, ilustrasi, dan narasi audio membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan buku ajar dan penjelasan verbal. Selain itu, penyajian materi yang sistematis dan kronologis membantu peserta didik memahami hubungan antarperistiwa sejarah secara lebih jelas. Respons positif tersebut memperkuat hasil penelitian bahwa media video animasi tidak hanya layak digunakan dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, tetapi juga memperoleh penerimaan yang sangat baik dari peserta didik sebagai pengguna utama media. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi yang dikembangkan memenuhi kriteria valid hingga sangat valid, memperoleh respons yang sangat baik dari peserta didik, serta menunjukkan efektivitas pada kategori sedang dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Pergerakan Kebangsaan Menuju Kemerdekaan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, media video animasi pada materi Pergerakan Kebangsaan Menuju Kemerdekaan dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri 17 Surabaya. Kelayakan media ditunjukkan oleh hasil validasi ahli media, ahli materi, dan guru IPS yang memperoleh nilai Aiken's V pada rentang 0,66-1,00 dengan kategori valid hingga sangat valid. Pengembangan media ini dilatarbelakangi oleh kondisi pembelajaran IPS yang masih didominasi penggunaan buku ajar dan penjelasan verbal, sehingga peserta didik mengalami kesulitan memahami materi sejarah yang bersifat abstrak dan kronologis. Hasil pengujian efektivitas menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, yang ditunjukkan oleh nilai signifikansi sebesar 0,023 ($<0,05$), rata-rata nilai post-test kelas eksperimen sebesar 80,79 yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 73,35, serta nilai N-Gain kelas eksperimen sebesar 45,57% yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 35,13%. Meskipun berdasarkan klasifikasi N-Gain efektivitas media berada pada kategori sedang, media video animasi yang dikembangkan terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dan memperoleh respons yang sangat baik dengan persentase sebesar 93,57%. Dengan demikian, media video animasi pada materi Pergerakan Kebangsaan Menuju Kemerdekaan dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran IPS untuk membantu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Akso, N. M. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 01 Jenggawah tahun pelajaran 2023/2024. *Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSE)*, 6(1), 52.
- Alfianti, A. (2020). Pengembangan media pembelajaran IPS berbasis video animasi pada tema indahny keragaman di negeriku. *Indonesian Journal of Elementary Education (IJOEE)*, 1(2), 1–12.
- Artanti, Y. (2025). Tinjauan perbandingan pembelajaran menggunakan video animasi dan Padlet dilihat dari kemampuan menulis siswa sekolah dasar. *Journal of Universal Studies*, 5, 1–19.
- Darsono, W. K. (2017). Kompetensi profesional mata pelajaran: Guru kelas SD. *Sumber Belajar Penunjang PLPG* 2017.

- Dewayanti, A. (2021). Pengembangan video animasi berbasis problem based learning. *Jurnal Sinektik*, 4(2), 188–195.
- Halmuniati. (2022). Efektivitas media pembelajaran berbasis video animasi terhadap hasil belajar fisika. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 6(4), 332–340.
- Hendri, L. (2024). Tematik digital: Transformasi pembelajaran tematik di era generasi alpha. 1–7.
- Juliharti, L. (2023). Berpikir tingkat tinggi siswa sekolah dasar. 13(2), 750–759.
- Maswain, A. (2025). Perubahan pendidikan di era digital. *Jurnal Kajian Ilmiah Interdisiplinier*, 9(1), 225–229.
- Mayer, R. E. (2001). Multimedia learning. *The Psychology of Learning*, 41, 85–139.
- Nurani, A. (2022). Media pembelajaran video animasi berbasis Kinemaster bagi guru SD. *FKIP UNMA*, 76–83.
- Safitri, A. (2022). Pengaruh penggunaan media video untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di SD. *Journal on Education*, 5(1), 919–932.
- Sari, K. (2024). Media video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Sains dan Humaniora*, 8(2), 187–196.
- Serungke, M. (2023). Penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran bagi peserta didik. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 6, 3503–3508.
- Setyaningsih, E. (2023). Perkembangan multimedia digital dan pembelajaran. *Indonesian Journal of Learning and Instructional Innovation*, 1(1), 24–34.
- 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.