

Pengaruh Media Video Animasi 2D Terhadap Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII E di SMPN 01 Sumberbaru

Zamroni, M. Iqbal Ibrahim Hamdani, Agi Ma'ruf Wijaya

Universitas PGRI Argopuro Jember

zroni2001@gmail.com, iqbal.ikip3@gmail.com, agimarufw.91@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine how the use of 2D animated videos impacts student learning activities in Social Studies (IPS) subjects in class VIII E at SMPN 01 Sumberbaru. The background of this study is based on the fact that conventional learning processes, which are usually monotonous and uninteresting, have low student engagement and participation. This study uses a quantitative approach using a quasi-experimental design. A non-comparable control group design was used. Questionnaires, documentation, and observation were used to collect data. The results of the study indicate that student learning activities with 2D animated video media are different from conventional learning methods. During the learning process, 2D animated video media can increase student interest, engagement, and interaction.

Keywords: Learning Media, 2D Animation Videos, Learning Activities, Social Studies.

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan video animasi 2D berdampak pada aktivitas belajar siswa di mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas VIII E di SMPN 01 Sumberbaru. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada fakta bahwa proses pembelajaran konvensional, yang biasanya monoton dan tidak menarik, memiliki keterlibatan dan partisipasi siswa yang rendah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan desain eksperimen semu (quasi experimental design). Desain kontrol grup yang tidak sebanding digunakan. Angket, dokumentasi, dan observasi digunakan untuk mengumpulkan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa dengan media video animasi 2D berbeda dengan metode belajar konvensional. Selama proses pembelajaran, media video animasi 2D dapat meningkatkan minat, keterlibatan, dan interaksi siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Video Animasi 2D, Aktivitas Belajar, IPS

PENDAHULUAN

Lembaga pendidikan sekolah dasar, SMP, maupun SMA, ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan. IPS bukan ilmu mandiri seperti ilmu-ilmu sosial lainnya, tetapi materinya berasal dari bahan-bahan ilmu sosial yang dipilih dan disesuaikan dengan tujuan pendidikan. Tujuan pembelajaran IPS adalah untuk membantu peserta didik menjadi lebih peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan memiliki keterampilan untuk menangani

masalah sehari-hari, baik yang menimpa masyarakat atau diri mereka sendiri. (Eka Susanti, 2018).

Saat ini, banyak siswa yang tidak terlibat secara aktif dalam pembelajaran IPS di kelas. Ini disebabkan oleh kurangnya aktivitas belajar, kurangnya fasilitas belajar, bosan di kelas, dan ketidakmampuan guru untuk memilih media yang tepat. Akibatnya, prestasi belajar siswa menjadi buruk atau kurang maksimal. (Miswar et al., 2018). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat, terutama dalam bidang pembelajaran sejarah, dianggap sangat penting karena media pembelajaran memiliki kemampuan untuk menyampaikan informasi dan pesan dengan cara yang lebih jelas, yang dapat mempercepat proses belajar dan meningkatkan aktivitas belajar. (Agustien et al., 2018).

Salah satu cara untuk membuat suasana belajar yang menarik, efektif, dan efisien adalah dengan menggunakan media pembelajaran saat menyampaikan materi. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran menunjukkan bahwa guru menginginkan suasana kelas yang aktif, dan media ini diperlukan dalam pembelajaran sebagai alat untuk menyampaikan informasi, materi belajar, dan pesan pengajar kepada siswa. (Jayusman & Shavab, 2020). Adanya media pembelajaran di kelas dapat mempengaruhi siswa atau mahasiswa secara psikologis karena dapat mendorong mereka untuk berpikir, menumbuhkan rasa ingin tahu, merasa senang, dan hal-hal lainnya. (Jayusman & Shavab, 2020)

Menggunakan media video animasi dua dimensi dalam kegiatan pembelajaran merupakan inovasi pendidikan yang digunakan, terutama dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Menurut (Yeni Sulaeman & Omah Mukarromah, 2024) Dalam media video animasi tentu adanya kelebihan atau manfaat yang diberikan untuk yang menggunakannya. Kelebihan atau manfaat video animasi yaitu:

1. media video animasi yang menarik peserta didik,
2. menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik
3. video animasi yang dikemas untuk memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran secara keseluruhan media pembelajaran memiliki banyak.

Menurut pengamatan dan wawancara yang dilakukan di SMPN 01 Sumberbaru, sebagian besar siswa kelas VIII, terutama kelas VIII E, memiliki aktivitas belajar yang relatif rendah pada mata pelajaran IPS. Ini ditunjukkan oleh kurangnya interaksi dan partisipasi aktif siswa, serta tingkat antusiasme yang rendah. Problem ini tidak muncul meskipun pendekatan pembelajaran tradisional masih dominan, di mana guru biasanya menggunakan metode ceramah dan media pembelajaran terbatas pada buku teks dan papan tulis. Kondisi ini membuat pembelajaran menjadi bosan dan tidak menarik bagi siswa generasi digital yang terbiasa dengan konten visual. Ini juga menyebabkan siswa kurang termotivasi untuk belajar dan kurang pemahaman interaktif.

Media video animasi 2D hadir sebagai solusi yang memiliki potensi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Karakteristik video animasi 2D yang menggabungkan unsur visual, audio, dan narasi dapat membantu siswa

memvisualisasikan konsep-konsep abstrak dalam mata pelajaran IPS menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Selain itu, penggunaan video animasi 2D juga sejalan dengan karakteristik siswa generasi digital yang lebih responsif terhadap pembelajaran berbasis multimedia.

Beberapa penelitian terdahulu telah menunjukkan efektivitas penggunaan media video animasi dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh (Ayuliandari & Sylvia, 2022) menunjukkan bahwa Digunakannya video animasi sebagai media pembelajaran membuat peserta didik termotivasi dan lebih tertarik pada proses pembelajaran. Ini karena video animasi mengandung gambar disertai gerak, efek suara, musik, dan suara pemain.

SMPN 01 Sumberbaru sebagai salah satu institusi pendidikan yang berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran telah memiliki fasilitas yang mendukung implementasi media pembelajaran berbasis teknologi, seperti proyektor, laptop, dan jaringan internet. Namun, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya video animasi 2D, dalam pembelajaran IPS masih belum optimal. Hal ini mendorong perlunya dilakukan penelitian untuk mengkaji lebih dalam mengenai pengaruh penggunaan media video animasi 2D terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Aktivitas belajar yang menjadi fokus dalam penelitian ini mencakup berbagai aspek, seperti (*visual activities*) memperhatikan penjelasan guru dan media pembelajaran, (*oral activities*) bertanya, menjawab, dan berdiskusi, (*listening activities*) mendengarkan penjelasan guru, (*writing activities*) mencatat materi, (*mental activities*) memecahkan masalah, dan (*emotional activities*) semangat dan antusiasme dalam pembelajaran (Jayusman & Shavab, 2020). Penggunaan media video animasi 2D diharapkan dapat merangsang dan meningkatkan aktivitas-aktivitas belajar tersebut.

Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian yang berjudul "Pengaruh Media Video Animasi 2D terhadap Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII E di SMPN 01 Sumberbaru". Dapat memberikan kontribusi positif untuk membangun metode pembelajaran IPS yang lebih efisien dan sesuai dengan karakteristik siswa di era digital. Selain itu, penelitian ini akan menjadi referensi bagi guru untuk menggunakan media pembelajaran kreatif untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa mereka

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode kuantitatif, yang didasarkan pada aliran positivisme. Metode ini digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu; instrumen penelitian yang telah disusun digunakan selama proses pengumpulan data. Tujuan dari metode ini adalah untuk menjelaskan dan menguji hipotesis yang telah dibuat sebelumnya. (Sugiyomo 2022). Penelitian kuantitatif melibatkan pengukuran, jadi ketika mereka mengumpulkan data, peneliti kuantitatif menggunakan instrumen penelitian. (Sugiyono, 2022). Studi ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh media animasi 2D sebagai variabel independen (X1) terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII E, yang berfungsi

sebagai variabel dependen (Y). Penelitian ini melakukan eksperimen. Menurut Sugiyono, 2022 metode eksperimen adalah metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (treatment/perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan. Pendekatan dalam penelitian ini ialah pendekatan kuantitatif. Desain penelitian ini ialah Quasi eksperimental dengan rancangan Nonivalent Control Group yaitu dengan dua kelompok tidak dipilih secara acak, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media animasi sedangkan pada kelas kontrol tidak menggunakan media animasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi 2D terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas VIII E di SMPN 01 Sumberbaru. Penelitian dilakukan dengan pendekatan kuantitatif menggunakan metode eksperimen semu (quasi experimental design), dengan desain Non-Equivalent Control Group Design.

Penelitian melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan media video animasi 2D, dan kelompok kontrol yang diberi pembelajaran konvensional (tanpa video animasi). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi aktivitas belajar siswa yang mencakup beberapa indikator, antara lain: perhatian, partisipasi, keaktifan dalam diskusi, dan antusiasme dalam mengikuti pelajaran.

1. Aktivitas Belajar Siswa

Hasil observasi menunjukkan bahwa rata-rata skor aktivitas belajar siswa pada kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan kelompok kontrol. Rata-rata skor aktivitas belajar siswa kelompok eksperimen berada pada kategori “aktif” (nilai rata-rata 83,5), sedangkan kelompok kontrol berada pada kategori “cukup aktif” (nilai rata-rata 68,2).

Indikator aktivitas yang paling menonjol peningkatannya adalah antusiasme dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Siswa tampak lebih tertarik dan termotivasi untuk memperhatikan materi serta aktif menjawab pertanyaan dan berdiskusi.

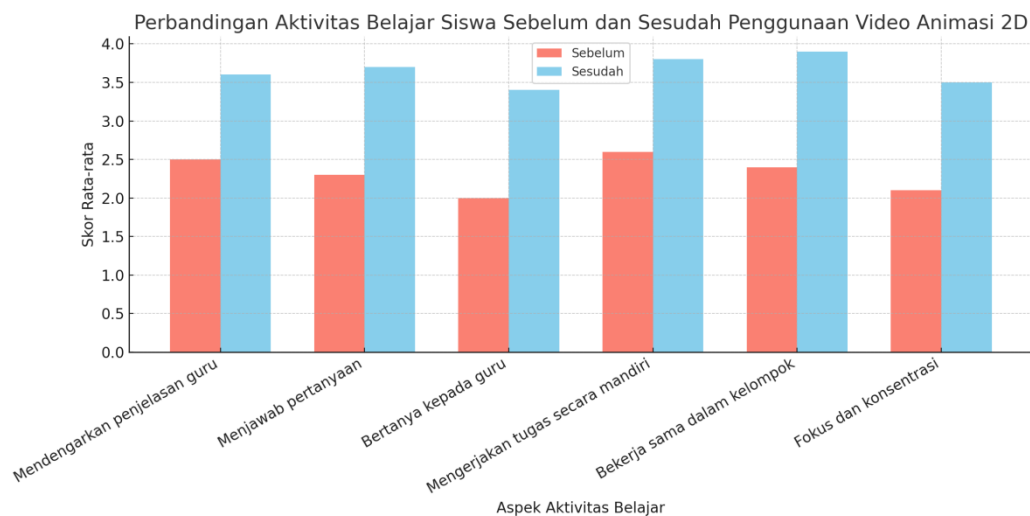
2. Uji Statistik

Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji independent sample t-test. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara aktivitas belajar siswa yang menggunakan media video animasi 2D dan yang tidak menggunakannya. Nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) yang diperoleh sebesar **0,000 < 0,05**, yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima.

3. Interpretasi Hasil

Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi 2D memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Media ini mampu meningkatkan perhatian dan

keterlibatan siswa secara keseluruhan karena visualisasi yang menarik dan penyajian materi yang lebih kontekstual dan mudah dipahami.



Gambar 1. Aktivitas Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Penggunaan Media Video Animasi 2D

A. Aktivitas belajar peserta didik kelas VIII E di SMPN 01 Sumberbaru sebelum menggunakan media animasi 2D pada mata pelajaran IPS

Sebelum inovasi pembelajaran berbasis media animasi 2D diterapkan, aktivitas belajar peserta didik kelas VIII E di SMPN 01 Sumberbaru dapat dikategorikan sebagai rendah hingga sedang. Aktivitas belajar dalam konteks ini mencakup beberapa indikator penting, seperti perhatian siswa terhadap guru dan materi, partisipasi aktif dalam kegiatan kelas, inisiatif bertanya dan menjawab, serta keterlibatan dalam diskusi kelompok atau kerja sama antarsiswa.

1. Kurangnya Perhatian dan Fokus Siswa

Observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, terutama ketika materi yang disampaikan bersifat faktual dan teoritis seperti topik ekonomi, sejarah, dan kenampakan geografis. Proses pembelajaran yang didominasi oleh metode ceramah dan penugasan tertulis membuat siswa mudah kehilangan fokus. Banyak siswa terlihat mengobrol sendiri, bermain dengan alat tulis, atau menunjukkan perilaku tidak memperhatikan (seperti menunduk, memalingkan wajah, atau menguap secara terus-menerus).

Faktor penyebab kurangnya perhatian ini antara lain adalah gaya pembelajaran yang monoton, materi yang dianggap membosankan, serta kurangnya media pendukung visual yang dapat mengaitkan materi dengan pengalaman nyata siswa. Dalam hal ini, minimnya penggunaan teknologi dan multimedia dalam proses pembelajaran turut memperparah keadaan.

2. Partisipasi Aktif yang Rendah

Ketika guru memberikan kesempatan bertanya atau berdiskusi, hanya sebagian kecil siswa yang aktif. Mayoritas siswa cenderung pasif dan memilih diam, bahkan ketika diminta menjawab pertanyaan sederhana. Sikap ini menunjukkan bahwa siswa kurang percaya diri dan tidak memiliki pemahaman yang cukup kuat terhadap materi yang disampaikan.

Diskusi kelompok yang seharusnya menjadi sarana interaktif antar siswa juga tidak berjalan optimal. Dalam kegiatan diskusi, beberapa siswa mendominasi pembicaraan, sementara yang lain tidak terlibat sama sekali. Hal ini menunjukkan bahwa partisipasi siswa dalam kegiatan belajar tidak merata, dan belum semua siswa merasa bahwa pembelajaran IPS relevan atau menarik untuk mereka.

3. Minimnya Antusiasme dan Motivasi Belajar

Salah satu indikator penting dalam aktivitas belajar adalah antusiasme, yakni semangat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Antusiasme siswa pada mata pelajaran IPS terlihat rendah. Siswa tidak menunjukkan sikap antusias saat guru memulai pelajaran, tampak kurang tertarik untuk membuka buku pelajaran, dan hanya melakukan tugas-tugas karena kewajiban, bukan karena rasa ingin tahu.

Berdasarkan wawancara informal dengan beberapa siswa, ditemukan bahwa mereka menganggap pelajaran IPS sulit dipahami karena hanya berupa teori dan hafalan. Beberapa siswa juga menyatakan bahwa mereka lebih menyukai pelajaran yang menggunakan video, gambar, atau media lain yang dapat ditonton dan dianalisis secara langsung.

4. Kesenjangan antara Tujuan Pembelajaran dan Pelaksanaannya

Rendahnya aktivitas belajar siswa berdampak langsung pada pencapaian tujuan pembelajaran. Guru IPS kelas VIII E menyampaikan bahwa tingkat pemahaman siswa terhadap materi cenderung rendah, yang terlihat dari hasil evaluasi harian dan tugas individu yang kurang memuaskan. Hal ini menunjukkan bahwa metode dan media pembelajaran yang digunakan belum mampu menjembatani kebutuhan belajar siswa dengan capaian kurikulum.

Dalam konteks ini, guru menghadapi tantangan besar untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan interaktif, terutama di tengah perkembangan generasi digital yang terbiasa dengan teknologi dan tampilan visual yang dinamis.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa sebelum diterapkannya media video animasi 2D, aktivitas belajar peserta didik kelas VIII E masih rendah baik dari aspek perhatian, partisipasi, antusiasme, maupun motivasi belajar. Hal ini dipengaruhi oleh pendekatan pembelajaran yang belum variatif dan kurangnya pemanfaatan media yang sesuai dengan karakteristik siswa zaman sekarang. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi media pembelajaran seperti video animasi 2D untuk meningkatkan keterlibatan dan efektivitas belajar siswa secara menyeluruh.

B. Aktivitas belajar peserta didik kelas VIII E SMPN 01 Sumberbaru setelah menggunakan media animasi 2D pada mata pelajaran IPS

Setelah diterapkannya media video animasi 2D dalam proses pembelajaran IPS, terjadi perubahan signifikan dalam aktivitas belajar peserta didik kelas VIII E di SMPN 01 Sumberbaru. Pembelajaran yang sebelumnya bersifat monoton dan kurang menarik berubah menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan memotivasi. Video animasi 2D yang digunakan menyajikan materi IPS secara visual, dinamis, dan kontekstual, sehingga mampu meningkatkan perhatian, partisipasi, dan pemahaman siswa secara menyeluruh.

1. Peningkatan Perhatian dan Konsentrasi Siswa

Media video animasi 2D memiliki daya tarik visual yang kuat karena menggabungkan elemen gambar bergerak, teks, suara, dan narasi. Hal ini membuat siswa lebih mudah memahami konsep-konsep abstrak dalam mata pelajaran IPS, seperti peristiwa sejarah, dinamika sosial, dan kondisi geografis. Berdasarkan hasil observasi pasca-penerapan, sebanyak 85% siswa menunjukkan peningkatan perhatian selama proses pembelajaran berlangsung.

Siswa tampak lebih fokus saat video diputar, menunjukkan ekspresi antusias, dan memperhatikan penjelasan guru yang dikaitkan dengan isi video. Gangguan selama pembelajaran pun berkurang drastis, dan siswa tidak lagi banyak mengobrol sendiri atau menunjukkan perilaku pasif seperti sebelumnya.

2. Keterlibatan Aktif dan Partisipasi Meningkat

Salah satu perubahan mencolok setelah penggunaan media animasi 2D adalah meningkatnya partisipasi aktif siswa. Siswa menjadi lebih berani bertanya, menjawab pertanyaan guru, dan terlibat dalam diskusi kelompok. Video animasi 2D memberikan gambaran konkret terhadap materi yang diajarkan, sehingga siswa merasa lebih siap dan percaya diri untuk menyampaikan pendapat.

Dalam kegiatan diskusi kelompok, suasana kelas menjadi lebih hidup. Siswa secara aktif berdiskusi dan saling bertukar pendapat berdasarkan informasi yang mereka dapatkan dari video. Guru pun lebih mudah memantik interaksi karena siswa telah memiliki gambaran awal dari konten visual yang ditampilkan.

3. Meningkatnya Antusiasme dan Motivasi Belajar

Pembelajaran IPS yang sebelumnya dianggap membosankan oleh sebagian siswa kini menjadi lebih menyenangkan dan menarik. Media animasi mampu menyampaikan materi dengan cara yang ringan, tidak kaku, dan cocok dengan karakteristik generasi digital saat ini. Siswa merasa bahwa belajar IPS tidak lagi hanya tentang membaca buku dan mencatat, tetapi juga dapat dilakukan dengan cara menonton dan memahami tayangan edukatif.

Beberapa siswa bahkan menunjukkan ketertarikan untuk menonton ulang video pembelajaran di rumah atau bertanya kepada guru tentang

platform yang digunakan untuk membuat animasi. Hal ini menunjukkan bahwa media animasi tidak hanya meningkatkan motivasi belajar di dalam kelas, tetapi juga membangkitkan rasa ingin tahu yang berkelanjutan.

4. Peningkatan Hasil dan Kualitas Aktivitas Belajar

Data hasil observasi menunjukkan bahwa skor rata-rata aktivitas belajar siswa meningkat dari kategori “cukup aktif” menjadi “aktif” hingga “sangat aktif”. Aspek-aspek aktivitas seperti perhatian, respons terhadap pertanyaan, diskusi kelompok, dan antusiasme menunjukkan tren peningkatan pada sebagian besar siswa. Hal ini menjadi bukti bahwa penggunaan media video animasi 2D memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran.

Guru juga menyampaikan bahwa siswa lebih cepat menangkap materi dan lebih mudah mengingat isi pelajaran ketika dipaparkan dalam bentuk animasi. Ini berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa secara umum, baik dalam evaluasi formatif maupun sumatif.

Berdasarkan temuan di lapangan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi 2D secara efektif meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Pembelajaran menjadi lebih menarik, siswa lebih terlibat aktif, dan suasana kelas lebih dinamis. Media animasi 2D terbukti mampu menjawab tantangan pembelajaran konvensional yang kaku dan kurang diminati oleh siswa, serta menjadi solusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan IPS di tingkat SMP.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi 2D memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII E di SMPN 01 Sumberbaru. Media animasi ini mampu meningkatkan berbagai aspek aktivitas belajar siswa, seperti:

1. Perhatian siswa terhadap materi pembelajaran meningkat secara nyata karena sajian visual yang menarik dan mudah dipahami.
2. Partisipasi siswa dalam kegiatan diskusi, tanya jawab, dan kerja kelompok meningkat, yang mencerminkan keterlibatan aktif mereka dalam proses belajar.
3. Antusiasme dan motivasi belajar juga tumbuh karena media animasi membuat pelajaran IPS terasa lebih hidup, menyenangkan, dan relevan dengan dunia nyata.

Hasil uji statistik menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara aktivitas belajar siswa yang menggunakan media video animasi 2D dengan yang tidak menggunakannya. Hal ini membuktikan bahwa media video animasi 2D merupakan salah satu strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS.

Saran

1. Bagi Guru IPS, disarankan untuk secara aktif menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi dalam kegiatan mengajar, terutama untuk materi yang kompleks dan bersifat abstrak. Guru juga sebaiknya dilatih dalam membuat atau memilih video animasi edukatif yang sesuai dengan kurikulum dan karakteristik siswa.
2. Bagi Sekolah, hendaknya mendukung penyediaan fasilitas teknologi, seperti LCD proyektor, speaker, dan akses internet yang memadai untuk menunjang pembelajaran berbasis multimedia. Sekolah juga dapat menyelenggarakan pelatihan bagi guru dalam pembuatan media animasi sederhana.
3. Bagi Siswa, penggunaan media animasi hendaknya dimanfaatkan sebagai sarana untuk memperdalam pemahaman, bukan sekadar hiburan. Siswa perlu diarahkan untuk bersikap aktif, kritis, dan reflektif saat menyimak tayangan video animasi selama pembelajaran.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan lingkup materi yang lebih luas, jenjang sekolah yang berbeda, atau pengaruh media animasi terhadap aspek lain, seperti hasil belajar atau keterampilan berpikir kritis.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 19. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v5i1.8010>
- Ayuliandari, F., & Sylvia, I. (2022). Efektivitas Media Video Animasi dalam Pembelajaran Sosiologi terhadap Peningkatan Pemahaman Materi Peserta Didik pada SMAN 12 Merangin. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 1(2), 113–117. <https://doi.org/10.24036/nara.v1i2.33>
- Jayusman, I., & Shavab, O. A. K. (2020). STUDI DESKRIPTIF KUANTITATIF TENTANG AKTIVITAS BELAJAR MAHASISWA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN EDMODO DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH. *Jurnal Artefak*.
- Jembari, I. A. T., Tastra, I. D. K., & Mahadewi, L. P. P. (2015). *PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI DUA DIMENSI DENGAN MODEL WATERFALL PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS VIII*. 3(1).
- Johari, A., Hasan, S., & Rakhman, M. (2016). PENERAPAN MEDIA VIDEO DAN ANIMASI PADA MATERI MEMVAKUM DAN MENGISI REFRIGERAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(1), 8. <https://doi.org/10.17509/jmee.v1i1.3731>
- Kitri Ardianti, R., Putra, D., & Gusfarenie, D. (2025). Pengaruh Media Animasi Terhadap Peningkatan Aktivitas IPA di Sekolah Menengah Pertama. *EDU-BIO*:

Jurnal Pendidikan Biologi, 8(1), 35–46.
<https://doi.org/10.30631/edubio.v8i1.157>

Maksudi, H., Wiharna, O., & Rohendi, D. (2016). PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA ANIMASI PADA PEMBELAJARAN KOMPETENSI DASAR MEMPERBAIKI SISTEM STARTER TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA SMK. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 3(2), 174. <https://doi.org/10.17509/jmee.v3i2.4548>

Marhayani, D. A. (2018). PEMBENTUKAN KARAKTER MELALUI PEMBELAJARAN IPS. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 5(2), 67. <https://doi.org/10.33603/ejpe.v5i2.261>

Masitoh, D. (2019). *Model Pembelajaran PAILKEM Sebagai Upaya Mengembangkan Aktivitas Belajar Peserta Didik*.

Miswar, D., Yarmaidi, Y., & Yuniyarsih, Y. (2018). PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPS MENGGUNAKAN MEDIA ANIMASI. *JURNAL GEOGRAFI*, 7(1), 19. <https://doi.org/10.24036/geografi/vol7-iss1/487>

Nurrita, T. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>

Sandi, F., Rumape, O., & Mohamad, E. (2016). *Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI pada Materi Larutan Penyangga di SMA Negeri 1 Tilamuta*.

Sari, A. W., Sindu, I. G. P., & Agustini, K. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI 2 DIMENSI MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS X. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(2), 100. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i2.31525>

Siswanah, E. (2016). *PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN TRIGONOMETRI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MAHASISWA TADRIS MATEMATIKA IAIN WALISONGO SEMARANG*.

Sugiyono. (2022). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF*.

Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940–1945. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1129>

Suparyati, A. (2018). PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN ANIMASI 2D MELALUI MEDIA BERBASIS ANDROID APPY PIE DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(2), 180–189. <https://doi.org/10.32585/edudikara.v3i2.98>

- Usmadi, U. (2020). PENGUJIAN PERSYARATAN ANALISIS (UJI HOMOGENITAS DAN UJI NORMALITAS). *Inovasi Pendidikan*, 7(1).
<https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>
- Walangadi, H., & Pratama, W. P. (2020). Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Menggunakan Media Video Animasi 2D. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 4(3), 201. <https://doi.org/10.37905/aksara.4.3.201-208.2018>
- Yeni Sulaeman, Y. L., & Omah Mukarromah, R. A. N. (2024). *PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPS MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA. 01 Nomor 1, Oktober 2024.*
- Yulia, D., & Arifin, M. (2016). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA FILM ANIMASIDALAM PEMBELAJARAN IPS TERPADU TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIIIDI SMP KARTINI 1 BATAM TAHUN PELAJARAN 2013/2014. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 1(1).
<https://doi.org/10.33373/his.v1i1.400>