

Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMP (Fokus Pengembangan pada Materi Keragaman Sosial dan Budaya Pembelajaran IPS)

Hafizh Nasi Hudin ^{1*}, Agi Ma'ruf Wijaya ², Mohamad II Badri ³

^{1, 2, 3} Universitas PGRI Argopuro Jember, Indonesia

* hafizhnasihudin12@gmail.com

Abstract

Urgensi penelitian ini untuk menyediakan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami guna meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dalam memahami materi keragaman sosial dan budaya, yang selama ini sering dianggap sulit dan kurang menarik jika hanya disampaikan secara konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, memvalidasi, dan menguji efektivitas media pembelajaran animasi berbasis Animaker pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa, dengan latar belakang rendahnya keterlibatan dan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPS yang masih banyak berlangsung dengan metode tradisional yang berpusat pada guru. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE melalui tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, sedangkan data dikumpulkan melalui validasi ahli materi, media, dan bahasa, angket respons siswa dan guru, tes hasil belajar, observasi, serta wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Animaker yang dikembangkan dinilai sangat valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar sekaligus keterampilan berpikir kritis siswa, khususnya pada aspek analisis, evaluasi, dan inferensi, yang diperkuat dengan hasil uji paired sample t-test ($t = -16,879$; $df = 20$; $p < 0,001$) yang menunjukkan perbedaan signifikan antara skor pre-test dan post-test, serta uji N-gain dengan rata-rata peningkatan sebesar 0,83 atau 83,43% yang termasuk kategori tinggi; dengan demikian, media animasi berbasis Animaker dapat menjadi alternatif inovatif untuk mendukung pembelajaran IPS yang lebih interaktif, menarik, dan bermakna.

Keywords: Pengembangan, Media Pembelajaran, Animasi Animaker, Keterampilan Berpikir Kritis, Pembelajaran IPS

Pendahuluan

Pendidikan merupakan fondasi utama yang memiliki peran sentral dalam membentuk individu yang tidak hanya unggul secara intelektual, tetapi juga memiliki karakter dan kepedulian sosial (Zahro, 2024). Prosesnya, pelajaran bukan sekadar sarana penyampaian informasi, melainkan menjadi wahana untuk membebaskan peserta didik dari berbagai bentuk ketinggalan, baik secara kognitif maupun kultural (Ixfina & Rohma, 2025). Di tengah derasnya arus globalisasi dan tantangan era digital, pembelajaran dituntut untuk mampu menumbuhkan keterampilan berpikir tingkat tinggi seperti analisis, sintesis, dan pengambilan keputusan (Ariyani et al., 2025). Untuk itu, sistem pendidikan harus mampu menghadirkan proses pembelajaran menyeluruh yang mendorong peserta didik berpikir kritis, kreatif, serta mampu beradaptasi dengan perubahan sosial yang cepat (Saputra, 2024). Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa

pendidikan seharusnya menjadi proses pembudayaan yang memanusiakan manusia dan memberdayakan potensi individu secara utuh (Pratama, 2024).

Pembelajaran adalah komponen penting dalam pendidikan yang idealnya dirancang untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik (Fauziyah et al., 2023). Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran di sekolah masih cenderung didominasi oleh penggunaan metode ceramah dan pendekatan konvensional. Metode ini membuat siswa hanya menjadi penerima informasi secara pasif, tanpa banyak melibatkan aktivitas berpikir analitis, reflektif, atau evaluatif. Salah satu tantangan besar pendidikan masa kini adalah bagaimana mendorong peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran serta memiliki daya nalar kritis terhadap permasalahan di sekitarnya (Unesco, 2020). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran penting di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang bertujuan untuk membentuk wawasan dan karakter peserta didik.

IPS tidak hanya berisi informasi faktual, tetapi juga menuntut siswa untuk memahami fenomena sosial, sejarah, budaya, dan ekonomi yang terjadi dalam masyarakat. Pembelajaran IPS yang efektif idealnya mampu mendorong siswa untuk berpikir kritis dalam menilai berbagai persoalan sosial. Akan tetapi, kenyataannya proses pembelajaran IPS masih cenderung bersifat monoton, kurang interaktif, dan berorientasi pada hafalan (Arend, 2015). Proses pembelajaran IPS, guru mengharapkan siswa dapat berpartisipasi secara aktif menunjukkan keberanian dalam mengajukan pertanyaan, memperhatikan penjelasan yang diberikan, serta memahami materi melalui pemanfaatan berbagai metode dan media pembelajaran (Basiran & Ningsih, 2023).

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran berkontribusi terhadap pencapaian hasil belajar yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan (Murni, 2021). Oleh karena itu, guru perlu memilih serta memanfaatkan media pembelajaran yang mampu menarik minat siswa (Siregar et al., 2022). Salah satu jenis media yang efektif adalah media berbasis *audio visual*, seperti gambar atau video, karena mampu menarik perhatian dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi (Lestari & Wirasty, 2019). Media pembelajaran yang tepat akan membantu penguasaan konsep, meningkatkan partisipasi, serta menciptakan suasana kelas yang merangsang perkembangan berpikir kritis dan kreativitas (Ramadhan et al., 2025). Meskipun siswa dituntut untuk aktif, guru tetap memiliki peran penting dalam mengarahkan, membimbing, dan memotivasi peserta didik baik secara individu maupun kelompok. Selain itu, proses pembelajaran yang dirancang secara menarik dan menyenangkan berkontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas aktivitas belajar siswa (Arend, 2015).

Seorang Guru tetap memiliki peran penting dalam mengarahkan, membimbing, dan memotivasi peserta didik baik secara individu maupun kelompok agar bisa aktif dalam kelas (Hanaris, 2023). Proses pembelajaran dirancang secara menarik dan menyenangkan juga terbukti memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas aktivitas belajar siswa (Arend, 2015). Namun, hasil observasi yg dilakukan peneliti di kelas VIII SMP Nurussalam menunjukkan bahwa pembelajaran IPS masih didominasi oleh pola satu arah, sehingga partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar masih relatif kurang. Kegiatan pembelajaran hanya terpusat kepada Guru, sedangkan siswa hanya mendengarkan dan mencatat materi (Suryadi, 2022). Ketika diberikan pertanyaan atau diminta menyampaikan pendapat mengenai suatu isu sosial, sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam merespons secara kritis (Rahayu & Winarso, 2018). Kondisi ini mengindikasikan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa belum berkembang secara optimal.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan memanfaatkan teknologi digital dalam pembelajaran, khususnya melalui penggunaan media visual seperti animasi. Penggunaan animasi dalam proses belajar mengajar dapat membantu siswa memahami materi secara lebih jelas dan menarik karena informasi disajikan dalam bentuk gambar bergerak yang mudah dipahami. Selain itu, animasi mampu menjelaskan konsep-konsep yang abstrak atau sulit dijelaskan dengan kata-kata saja, sehingga meningkatkan daya serap siswa terhadap materi pelajaran (Ayuni et al., 2025). Teknologi ini juga memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, yang pada akhirnya dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam belajar. Dengan demikian, pemanfaatan media visual berbasis teknologi digital dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan mengatasi berbagai kendala pembelajaran yang selama ini dihadapi.

Penggunaan animasi dalam pembelajaran juga dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa secara emosional dan kognitif. Visual dinamis dan cerita yang menarik dalam animasi mampu menangkap perhatian siswa, sehingga mereka lebih fokus dan tertarik pada materi yang disampaikan. Hal ini sangat penting mengingat tingkat konsentrasi siswa yang cenderung terbatas dalam pembelajaran satu arah. Dengan animasi, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga diajak untuk berpikir kritis dan mengeksplorasi konsep secara lebih mendalam melalui visualisasi yang jelas dan interaktif. Metode ini dapat mempermudah pemahaman dan memperkuat ingatan siswa terhadap materi pelajaran (Maharani et al., 2025). Penggunaan animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara emosional dan kognitif karena animasi mampu menyajikan materi secara visual yang menarik dan interaktif. Hal ini membantu siswa untuk lebih mudah memahami konsep yang abstrak atau kompleks dengan cara yang lebih menyenangkan, sehingga memicu perhatian dan minat belajar mereka.

Animasi juga dapat mengaktifkan daya ingat dan pemrosesan informasi secara mendalam, karena kombinasi gambar bergerak dan narasi dapat membangun koneksi emosional dengan materi ajar, meningkatkan motivasi serta membuat pengalaman belajar menjadi lebih bermakna dan efektif (Widiastari & Puspita, 2024). Pembelajaran yang efektif ditandai dengan keterlibatan aktif siswa dalam proses berpikir serta adanya interaksi yang intensif dengan materi ajar. Salah satu pendekatan yang dapat mendukung hal tersebut adalah pemanfaatan media animasi dalam kegiatan pembelajaran. Melalui penyajian visual yang menarik seperti animasi digital, siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep dalam mata pelajaran IPS, khususnya yang berkaitan dengan peristiwa sosial, alur sejarah, maupun fenomena budaya yang kompleks. Penyajian materi secara visual dan kontekstual tidak hanya memperkuat pemahaman, tetapi juga mampu menstimulasi kemampuan analisis dan evaluasi siswa terhadap informasi yang diberikan (Arend, 2015).

Berdasarkan uraian tersebut, masih diperlukan upaya inovatif untuk menciptakan pembelajaran IPS yang mampu menumbuhkan keterampilan berpikir kritis siswa secara optimal. Pemanfaatan media animasi digital seperti Animaker, dipandang sebagai salah satu alternatif strategis untuk menjawab tantangan tersebut. Media ini tidak hanya memfasilitasi pemahaman konsep, tetapi juga berpotensi menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Oleh karena itu, penting untuk mengkaji sejauh mana penggunaan Animaker dapat diterapkan secara efektif dalam pembelajaran IPS, khususnya dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada jenjang SMP.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti terdorong untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker Pada Mata Pelajaran IPS Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMP. Kebaharuan penelitian ini terletak pada pemanfaatan platform Animaker yang masih jarang digunakan khususnya dalam pembelajaran IPS untuk materi keragaman sosial dan budaya, dengan fokus tidak hanya pada penyajian materi yang menarik secara visual tetapi juga menekankan peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa melalui animasi interaktif yang memadukan elemen audio-visual, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, efektif, dan mendalam dibandingkan media pembelajaran konvensional.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*). Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang bertujuan menghasilkan produk tertentu serta menguji tingkat kelayakan dan efektivitas produk tersebut (Sugiyono, 2015). Dengan demikian, penelitian pengembangan tidak hanya berorientasi pada penciptaan produk baru, tetapi juga dapat diarahkan untuk menyempurnakan produk yang sudah ada agar lebih sesuai dengan kebutuhan di lapangan. Model pengembangan yang dipilih adalah ADDIE. ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran yang sederhana, sistematis, dan fleksibel untuk digunakan dalam berbagai konteks pendidikan. Model ini terdiri atas lima tahap utama, yaitu:

1). *Analysis* (Analisis) adalah tahap mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, kompetensi dasar, karakteristik siswa, serta masalah yang dihadapi dalam proses belajar. 2). *Design* (Perancangan) adalah tahap menyusun rancangan produk, termasuk tujuan pembelajaran, pemilihan media, penyusunan naskah, dan pembuatan *storyboard* animasi. 3). *Development* (Pengembangan) adalah tahap merealisasikan desain menjadi media animasi berbasis Animaker, kemudian dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media. 4). *Implementation* (Implementasi) adalah tahap uji coba media untuk mengetahui keterpakaian dan respons siswa serta guru. 5). *Evaluation* (Evaluasi) adalah tahap penilaian efektivitas media baik secara formatif (selama proses) maupun sumatif (setelah implementasi), untuk melihat keberhasilan media.

Uji coba pada produk ini dilaksanakan di kelas VIII SMP Nurussalam Ambulu Jember, Kegiatan uji coba ini bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai tingkat validitas, kepraktisan, serta efektivitas dari produk yang telah dikembangkan. Dengan mengikuti prosedur pengembangan ini, media animasi berbasis Animaker diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS sekaligus membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis yang relevan dengan kebutuhan abad ke-21. Dalam penelitian pengembangan ini, subjek uji coba terdiri dari para ahli dan pengguna yang berperan penting dalam menilai kualitas media yang dikembangkan. Identifikasi subjek dilakukan secara jelas agar data yang diperoleh dapat menggambarkan kelayakan media secara menyeluruh. Subjek uji coba ahli mencakup tiga kategori, yaitu : ahli mater/isi, ahli desain/media, dan ahli Bahasa. Selain melibatkan para ahli, produk juga diuji cobakan kepada siswa kelas VIII SMP Nurussalam sebagai sasaran pengguna. Hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media animasi berbasis Animaker dapat diterima oleh siswa, serta menilai efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis.

Instrumen pengumpulan data merupakan alat yang digunakan peneliti untuk memperoleh informasi yang relevan dan mendukung dalam proses penelitian. Instrumen ini berfungsi sebagai sarana untuk mengukur, menilai, serta mengamati data yang diperlukan agar tujuan penelitian

dapat tercapai secara sistematis dan terarah (Kusyana & Pratiwi, 2019). Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi ini, peneliti menggunakan beberapa jenis instrumen yang disesuaikan dengan kebutuhan pada setiap tahap pengembangan, yakni : angket validasi ahli, angket respons siswa dan guru, tes hasil belajar, pedoman wawancara dan observasi. Teknik analisis data merupakan langkah yang digunakan peneliti untuk mengolah informasi yang diperoleh sehingga menghasilkan kesimpulan yang sesuai dengan tujuan penelitian (Sofwatillah, Risnita, M. Syahran Jailani, 2024). Pada penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Animaker* ini, analisis data dilakukan dengan beberapa tahapan sesuai jenis data yang diperoleh yaitu: Teknik analisis data validasi produk, analisis data praktikalitas produk, analisis data efektifitas produk.

Hasil

Analyze (Analisis)

Tahapan awal, peneliti melakukan analisis kebutuhan melalui observasi di kelas VIII SMP Nurussalam Jember serta wawancara dengan guru IPS. Dari hasil analisis diketahui bahwa sebagian siswa masih menghadapi tantangan dalam memahami materi. Kondisi tersebut menunjukkan adanya peluang untuk menghadirkan media tambahan yang bersifat interaktif, visual, dan sesuai dengan perkembangan teknologi, sehingga dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa serta menyesuaikan dengan karakteristik mereka. 1). Analisis Media Pembelajaran: Hasil observasi dan wawancara di kelas VIII SMP Nurussalam Jember memperlihatkan bahwa media pembelajaran yang digunakan guru lebih banyak berfokus pada papan tulis dan buku paket.

Pemanfaatan media berbasis teknologi belum optimal, sehingga masih terdapat ruang untuk menghadirkan variasi media yang lebih inovatif agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. 2). Analisis Materi: Berdasarkan analisis materi, ditemukan bahwa topik materi dalam mata pelajaran IPS masih sulit dipahami siswa karena cakupan materinya luas dan abstrak. Materi yang disampaikan belum sepenuhnya mendorong siswa untuk berpikir kritis dalam memahami hubungan antar konsep maupun dampaknya dalam kehidupan sehari-hari. 3). Analisis Peserta Didik: Peserta didik kelas VIII memiliki karakteristik yang cenderung mudah bosan apabila pembelajaran disampaikan dengan cara yang kurang variatif. Mereka lebih antusias terhadap pembelajaran yang melibatkan visualisasi, animasi, serta interaksi berbasis teknologi. Hal ini menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan generasi digital.

Design (Desain)

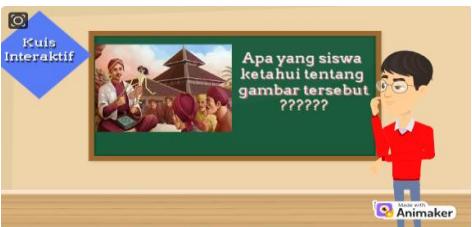
Setelah kebutuhan diidentifikasi, peneliti menyusun rancangan produk berupa *Storyboard* animasi yang berisi alur cerita, teks narasi, ilustrasi visual, dan komposisi warna. Perancangan media juga disesuaikan dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, dan tujuan pembelajaran. Pada tahap ini dipilih aplikasi *Animaker* sebagai alat utama dalam membuat animasi, karena dinilai mudah digunakan, kaya fitur visual, serta mendukung integrasi teks, suara, dan gambar.

Development (Pengembangan)

Tahap ini merupakan realisasi dari rancangan yang telah dibuat. *Storyboard* kemudian diwujudkan menjadi video animasi pembelajaran IPS berdurasi sekitar 10 menit disesuaikan dengan kebutuhan. Produk dilengkapi dengan narasi suara, teks penjelas, gambar bergerak, serta efek visual untuk mendukung pemahaman materi. Selanjutnya, media ini divalidasi oleh

tiga ahli, yaitu ahli isi, ahli desain, dan ahli bahasa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase penilaian tinggi: aspek isi 85% (sangat valid), aspek desain 85% (sangat valid), dan aspek bahasa 100% (sangat valid). Adapun komponen yang ada pada media pembelajaran Animaker pada mata pelajaran IPS sebagai berikut.

Tabel 1. Komponen Media Pembelajaran Animaker Pelajaran IPS

Komponen Media	Gambar
Cover Media Pembelajaran	
Tema Video Pembelajaran	
Materi Media Pembelajaran	
Penutup Soal Interaktif	

Media pembelajaran berbasis Animaker yang dikembangkan selanjutnya melalui tahap validasi oleh para ahli. Proses validasi ini melibatkan tiga orang ahli yang memberikan penilaian pada tiga aspek utama, yaitu isi, desain, dan bahasa sebagai berikut. 1). Validasi isi dilakukan oleh Bapak Agus Syafiqul Basyir, S.Pd., Kepala Sekolah SMK Bastren Nurusalam Jember. Berdasarkan hasil penilaian, aspek isi memperoleh skor 85% dengan kategori sangat valid. 2). Validasi desain dilakukan oleh Bapak Muhammad Zamroji S.Pd. Penilaian pada aspek desain menunjukkan skor 85% dengan kategori sangat valid. 3). Validasi bahasa dilakukan oleh Ibu Nafisatul Azizah S.Pd,. Hasil penilaian aspek bahasa mencapai skor 100% dengan kategori sangat valid.

Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi dilaksanakan dengan mengujicobakan produk yang telah direvisi kepada peserta didik. Uji coba ini dilakukan di kelas VIII SMP Nurussalam Jember dengan jumlah siswa sebanyak 21 orang. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran berbasis Animaker yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran.

Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilaksanakan dengan tujuan menilai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan, baik melalui uji ahli maupun uji coba produk. Pada setiap langkah pengembangan, dilakukan proses evaluasi dan revisi sebagai upaya penyempurnaan agar media yang dihasilkan semakin sesuai dan layak digunakan dalam pembelajaran. Data validitas diperoleh dari hasil penilaian para ahli (*validator*) yang meliputi aspek isi, aspek desain, dan aspek bahasa. Setiap validator memberikan skor berdasarkan instrumen penilaian yang telah disusun dengan skala Likert. Skor yang diperoleh kemudian dihitung menggunakan rumus persentase pada tabel tersebut. Analisis data dilakukan untuk menguraikan temuan dari proses uji coba produk. Data yang diperoleh pada tahap ini menjadi dasar dalam melakukan penyempurnaan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan telah memenuhi kriteria validitas. Adapun uraian lebih rinci mengenai hasil pengembangan media pembelajaran disajikan sebagai berikut :

Analisis Data Validasi Aspek Isi

Validasi pada aspek isi dilakukan oleh ahli materi, yaitu Bapak Agus Syafiqul Basyir S.Pd. Berdasarkan hasil perhitungan pada lembar validasi. (terlampir), diperoleh skor rata-rata sebesar 85%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran termasuk dalam kategori sangat valid. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa setelah melalui tahap revisi, produk media pembelajaran animasi berbasis Animaker telah memenuhi kriteria kelayakan isi dan dapat digunakan pada tahap uji coba di sekolah.

Tabel 2. Hasil Validasi Aspek Isi

Butiran Penilaian	Skor	Kategori
Kesesuaian pokok bahasa dalam pembelajaran animasi berbasis animaker di kelas VIII pada mapel IPS	4	Sangat Valid
Kejelasan pembahasan materi	3	Valid
Penyajian materi secara utuh	3	Valid
Penyajian materi secara sistematis	4	Sangat Valid
Tersedia gambar sesuai materi	3	Valid
Penyajian materi sesuai kriteria siswa	3	Valid
Penyajian materi secara runtun	3	Valid
Keterkaitan soal dengan materi	4	Sangat Valid
Tersedia video sesuai materi	4	Sangat Valid
Kebenaran dan keterkinian Pembelajaran	3	Valid
Jumlah	34	Sangat Valid

Saran umum dan perbaikan yang diberikan oleh validator yaitu garis bilangan diperjelas dan diperbesar. Dengan keterangan nilai yang diperoleh yaitu 85% dikategorikan sangat valid.

Analisis Data Validasi Aspek Desain

Validasi pada aspek desain dilakukan oleh Bapak Muhammad Zamroji S.Pd. Tujuan dari penilaian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana tampilan media pembelajaran animasi berbasis Animaker mampu menghadirkan suasana belajar yang menarik serta tidak menimbulkan kebosanan bagi peserta didik. Berdasarkan hasil perhitungan lembar validasi (terlampir), diperoleh skor rata-rata sebesar 85%. Persentase tersebut menempatkan media dalam kategori sangat valid, sehingga dapat dinyatakan bahwa tampilan visual serta rancangan desain media sudah sesuai dan layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Masukan dan koreksi yang diperoleh menunjukkan bahwa media pembelajaran animasi berbasis Animaker

dari sisi visual dan pemilihan warna sudah tergolong jelas dan mudah dipahami. Berdasarkan hasil lembar penilaian pada aspek desain, media animasi tersebut memperoleh skor sebesar 85%, yang termasuk dalam kategori sangat valid.

Tabel 3. Hasil Validasi Aspek Desain

Butiran Penilaian	Skor	Kategori
Kesesuaian tampilan gambar dengan materi pada media pembelajaran animasi berbasis animaker	4	Sangat Valid
Media pembelajaran animasi berbasis animaker menarik perhatian siswa	3	Valid
Kesesuaian suara dengan materi yang ditampilkan	3	Valid
Tampilan warna pada media pembelajaran animasi berbasis animaker jelas dan sesuai	4	Sangat Valid
Tampilan media pembelajaran animasi berbasis animaker mampu meningkatkan semangat dalam pembelajaran	3	Valid
Jumlah	17	Sangat Valid

Analisis Data Validasi Aspek Bahasa

Proses validasi aspek bahasa dilakukan oleh Ibu Nafisatul Azizah S,Pd. Penilaian ini difokuskan pada ketepatan penggunaan bahasa dalam media pembelajaran animasi berbasis Animaker, baik dari segi kejelasan kalimat, kesesuaian istilah, maupun kemudahan dipahami oleh peserta didik. Hasil validasi menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media ini memperoleh skor 100% (lihat lampiran), yang berarti termasuk dalam kategori sangat valid. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa bahasa yang dipakai dalam media pembelajaran sudah sesuai, komunikatif, dan layak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Tabel 4. Hasil Validasi Produk Aspek Bahasa

No	Butiran Penilaian	Skor	Kategori
1	Bahasa yang digunakan sesuai EBI	4	Sangat Valid
2	Setiap kalimat mudah dipahami oleh siswa	4	Sangat Valid
3	Penggunaan bahasa yang bagus dan santun	4	Sangat Valid
4	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami	4	Sangat Valid
5	Ketepatan kata, istilah dan kalimat	4	Sangat Valid
Jumlah		20	Sangat Valid

Validasi pada aspek bahasa, tidak ditemukan adanya saran maupun perbaikan dari validator. Media pembelajaran animasi berbasis Animaker pada aspek ini memperoleh hasil penilaian sebesar 100%, sehingga termasuk ke dalam kategori sangat valid. Secara keseluruhan, rekapitulasi hasil validasi media pembelajaran animasi berbasis Animaker dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Keseluruhan Validasi Produk

No	Aspek	Rata-Rata	Kategori
1	Isi	85%	Sangat Valid
2	Desain	85%	Sangat Valid
3	Bahasa	100%	Sangat Valid
Rata-Rata		90%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan terhadap produk pengembangan, diperoleh nilai rata-rata dari tiga aspek penilaian yaitu isi, desain, dan bahasa. Aspek isi memperoleh persentase kevalidan sebesar 85% dengan kategori sangat valid, menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Aspek desain juga memperoleh nilai 85% dengan kategori sangat valid, yang berarti tampilan, tata letak, serta penyajian visual produk telah menarik dan mudah dipahami oleh pengguna. Sementara itu,

aspek bahasa mendapatkan nilai tertinggi yaitu 100% dengan kategori sangat valid, menandakan bahwa penggunaan bahasa dalam produk sudah komunikatif, sesuai kaidah kebahasaan, dan mudah dipahami siswa. Secara keseluruhan, hasil rata-rata validasi mencapai 90% dengan kategori sangat valid, sehingga produk ini dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran tanpa revisi yang signifikan.

Analisis Data Praktikalitas

Analisis praktikalitas dilakukan untuk menilai sejauh mana media pembelajaran animasi berbasis Animaker dapat digunakan secara mudah dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Penilaian dilakukan oleh Bapak Luqman S,Pd, Selaku guru kelas VIII SMP Nurussalam, yang memiliki pengalaman langsung dalam mengelola proses belajar mengajar di kelas.

Berdasarkan hasil pengisian angket praktikalitas, diperoleh skor sebesar 91%, yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran animasi berbasis Animaker tidak hanya mudah digunakan, tetapi juga relevan, menarik, dan mampu membantu guru serta siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media ini dinyatakan praktis dan layak untuk diterapkan sebagai salah satu alternatif media inovatif dalam pembelajaran di sekolah. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran animasi berbasis Animaker, dilakukan penilaian oleh Bapak Lukfan S,Pd, pada tanggal 09 September 2025. Hasil penilaian tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Tampilan Media Pembelajaran

No	Butir Penilaian	Skor	Kategori
1.	Kesesuaian tampilan (teks, gambar, dan warna) dalam video pembelajaran animasi berbasis Animaker	4	Sangat Praktis
2.	Kesesuaian penggunaan gambar dalam video animasi dengan materi serta kemudahan dipahami oleh peserta didik	4	Sangat Praktis
Jumlah			8 Sangat Praktis

Berdasarkan hasil uji kepraktisan terhadap video pembelajaran animasi berbasis Animaker, diperoleh total skor sebesar 8 dengan kategori sangat praktis. Penilaian tersebut mencakup dua butir indikator, yaitu kesesuaian tampilan (teks, gambar, dan warna) serta kesesuaian penggunaan gambar dengan materi dan kemudahan dipahami oleh peserta didik. Setiap butir memperoleh skor 4 dengan kategori sangat praktis, yang menunjukkan bahwa tampilan visual dalam video telah menarik, harmonis, dan mendukung pemahaman materi secara optimal. Selain itu, penggunaan gambar dalam video telah disesuaikan dengan konten pembelajaran sehingga mudah dipahami oleh siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran animasi berbasis Animaker memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi dan layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas.

Tabel 7. Hasil Penilaian Kemudahan Penggunaan Media Pembelajaran

No	Butir Penilaian	Skor	Kategori
1	Media animasi pembelajaran mudah dioperasikan dan sesuai dengan petunjuk yang diberikan	3	Praktis
2	Peserta didik lebih terbantu dalam memahami materi IPS ketika menggunakan video animasi berbasis Animaker	4	Sangat Praktis
3	Media animasi pembelajaran membantu peserta didik lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran	4	Sangat Praktis
4	Video animasi memudahkan peserta didik dalam memahami konsep dan mengingat materi	3	Praktis
5	Media pembelajaran berbasis animasi memotivasi peserta didik untuk terlibat lebih aktif dalam kegiatan belajar	3	Praktis
Jumlah			17 Sangat Praktis

Berdasarkan hasil pada tabel 7, aspek kemudahan penggunaan media pembelajaran memperoleh persentase 85%, sehingga dapat dikategorikan sangat praktis. Aspek kesesuaian waktu dinilai untuk mengetahui apakah media pembelajaran animasi berbasis Animaker dapat membantu peserta didik dalam menyelesaikan latihan sesuai dengan alokasi waktu yang tersedia. Hasil penilaian ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 8. Hasil Penilaian Kesesuaian Waktu

No	Butir Penilaian	Skor	Kategori
1	Peserta didik mampu menyelesaikan soal latihan IPS tepat waktu	3	Praktis
2	Media pembelajaran animasi berbasis Animaker dapat dimanfaatkan secara efektif sesuai waktu yang ditentukan	4	Sangat Praktis
Jumlah		7	Sangat Praktis

Berdasarkan data pada tabel di atas, aspek kesesuaian waktu memperoleh persentase 87,5%, sehingga masuk dalam kategori sangat praktis.

Tabel 9. Hasil Praktikalitas Secara Keseluruhan

No	Aspek	Rata-Rata	Kategori
1	Tampilan	100%	Sangat Praktis
2	Kemudahan Pengguna	85%	Sangat Praktis
3	Kesesuaian Waktu	87,5%	Sangat Praktis
Rata-Rata		91%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil pada tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa tingkat praktikalitas media pembelajaran animasi berbasis Animaker secara keseluruhan mencapai 91%, sehingga termasuk dalam kategori sangat praktis.

Analisis Data Efektifitas

Uji-T

Perbandingan nilai rata-rata yang berasal dari sampel dengan rata-rata yang sudah diketahui pada nilai yang diasumsikan.

Tabel 10. Hasil Uji-T

Paired Samples Test							Significance		
Paired Differences			95% Confidence Interval of the Differences						
	Mean	Std. Deviation	Std. Error of Mean	Lower	Upper	t	df	One-Sided p	Two-Sided p
Pair 1	-29,28571	7,95074	1,73499	-32,90485	-25,66658	-16,879	20	<.001	<.001
Pair 1 Sebelum diberikan perlakuan-sesudah diberikan perlakuan									

Berdasarkan hasil uji Paired Sample t-Test, diperoleh nilai rata-rata perbedaan skor pre-test dan post-test sebesar -29,29 dengan standar deviasi 7,95. Nilai t hitung yang didapat adalah -16,879 dengan derajat kebebasan (df) = 20. Uji signifikansi menunjukkan nilai p (Sig. 2-tailed) < 0,001, yang jauh lebih kecil dibandingkan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara skor sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Artinya, penggunaan media pembelajaran yang diterapkan terbukti efektif meningkatkan hasil belajar/keterampilan berpikir kritis siswa. Interval kepercayaan 95% untuk selisih rata-rata berada pada rentang -32,90 hingga -25,67, yang menguatkan bahwa peningkatan skor setelah perlakuan konsisten dan tidak terjadi secara kebetulan.

Uji N-gain

Uji N-gain digunakan sebagai alat untuk menilai tingkat keberhasilan suatu metode atau perlakuan dalam penelitian. Perhitungan skor N-gain dilakukan dengan melihat selisih antara nilai post-test dan *pre-test*, kemudian dibandingkan dengan skor maksimum yang mungkin dicapai. Dengan cara ini, dapat diketahui seberapa besar efektivitas suatu strategi atau model pembelajaran secara lebih terukur.

Tabel 11. Hasil Uji-T

Descriptive Statistic					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	21	,67	1,00	,8343	,15357
Ngain_Perse	21	57,14	100,00	83,4278	15,35706
Valid N (listwise)	21				

Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai rata-rata N-gain score sebesar 0,8343 dengan standar deviasi 0,15357. Jika dikonversi dalam bentuk persentase, rata-rata N-gain mencapai 83,43%, dengan nilai minimum 57,14% dan maksimum 100%. Menurut klasifikasi Hake, nilai rata-rata N-gain sebesar 0,83 termasuk dalam kategori tinggi ($\geq 0,70$). Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran yang digunakan memberikan peningkatan yang signifikan terhadap keterampilan berpikir kritis siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa perlakuan yang diberikan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara praktis.

Penggunaan media pembelajaran animasi berbasis Animaker dalam proses belajar mengajar memberikan kontribusi positif terhadap keterlibatan dan keberhasilan belajar siswa. Kehadiran media ini membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, serta mampu mengurangi rasa jemu yang sering dialami peserta didik ketika mengikuti pelajaran. Berdasarkan hasil analisis data efektivitas yang diperoleh dari angket siswa, ditunjukkan bahwa media pembelajaran animasi berbasis Animaker mencapai persentase sebesar 93%, yang termasuk dalam kategori sangat efektif. Hal ini membuktikan bahwa media yang dikembangkan dapat digunakan sebagai sarana pendukung pembelajaran yang mampu meningkatkan berpikir kritis serta hasil belajar siswa. Ini adalah angket sebagai berikut.

Tabel 12. Hasil Angket Efektivitas Media Pembelajaran

No	Aspek	Jml	Skor Max	%
1	AA	34	36	94%
2	ARN	34	36	94%
3	AKN	33	36	92%
4	DDI	35	36	97%
5	FK	32	36	89%
6	KW	36	36	100%
7	MJ	33	36	92%
8	MF	34	36	94%
9	MK	32	36	89%
10	MZ	34	36	94%
11	SN	33	36	92%
12	SOZ	35	36	97%
13	NNK	36	36	100%
14	RVH	32	36	89%
15	MANH	34	36	94%
16	PKI	32	36	89%
17	RWA	35	36	97%
18	RAM	35	36	97%
19	ADA	32	36	89%

No	Aspek	Jml	Skor Max	%
20	MAF	34	36	94%
21	NR	34	36	94%
Jumlah		708	756	93%

Berdasarkan tabel yang telah disajikan, dapat diketahui bahwa media pembelajaran animasi berbasis Animaker dalam materi IPS menunjukkan tingkat efektivitas yang tinggi. Hasil perhitungan rata-rata efektivitas mencapai 93,65%, yang termasuk dalam kategori sangat efektif. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran animasi berbasis Animaker mampu membantu peserta didik dalam memahami konsep materi pada pelajaran IPS, serta dapat digunakan sebagai alternatif media yang menarik dan relevan dalam proses pembelajaran.

Tabel 13. Hasil Tes Peserta Didik

No	Nama Peserta Didik	Tes Latihan	Skor Max
1	AA	90	100
2	ARN	100	100
3	AKN	95	100
4	DDI	85	100
5	FK	100	100
6	KW	90	100
7	MJ	95	100
8	MF	100	100
9	MK	85	100
10	MZ	95	100
11	SN	100	100
12	SOZ	90	100
13	NNK	95	100
14	RVH	100	100
15	MANH	90	100
16	PKI	95	100
17	RWA	100	100
18	RAM	85	100
19	ADA	95	100
20	MAF	100	100
21	NR	90	100
Jumlah		1.955	
Rata-Rata		93	
Presentase%		93%	

Berdasarkan data pada tabel di atas, hasil tes peserta didik kelas VIII menunjukkan bahwa media pembelajaran animasi berbasis Animaker mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi bilangan bulat. Nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik adalah 93%, sehingga dapat dikategorikan sangat efektif. Hal ini menegaskan bahwa media yang dikembangkan dapat digunakan dengan baik untuk mendukung proses pembelajaran di kelas.

Tabel 14. Hasil seluruh Nilah Efektifitas

No	Aspek	Rata-Rata	Kategori
1	Angket Efektifitas Pesertaa Didik	93,65%	Sangat Efektif
2	Hasil Tes	93%	Sangat Efektif
	Rata-Rata	93%	Sangat Efektif

Berdasarkan tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa tingkat efektivitas media pembelajaran animasi berbasis Animaker mencapai 93%. Persentase ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berada pada kategori sangat efektif dan mampu memberikan kontribusi positif dalam mendukung proses pembelajaran.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran animasi berbasis Animaker yang dikembangkan berhasil memperoleh kategori sangat efektif dengan persentase efektivitas yang tinggi, menandakan bahwa media ini mampu memberikan kontribusi positif yang signifikan dalam mendukung proses pembelajaran. Keefektifan media ini bukan hanya dari segi daya tarik visual dan kemudahan pemahaman materi, tetapi juga dari kemampuannya dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa, terutama pada materi keragaman sosial dan budaya di pembelajaran IPS. Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media animasi berbasis Animaker efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Misalnya, penelitian sebelumnya yang menggunakan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan video Animaker, menemukan adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar secara signifikan dengan nilai N-Gain kategori tinggi, yang menunjukkan bahwa media animasi dapat menjadi alat bantu pembelajaran yang efektif untuk merangsang kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa (Azizah, 2022). Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran animasi berbasis Animaker dinyatakan memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik ditinjau dari aspek validitas, praktikalitas, dan efektivitas.

Tahap validasi, media ini memperoleh rata-rata skor sebesar 90% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Validasi dilakukan terhadap tiga aspek, yaitu isi, desain, dan bahasa. Pada aspek isi, media memperoleh skor sebesar 85% yang menunjukkan bahwa materi yang disajikan sudah sesuai dengan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, dan karakteristik peserta didik. Penyajian materi bersifat runut, jelas, serta relevan dengan konteks pembelajaran IPS kelas VIII. Hasil ini memperlihatkan bahwa media telah memenuhi kriteria substansi pembelajaran yang baik sebagaimana diungkapkan bahwa media pembelajaran yang valid harus memiliki kesesuaian antara materi dan tujuan pembelajaran (Apsari & Rizki, 2018). Pada aspek desain, hasil validasi juga menunjukkan skor 85%, menandakan bahwa tampilan visual, tata warna, dan animasi dalam media pembelajaran mampu menarik perhatian peserta didik serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Hasil ini sejalan dengan teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang menyatakan bahwa penggunaan kombinasi teks, gambar, dan suara dapat meningkatkan retensi serta pemahaman konsep siswa (Wahidin, 2025). Adapun pada aspek bahasa, media memperoleh skor sempurna sebesar 100%, yang berarti bahasa yang digunakan telah sesuai dengan kaidah Ejaan Bahasa Indonesia (EBI), komunikatif, serta mudah dipahami oleh peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran animasi berbasis Animaker secara keseluruhan dinyatakan sangat valid dan layak digunakan pada tahap uji coba di sekolah.

Segi praktikalitas, media pembelajaran ini memperoleh nilai rata-rata sebesar 91% yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Penilaian dilakukan oleh guru mata pelajaran IPS kelas VIII dan mencakup tiga aspek, yaitu tampilan, kemudahan penggunaan, dan kesesuaian waktu. Pada aspek tampilan, media memperoleh skor sempurna 100%, menunjukkan bahwa kombinasi warna, teks, dan gambar pada media animasi telah menarik dan mudah dipahami. Aspek kemudahan penggunaan memperoleh skor 85%, yang berarti media ini mudah dioperasikan oleh guru maupun siswa tanpa memerlukan pelatihan khusus. Sementara itu, aspek kesesuaian waktu memperoleh skor 87,5%, menandakan bahwa durasi tayangan dan kegiatan pembelajaran melalui media ini sesuai dengan alokasi waktu yang ditetapkan. Secara keseluruhan, media animasi berbasis Animaker dinilai praktis dan efisien digunakan dalam pembelajaran, karena tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif. Hasil ini sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa produk

pembelajaran dikatakan praktis apabila dapat digunakan dengan mudah oleh pengguna tanpa membutuhkan bimbingan intensif dari pengembang (Fitra & Maksum, 2021).

Segi efektivitas, hasil uji *Paired Sample t-Test* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor pre-test dan post-test, dengan nilai t hitung sebesar -16,879 dan signifikansi $p < 0,001$. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran animasi berbasis Animaker efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Nilai rata-rata perbedaan sebesar 29,29 poin memperlihatkan adanya peningkatan yang substansial setelah penerapan media. Hasil uji N-gain juga memperkuat temuan ini, dengan skor rata-rata sebesar 0,83 yang termasuk dalam kategori tinggi ($\geq 0,70$) menurut klasifikasi Hake (1999). Artinya, media ini memberikan pengaruh positif yang kuat terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, hasil angket efektivitas menunjukkan rata-rata 93,65%, dan hasil tes siswa mencapai 93%, keduanya berada dalam kategori sangat efektif. Hal ini mengindikasikan bahwa media animasi berbasis Animaker tidak hanya mampu meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dan berpikir kritis dalam pembelajaran.

Temuan penelitian ini didukung oleh hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan video Animaker dalam model pembelajaran *Student Teams Achievement Division (STAD)* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa secara signifikan dengan kategori N-gain tinggi (Putri et al, 2023). Penelitian lain juga menyatakan bahwa penerapan pendekatan *Problem-Based Learning (PBL)* yang dipadukan dengan media Animaker mampu meningkatkan keterampilan pemecahan masalah siswa dibandingkan dengan metode konvensional (Apriyani et al, 2022). Hasil penelitian ini sejalan dengan pandangan tersebut bahwa media Animaker berperan penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran karena menyajikan materi secara interaktif, kontekstual, dan menarik.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran animasi berbasis Animaker memiliki tingkat validitas, praktikalitas, dan efektivitas yang tinggi dengan kategori "sangat valid", "sangat praktis", dan "sangat efektif". Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan partisipasi aktif peserta didik, serta mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis pada materi keragaman sosial dan budaya. Oleh karena itu, media pembelajaran animasi berbasis Animaker layak digunakan sebagai alternatif media inovatif dalam pembelajaran IPS dan dapat diintegrasikan dengan berbagai model pembelajaran berbasis proyek, kooperatif, maupun berbasis masalah sesuai dengan prinsip pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif (4C).

Selain itu, penelitian lain juga menguatkan bahwa pendekatan pembelajaran *Problem-Based Learning (PBL)* yang digabung dengan media Animaker mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa yang lebih baik dibandingkan metode pembelajaran tradisional. Media animasi memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik, memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok dan refleksi, yang pada akhirnya memperdalam pemahaman serta memperkuat proses kognitif yang kritis. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran ini tidak hanya melengkapi kekurangan media konvensional yang cenderung monoton, tetapi juga menjawab kebutuhan pembelajaran abad 21 yang menekankan pada kemampuan berpikir kritis dan kreativitas. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa media pembelajaran animasi berbasis Animaker sangat tepat digunakan dalam konteks pembelajaran IPS, khususnya materi keragaman sosial dan budaya, untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran serta keterampilan berpikir kritis siswa secara signifikan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil validasi para ahli, produk media pembelajaran ini menunjukkan tingkat kelayakan yang tinggi dari berbagai aspek, meliputi isi, desain, dan kebahasaan. Kelayakan ini menandakan bahwa media tersebut layak digunakan sebagai sarana pembelajaran yang efektif, sesuai dengan standar pengembangan media pembelajaran yang berlaku. Dengan demikian, media ini tidak hanya memenuhi kriteria teknis dan pedagogis, tetapi juga memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang kompleks melalui pendekatan visual dan interaktif yang inovatif. Hasil validasi ini memperkuat potensi media dalam mendukung tujuan pendidikan dan menjadi solusi alternatif dalam pembelajaran IPS di tingkat SMP.

Pengembangan media pembelajaran animasi berbasis Animaker di materi keragaman sosial dan budaya terbukti meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa secara signifikan. Media ini menyediakan cara belajar yang lebih menarik dan interaktif dibandingkan metode konvensional. Namun penelitian ini memiliki keterbatasan, seperti sampel yang hanya dari satu sekolah dan waktu pengujian yang singkat sehingga dampak jangka panjang belum diketahui. Selain itu, penerapan media ini memerlukan dukungan teknologi dan keterampilan guru yang masih perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, saran untuk penelitian selanjutnya adalah memperluas lokasi dan jumlah sampel, menguji materi pembelajaran lain, serta menggunakan metode campuran kuantitatif dan kualitatif agar hasil lebih lengkap dan dapat mengamati efek penggunaan media dalam jangka waktu lebih lama. Selain itu, peningkatan pelatihan guru dalam menggunakan media animasi perlu diperhatikan agar implementasi media berjalan maksimal

Acknowledgment

Daftar Pustaka

- Apsari, P. N., & Rizki, S. (2018). Media pembelajaran matematika berbasis Android pada materi program linear. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 7(1), 161–170. <http://dx.doi.org/10.24127/ajpm.v7i1.1357>
- Arend. (2015). *Pembelajaran IPS SD/MI*. In *Etika jurnalisme pada koran kuning: Sebuah studi mengenai koran Lampu Hijau* (Vol. 16, Issue 2).
- Aryani, L. A., Silpi, E., & Sari, H. P. (2025). Globalisasi dan transformasi pendidikan Islam: Menyongsong era digital. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 426–434. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i2.931>
- Ayuni, R. F. N., Wijaya, A. M. R., & Badri, M. I. (2025). Pengembangan media video animasi storytelling pada pembelajaran IPS untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IX. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(8), 9862–9869. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i8.9078>
- Azizah, D. N. (2022). Pengaruh model pembelajaran student teams achievement division (STAD) dan gaya belajar terhadap hasil belajar geografi di SMA. *Jambura Geo Education Journal*, 3(1), 28–35. <https://doi.org/10.34312/jgej.v3i1.13787>
- Basiran, B., & Ningsih, T. (2023). Kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran IPS. *Jurnal Kependidikan*, 11(2), 226–239. <https://doi.org/10.24090/jk.v11i2.8679>

- Fauziyah, R., Budimansyah, D., & Muthaqin, D. I. (2020). Penguatan pendidikan karakter untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. *Jurnal Civicus*, 20(1), 15–25. <https://doi.org/10.17509/civicus.v20i1.22926>
- Fitra, J., & Maksum, H. (2021). Efektivitas media pembelajaran interaktif dengan aplikasi Powtoon pada mata pelajaran bimbingan TIK. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(1), 1–13. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.31524>
- Hanaris, F. (2023). Peran guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa: Strategi dan pendekatan yang efektif. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Psikologi*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.61397/jkpp.v1i1.9>
- Ixfina, F. D., & Rohma, S. N. (2025). Dasar-dasar pendidikan sebagai pembentuk moral dan intelektual peserta didik di sekolah dasar. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 4(2), 222–231. <https://doi.org/10.56799/jceki.v4i2.7065>
- Kusyana, D. N. B., & Pratiwi, K. A. (2019). Skala pengukuran kualitas layanan: Sebuah kajian literatur. *Widya Manajemen*, 1(2), 21–39.
- Lestari, N., & Wirasty, R. (2019). Pemanfaatan multimedia dalam media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Amaliah: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(2), 349–353. <https://doi.org/10.32696/ajpkm.v3i2.289>
- Maharani, A. A., Rahmadani, N. C. P., & Renca, Z. S. (2025). Analisis media video animasi terhadap partisipasi aktif siswa pada pembelajaran Pancasila di SDN 2 Tulungagung. *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(5), 1–7. <https://doi.org/10.59435/menuis.v1i5.223>
- Munisah, E. (2019). Model desain multimedia pembelajaran. *Edukasi Lingua Sastra*, 17(2), 139–150. <https://doi.org/10.47637/elsa.v17i2.46>
- Murni, N. F. (2021). Upaya meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. *Science, Engineering, Education, and Development Studies (SEEDS): Conference Series*, 5(1). <https://doi.org/10.20961/seeds.v5i1.56736>
- Pratama, T. (2024). Hakikat pendidikan H. A. R. Tilaar dalam perspektif filsafat pendidikan progresivisme. *Sophia Dharma: Jurnal Filsafat, Agama Hindu, dan Masyarakat*, 7(2), 1–11.
- Putri, H. K., Pratiwi, I. A., & Masfuah, S. (2023). Model student team achievement division berbantuan mind mapping untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 1769–1776. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6153>
- Rahayu, Y. A., & Winarso, W. (2018). Berpikir kritis siswa dalam penyelesaian matematika ditinjau dari perbedaan tipe gaya kognitif reflektif dan impulsif. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1). <https://doi.org/10.23887/jipp.v2i1.13279>
- Ramadhani, D. A., Ramadani, N. O., Ika, N. F. A., & Viratama, P. (2025). Peningkatan media belajar yang menarik melalui aplikasi Quizz untuk meningkatkan (kekompakkan, kreativitas, berpikir kritis) pada siswa di tingkat SD/MI. *Populer: Jurnal Penelitian Mahasiswa*, 4(1), 119–131. <https://doi.org/10.58192/populer.v4i1.2981>
- Saputra, H. (2024). Penguatan kemampuan peserta didik dalam menghadapi era Society 5.0 melalui pembelajaran matematika. *Bersatu: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 2(2), 287–302. <https://doi.org/10.51903/bersatu.v2i2.640>

- Siregar, Y. S., Darwis, M., Baroroh, R., & Andriyani, W. (2022). Peningkatan minat belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik pada masa pandemi Covid-19 di SD Swasta HKBP 1 Padang Sidempuan. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 69–75. <https://doi.org/10.56972/jikm.v2i1.33>
- Sofwatillah, Risnita, M., Syahran, Jailani, D. A. S. (2024). Teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif dalam penelitian ilmiah, 15(2), 79–91.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suryadi, A. (2022). Penerapan model pembelajaran langsung (direct instruction) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kimia materi minyak bumi di kelas X MIA-3 semester I SMAN 1 Sanggar tahun pelajaran 2021/2022. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 2(1), 44–55. <https://doi.org/10.53299/jppi.v2i1.168>
- UNESCO. (2020). *Education in a post-COVID world: Nine ideas for public action*. International Commission on the Futures of Education.
- Wahidin, W. (2025). Pengembangan media pembelajaran visual untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 11(1), 285–295. <https://doi.org/10.37567/jie.v11i1.3720>
- Widiastari, N. G. A. P., & Puspita, R. D. (2024). Penggunaan media pembelajaran digital dalam mengembangkan motivasi belajar siswa kelas IV SD Inpres 2 Nambaru. *Elementary: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(4), 215–222. <https://doi.org/10.51878/elementary.v4i4.3519>
- Zahro, N. F. (2024). Pendidikan dasar Islam sebagai fondasi pembangunan moral dan sosial di era globalisasi. *Modeling: Jurnal Program Studi PGMI*, 11(4), 1–12. <https://doi.org/10.69896/modeling.v11i4.2624>