

---

## **PENGUNAAN VIDEO ANIMASI SEJARAH UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK KELAS X SMAN 1 GURAH**

**Vera Jeniartha<sup>1</sup>, Agus Budianto<sup>2</sup>, Yatmin<sup>3</sup>**

[verajeniartha55@gmail.com](mailto:verajeniartha55@gmail.com)<sup>1</sup>, [budianto@unpkediri.ac.id](mailto:budianto@unpkediri.ac.id)<sup>2</sup>, [yatmin@unpKediri.ac.id](mailto:yatmin@unpKediri.ac.id)<sup>3</sup>

**Universitas Nusantara PGRI Kediri**

### **ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan serta mengevaluasi kelayakan dan efektivitas media pembelajaran berbasis video animasi interaktif pada pembelajaran sejarah di kelas X SMA Negeri 1 Gurah. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik yang disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih bergantung pada penggunaan bahan ajar berbasis teks sehingga pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan mengacu pada model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pengumpulan data dilakukan melalui instrumen validasi ahli, angket respons, dan tes kemampuan berpikir kritis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi memperoleh kategori sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media serta dinilai sangat praktis berdasarkan hasil uji kepraktisan. Selain itu, hasil uji lapangan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis video animasi efektif digunakan dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

**Kata Kunci:** Pengembangan Media Pembelajaran, Video Animasi, Pembelajaran Sejarah, Kemampuan Berpikir Kritis.

### **ABSTRACT**

*The purpose of this study is to develop and evaluate the feasibility and effectiveness of interactive animated video-based learning media in history learning in class X of SMA Negeri 1 Gurah. This study is motivated by the low critical thinking skills of students caused by the learning process that still relies on the use of text-based teaching materials so that learning tends to be monotonous and less interesting. This study uses a research and development method with reference to the ADDIE model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection was carried out through expert validation instruments, response questionnaires, and critical thinking ability tests. The results of the study indicate that animated video-based learning media obtained a very feasible category based on the results of validation by material experts and media experts and was considered very practical based on the results of the practicality test. In addition, the results of the field test showed an increase in students' critical thinking skills after using animated video-based learning media. Thus, animated video-based learning media is effectively used in history learning to improve students' critical thinking skills.*

**Keywords:** Learning Media Development, Animated Videos, History Learning, Critical Thinking Skills.

## PENDAHULUAN

Dinamika pendidikan pada era modern menuntut adanya perubahan paradigma pembelajaran dari yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Perubahan tersebut mengharuskan pendidik menerapkan strategi pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan perkembangan teknologi sebagai media pendukung agar proses pembelajaran berlangsung lebih aktif, menarik, dan bermakna. Menurut Sanjaya, (2016), pembelajaran merupakan suatu proses yang dirancang secara sistematis untuk menciptakan kondisi belajar yang memungkinkan peserta didik membangun pengetahuannya sendiri, bukan sekadar menerima informasi dari pendidik. Oleh karena itu, proses pembelajaran harus mampu mendorong peserta didik untuk aktif mencari, mengolah, dan memahami informasi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Pembelajaran sejarah merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk kesadaran sejarah, karakter, nasionalisme, serta kemampuan berpikir kritis peserta didik. Melalui pembelajaran sejarah, peserta didik tidak hanya diharapkan memahami fakta dan kronologi peristiwa masa lampau, tetapi juga mampu menganalisis hubungan sebab akibat, mengevaluasi berbagai sumber sejarah, serta mengambil nilai-nilai yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, pada kenyataannya masih banyak peserta didik yang beranggapan bahwa mata pelajaran sejarah kurang memberikan manfaat karena materi yang dipelajari lebih banyak membahas peristiwa pada masa lampau Budianto, (2023). Persepsi tersebut menyebabkan peserta didik cenderung memandang pembelajaran sejarah sebagai mata pelajaran yang hanya berorientasi pada hafalan sehingga minat dan motivasi belajar menjadi rendah. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran sejarah melalui pemanfaatan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan kontekstual agar peserta didik dapat memahami bahwa sejarah memiliki keterkaitan dengan kehidupan masa kini serta mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SMA Negeri 1 Gurah, ditemukan adanya kesenjangan antara pelaksanaan pembelajaran sejarah dengan tuntutan kurikulum yang menekankan pembelajaran aktif dan berpusat pada peserta didik. Selama proses pembelajaran, guru masih menggunakan metode ceramah dan Lembar Kerja peserta didik (LKS) sebagai sumber belajar utama sehingga penyampaian materi cenderung berlangsung secara satu arah. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian besar peserta didik kelas X terlihat kurang antusias, mudah merasa bosan, kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, serta mengalami kesulitan dalam memahami materi sejarah secara mendalam. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif masih belum optimal sehingga materi sejarah belum disajikan secara menarik dan kontekstual. Menurut Arsyad, (2017), media pembelajaran berbasis visual tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga mampu meningkatkan perhatian, membangkitkan motivasi belajar, merangsang aspek psikologis peserta didik, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga materi lebih mudah dipahami.

Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran sejarah. Peserta didik cenderung hanya menghafal fakta dan kronologi peristiwa sejarah tanpa mampu menganalisis hubungan sebab akibat, mengevaluasi berbagai sumber sejarah, maupun mengaitkan suatu peristiwa dengan kehidupan masa kini. Pembelajaran yang masih berorientasi pada penyampaian materi menyebabkan peserta didik belum memperoleh kesempatan yang optimal untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Menurut Ennis, (2015), berpikir kritis merupakan proses berpikir secara rasional dan reflektif untuk menentukan apa yang harus dipercaya atau dilakukan berdasarkan pertimbangan yang logis. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu memberikan rangsangan kognitif, mendorong peserta didik melakukan analisis terhadap

informasi, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif sehingga kemampuan berpikir kritis peserta didik dapat berkembang secara optimal.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan aplikasi Canva. Video animasi memiliki keunggulan karena mampu menggabungkan teks, gambar, audio, animasi, dan ilustrasi peristiwa sejarah dalam satu kesatuan penyajian yang menarik sehingga materi yang bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Menurut Sudjana dan Rivai, (2019), penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik karena mampu menyajikan materi yang abstrak menjadi lebih konkret. Penyajian materi sejarah melalui video animasi juga dapat meningkatkan perhatian, motivasi belajar, serta mendorong peserta didik untuk berpikir lebih kritis dalam memahami dan menganalisis berbagai peristiwa sejarah.

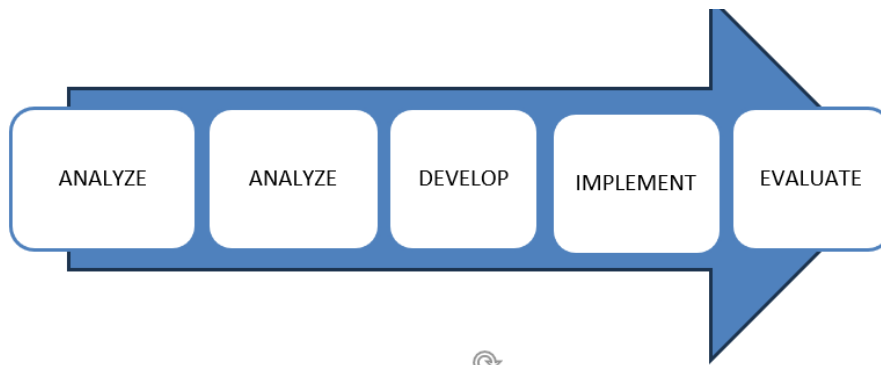
Secara teoritis, penggunaan video animasi dalam pembelajaran sejarah tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Melalui penyajian materi yang dikemas secara visual dan interaktif, peserta didik didorong untuk mengidentifikasi permasalahan, menganalisis hubungan sebab akibat, mengevaluasi berbagai sumber sejarah, serta menarik kesimpulan berdasarkan fakta yang diperoleh. Menurut Rusman, (2017), media pembelajaran yang kreatif dan inovatif mampu meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik karena melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara bersamaan. Dengan demikian, video animasi tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana yang dapat merangsang kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam memahami berbagai peristiwa sejarah secara lebih mendalam.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran sejarah berbasis video animasi pada materi Proses Masuk dan Berkembangnya Islam di Indonesia bagi peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Guruh. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Produk yang dikembangkan diharapkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sehingga dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran sejarah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Oleh karena itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya dalam pembelajaran sejarah. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik dalam mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif sehingga mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, efektif, serta mendukung peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) atau penelitian dan pengembangan karena bertujuan untuk mengembangkan sekaligus menguji kelayakan media pembelajaran yang dihasilkan. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang dikembangkan oleh Sugiyono, (2015). Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan pengembangan yang sistematis, terstruktur, dan komprehensif sehingga sesuai untuk menghasilkan produk pembelajaran yang berkualitas. Model ini meliputi lima tahapan utama, yaitu:



Gambar. 1 Tahapan Pengembangan Metode ADDIE

a. Analysis (Analisis)

Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi peserta didik dalam pembelajaran sejarah serta menganalisis kebutuhan media pembelajaran yang dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara di SMA Negeri 1 Gurah.

b. Design (Perancangan)

Pada tahap perancangan, peneliti menyusun desain media pembelajaran berbasis video animasi yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Kegiatan yang dilakukan meliputi penyusunan materi, pembuatan storyboard, penulisan naskah, serta pemilihan gambar, animasi, audio, dan elemen pendukung menggunakan aplikasi Canva.

c. Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, desain media pembelajaran diwujudkan menjadi produk berupa video animasi. Selanjutnya, produk divalidasi berdasarkan aspek kelayakan oleh dua validator, yaitu ahli materi Gusti Garnis Sasmita, M.Pd. dan ahli media Drs. Sigit Widiatmoko, M.Pd. Selain itu, dilakukan uji kepraktisan oleh guru mata pelajaran Sejarah SMA Negeri 1 Gurah untuk mengetahui kemudahan penggunaan media dalam proses pembelajaran.

d. Implementation (Implementasi)

Setelah media dinyatakan layak berdasarkan hasil validasi, produk diimplementasikan melalui uji coba skala terbatas dan uji coba skala luas kepada peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Gurah untuk mengetahui kepraktisan dan efektivitas media pembelajaran.

e. Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi, peneliti melakukan evaluasi terhadap seluruh tahapan pengembangan berdasarkan hasil validasi, uji coba skala terbatas, dan uji coba skala luas. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan media pembelajaran berbasis video animasi.

Penelitian ini menggunakan instrumen angket validasi ahli media dan ahli materi berdasarkan aspek kelayakan media sebelum diujicobakan kepada peserta didik, serta angket respons guru, angket respons peserta didik, dan soal pre-test serta post-test untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran berbasis video animasi. Penelitian ini diharapkan menghasilkan media pembelajaran sejarah berbasis video animasi yang mudah digunakan oleh guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran serta efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada materi Proses Masuk dan Berkembangnya Islam di Indonesia di kelas X SMA Negeri 1 Gurah.

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan berdasarkan hasil validasi ahli, angket respons guru, angket respons peserta didik, serta hasil tes kemampuan berpikir kritis. Data angket dianalisis menggunakan skala Likert 4 skor, yaitu Sangat Baik (4), Baik (3), Kurang (2), dan Sangat Kurang (1). Selanjutnya, data dianalisis menggunakan rumus

distribusi frekuensi dalam bentuk persentase untuk menentukan tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan :

Tabel. 1 Pedoman Penskoran angket

| Keterangan  | Skor |
|-------------|------|
| Sangat Baik | 4    |
| Baik        | 3    |
| Cukup       | 2    |
| Tidak Baik  | 1    |

Sumber : Hamzah & Baalwi, (2022)

Data hasil validasi ahli media, ahli materi, angket respons guru, dan angket respons peserta didik dianalisis menggunakan skala Likert empat tingkat. Selanjutnya, skor yang diperoleh dihitung dalam bentuk persentase menggunakan rumus sebagai berikut:

Presentase = (jumlah Skor yang diperoleh)/(jumlah skor maksimal) x 100 %

Hasil persentase kemudian diinterpretasikan berdasarkan kategori kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan sebagaimana disajikan pada tabel berikut.

Tabel. 2 Kriteria Penilaian

| Skor   | Kriteria Penilaian |
|--------|--------------------|
| 81-100 | Sangat Baik        |
| 61-80  | Baik               |
| 41-60  | Cukup Baik         |
| 21-40  | Kurang Baik        |
| <20    | Tidak Baik         |

Sumber : Hamzah & Baalwi,(2022).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### a. Hasil Pengembangan Produk

Pengembangan video animasi sejarah ini menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan. Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi kebutuhan media pembelajaran yang mampu menyajikan proses masuk dan berkembangnya Islam di Indonesia secara kronologis dan mudah dipahami. Pada tahap perancangan, disusun naskah narasi, storyboard, serta elemen grafis bertema sejarah menggunakan aplikasi Canva. Selanjutnya, pada tahap pengembangan, hasil perancangan diwujudkan menjadi produk akhir berupa video animasi yang kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk memperoleh penilaian kelayakan

Tabel. 3 Hasil Validasi Oleh Para Ahli

| Aspek Validator                                    | Persentase | Kategori Kelayakan                   |
|----------------------------------------------------|------------|--------------------------------------|
| <b>Ahli Materi :</b><br>Gusti Garnis Sasmita, M.Pd | 96,88%     | Sangat Layak atau tidak perlu revisi |
| <b>Ahli Media :</b><br>Drs. Sigit Widiatmoko, M.Pd | 93,75%     | Sangat Layak atau tidak perlu revisi |
| <b>Angket Respon Guru :</b><br>Sukei,S.Pd          | 90%        | Sangat Layak atau tidak perlu revisi |

Sumber : Data Olahan Peneliti,2026

Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran memperoleh persentase sebesar 96,88% dengan kategori sangat layak. Penilaian tersebut didasarkan pada kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, ketepatan isi, penyajian materi, serta kemampuan media dalam mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Sementara itu, hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 93,75% dengan kategori sangat layak. Penilaian tersebut meliputi aspek tampilan media, kualitas teknis media, kejelasan penyajian media, serta kepraktisan media dalam mendukung proses pembelajaran.

Tabel. 4 Perbandingan Nilai Rata-Rata Pre-Test dan Post-Test Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik

| Indikator Penilaian | Nilai Rata-rata pretest | Nilai Rata-rata Posttest | Kenaikan (Gain) | Asymp. Sig. (2-tailed) |
|---------------------|-------------------------|--------------------------|-----------------|------------------------|
| Berpikir Kritis     | 64,58                   | 84,47                    | 19,89           | 0,000                  |

Sumber : Data Olahan Peneliti, 2026.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan video animasi mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah dan buku paket. Selama proses pembelajaran, peserta didik terlihat lebih antusias dalam mengikuti kegiatan belajar, aktif memperhatikan materi yang disampaikan, serta lebih mudah memahami urutan peristiwa sejarah. Penyajian materi dalam bentuk visual yang dipadukan dengan penjelasan yang sistematis membantu peserta didik menghubungkan konsep-konsep sejarah sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Kondisi tersebut turut mendukung peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam menganalisis peristiwa sejarah.

#### **b. Pembahasan**

Penggunaan video animasi yang dikembangkan berperan penting dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata pre-test dan post-test setelah peserta didik menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi. Selain itu, hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $<0,05$ ), sehingga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Guruh. Hasil tersebut membuktikan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya layak digunakan, tetapi juga efektif dalam mendukung proses pembelajaran sejarah.

Peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik dipengaruhi oleh penyajian materi yang lebih menarik melalui perpaduan gambar, teks, animasi, dan narasi sehingga materi Proses Masuk dan Berkembangnya Islam di Indonesia lebih mudah dipahami. Selama proses pembelajaran, peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga mengamati jalannya peristiwa sejarah, menganalisis hubungan sebab akibat, serta menarik kesimpulan berdasarkan materi yang disajikan dalam video animasi. Kondisi tersebut menjadikan peserta didik lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dan lebih mudah memahami materi dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah dan buku paket.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Arsyad, (2017) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis visual mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Penggunaan media yang menarik dapat membantu peserta didik memahami informasi secara lebih mudah sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Dengan demikian, video animasi yang dikembangkan mampu menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang mendukung terciptanya pembelajaran sejarah yang lebih interaktif.

Selain itu, peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik juga mendukung pendapat Ennis, (2015) yang menyatakan bahwa berpikir kritis merupakan proses berpikir secara rasional dan reflektif dalam menentukan keputusan berdasarkan bukti yang tersedia. Melalui penyajian materi sejarah secara sistematis, peserta didik menjadi lebih mampu mengidentifikasi informasi, menganalisis hubungan sebab akibat, memberikan alasan terhadap suatu peristiwa, serta menarik kesimpulan berdasarkan fakta sejarah. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan video animasi mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran konvensional.

Temuan penelitian ini juga didukung oleh penelitian Yulianti, Candra, dan Maulia, (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik karena pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam memahami materi. Penelitian Putri, (2024) juga menyimpulkan bahwa media video animasi yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran karena mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Kesamaan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media video animasi memiliki potensi yang besar untuk diterapkan sebagai salah satu inovasi pembelajaran sejarah di sekolah.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran sejarah berbasis video animasi telah memenuhi aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Media ini tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik, tetapi juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpikir lebih aktif dalam memahami materi sejarah. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis video animasi dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran sejarah.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sejarah berbasis video animasi pada materi Proses Masuk dan Berkembangnya Islam di Indonesia dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah di kelas X SMA Negeri 1 Guruh. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil validasi ahli media dan ahli materi yang memperoleh kategori sangat valid, hasil angket respons guru dan peserta didik yang menunjukkan kategori sangat praktis, serta hasil uji efektivitas yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi. Selain itu, hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $<0,05$ ) yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis video animasi dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran sejarah yang mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta mendukung peningkatan kemampuan berpikir kritis.

## **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, guru diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis video animasi sebagai alternatif dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan keterlibatan dan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran serupa pada materi sejarah lainnya atau mengujinya pada jenjang pendidikan dan jumlah subjek yang lebih luas sehingga efektivitas media dapat diketahui secara lebih komprehensif.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Budianto. (2023). Pengembangan Aplikasi Histori Indonesia Merdeka (HI-Merdeka) Dengan Metode Gamification Guna Terwujudnya Society 5.0. Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran, 6, 1035.
- Rusman. (2017). Jurnal BaJET. 6(1), 369.
- Sanjaya. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas Xi Mipa I Di Sman 7 Sinjai Kabupaten Sinjai. Jurnal Media Pembelajaran, 6(3), 65–72.
- Sudjana dan Rivai. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia HTML5 pada materi norma dan keadilan kelas VII di MTS Negeri 1 Kediri. Kajian Moral Dan Kewarganegaraan, 8(1), 77.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta

Yulianti, Y., Candra, A. A., & Maulia, S. T. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Kartun Berbasis Aplikasi TikTok untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 9(1), 94–103.  
<https://doi.org/10.31571/jpkn.v9i1.8306>