



Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Pembelajaran IPS terhadap Hasil Belajar

Hana Eka Pratiwi¹, Budi Aman², & Desy Safitri³

Mahasiswa¹, Dosen Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FIS UNJ^{2,3}
Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Negeri Jakarta

Article Info

Article History:

Received: 2022-12-24
Revised: 2023-01-02
Accepted: 2024-08-31

Keywords:

Learning Media;
Video Animation;
Social Studies Learning
Outcomes.

Informasi Artikel

Kata Kunci:

Media Pembelajaran;
Video Animasi;
Hasil Belajar IPS.

Publishing Info


✉ **Corresponding Author:** (1) Hana Eka Pratiwi, (2) Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (3) Universitas Negeri Jakarta, (4) Jl. Rawamangun Muka, Jakarta Timur, 13220, Indonesia, (5) Email: hanaekapратиwi10@mail.com

ABSTRACT

The results of this research aim to determine the effect of using social media animation video media on learning outcomes. The method used is a quantitative method in a True Experimental approach with a Posttest Only Control Design. The sampling technique in this research used simple random sampling with samples of class VIII A and VIII B. Both samples were given a post test after being given treatment in the form of learning using animated videos in class VIII A and power point media in class VIII B. The results showed that there were the effect of the use of animated social studies learning video media on student learning outcomes. This can be seen from the results of hypothesis testing using the Mann-Whitney test which produces a significance value (2-tailed) of 0.000 ($p < 0.05$).

ABSTRAK

Hasil dari penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi pembelajaran IPS terhadap hasil belajar. Metode yang digunakan metode kuantitatif dalam pendekatan True Experimental dengan desain Posttest Only Control Design. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan simple random sampling dengan sampel kelas VIII A dan VIII B. Kedua sampel diberi post test setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan video animasi pada kelas VIII A dan media power point pada kelas VIII B. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis menggunakan uji Mann-Whitney yang menghasilkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0.000 ($p < 0.05$).

Copyright © 2021 The Author(s). Published by Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia.  This is an open access article licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Pendahuluan

Kemajuan teknologi yang ada pada saat ini merupakan hasil dari perkembangan ilmu pengetahuan. Kemajuan teknologi ini memiliki peran yang besar, sehingga dapat mempengaruhi kehidupan manusia diberbagai aspeknya, baik di bidang sosial, ekonomi, politik, pendidikan dan kebudayaan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada

bidang pendidikan membuat orang-orang yang terlibat dalam ranah pendidikan terdorong untuk mengupayakan adanya pembaruan dalam memanfaatkan teknologi kedalam proses pembelajaran. Namun, berdasarkan hasil pra penelitian dari bulan agustus sampai November 2021 di SMP Negeri 88 Jakarta. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada kelas VIII, masih terlihat kurang bervariasi, sehingga peserta didik tersebut masih mengalami kesulitan dalam memahami beberapa materi yang telah diajarkan. Media pembelajaran yang dipakai ketika mengajar hanya menggunakan media *power point* saja. Saat Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) sistem pembelajaran di SMP Negeri 88 Jakarta dominan hanya memindahkan kelas *offline* ke *zoom meeting* atau *google meet*.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang diterapkan pada peserta didik di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah mata pelajaran yang wajib dipelajari. Hal tersebut telah dicantumkan pada Undang-Undang nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 37 yang bunyinya adalah "kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat ilmu pengetahuan sosial". IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) diartikan sebagai integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sejarah, ekonomi, geografi, politik, hukum, dan budaya yang dipadukan secara *interdisipliner* setelah sekolah menyesuaikan dengan materi yang akan diajarkan sesuai dengan kepentingan pendidikan dan pembelajaran (Karim, 2015). Maka dari itu, diperlukan media pembelajaran yang tepat untuk membantu menyampaikan materi IPS agar peserta didik dengan mudah mengerti dengan informasi atau materi yang disampaikan.

Media video dapat menjadi pilihan pendidik dalam memilih media pembelajaran yang membantu pendidik untuk menyampaikan materi IPS kepada peserta didik, dan membantu peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Hal ini karena video memiliki kemampuan memvisualisasikan materi, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Pada awalnya kata media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang artinya adalah 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar' (Arsyad, 2016). Dalam proses pembelajaran, antara pendidik dan peserta didik telah menjalin komunikasi, sehingga terlihat jelas bahwa peran pendidik tersebut adalah menjadi pengirim informasi, sedangkan peran siswa adalah menjadi penerima informasi. Hal ini berkaitan dengan pendapat dari Criticos 1996 dalam (Daryanto, 2013) yang mengatakan bahwa media adalah salah satu komponen dari komunikasi, yakni sebagai pembawa pesan yang disampaikan dari komunikator menuju komunikan. Video dapat diartikan sebagai bahan ajar yang bentuknya non cetak yang kaya akan informasi dan tuntas karena pesan yang disampaikan kepada peserta didik disampaikan secara langsung (Daryanto, 2013).

Media video merupakan segala sesuatu yang dapat memungkinkan sinyal dari audio dapat dikombinasikan dengan gambar yang bergerak sesuai dengan rangkaiannya. Kata animasi berasal dari bahasa Yunani, yaitu *anima* yang artinya adalah memberi kehidupan (Madcoms, 2006). Animasi merupakan usaha untuk membuat presentasi statis agar menjadi hidup. Dalam media pembelajaran, media video animasi termasuk ke dalam kelompok dari media audiovisual. (Sanjaya, 2010) menyatakan bahwa media audiovisual merupakan jenis media yang tidak hanya berisikan unsur suara saja, tetapi berisikan unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, film, *slide* suara, dan lain sebagainya. Media pembelajaran menggunakan media video dapat dianggap lebih baik dan juga lebih menarik karena media video mengandalkan dua indra sekaligus, yaitu indra pendengaran dan indra penglihatan. Maka dari itu, media video diharapkan dapat meningkatkan perhatian peserta didik dalam belajar dan dapat memperjelas materi yang disampaikan

Gagne dalam (Purwanto, 2013) bahwa hasil belajar merupakan terbentuknya konsep, yakni kategori yang telah diberikan pada stimulus yang ada di lingkungan, yang

menyediakan skema yang telah terorganisasi untuk mengasimilasi stimulus-stimulus baru dan menentukan hubungan di dalam dan di antara kategori-kategori. Hasil belajar menurut Winkel 1996 dalam (Purwanto, 2013) adalah sebuah perubahan yang akan mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Winkel juga mengemukakan bahwa aspek perubahan pada hasil belajar mengacu kepada taksonomi tujuan pengajaran yang telah dikembangkan oleh beberapa tokoh, seperti Bloom, Simpson dan Harrow yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Berdasarkan Taksonomi Bloom tentang tujuan-tujuan perilaku yang berkaitan dengan tujuan instruksional khusus terdapat tiga domain, yaitu: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain hasil belajar merupakan perilaku-perilaku kejiwaan yang akan diubah ketika proses pendidikan berlangsung.

Peneliti memperkirakan bahwa media video animasi ini memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan media video animasi menyajikan materi berupa suara dan gambar, selain itu media video animasi juga termasuk kedalam jenis media audio visual. Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Karena adanya media video animasi, peserta didik dapat menyerap materi menggunakan gaya belajarnya masing-masing. Hal ini diperkuat oleh Supatminingsih et al., 2020 dalam (Hasan dkk, 2021) yang berpendapat bahwa terdapat penemuan dari penelitian yang menunjukkan adanya interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan karakteristik belajar peserta didik dalam menentukan hasil belajar dari peserta didik.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan *True Experimental* atau eksperimen yang betul-betul, karena pada desain ini semua variabel luar yang memberi pengaruh pada jalannya eksperimen akan dapat dikontrol oleh peneliti. *True Experimental* memiliki ciri utama, yaitu sampel yang digunakan untuk kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol diambil secara *random* dari populasi tertentu (Sugiyono, 2013). Bentuk desain yang digunakan dari desain *True Experimental* adalah *Posttest Only Control Design*.

Pada penelitian dengan desain ini, siswa pada kelas eksperimen akan diberi perlakuan belajar menggunakan media video animasi, sedangkan siswa pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan belajar menggunakan media video animasi. Selanjutnya, kelompok eksperimen dan kontrol akan diberi *posttest*.

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 88 Jakarta Tahun Ajaran 2021/2022 yang berjumlah 319 orang. Sampel pada penelitian ini adalah dua kelompok yang dijadikan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *simple random sampling*. Setelah dipilih secara acak, yang menjadi kelas eksperimen adalah kelas VIII A, dan kelas kontrol adalah kelas VIII B. Berikut rincian jumlah sampel yang digunakan pada penelitian ini.

Tabel 1. Jumlah Sampel Penelitian

Kelas	Jumlah Siswa
VIII-A	40 orang
VIII-B	40 orang
Jumlah	80 orang

Penelitian ini memiliki tahapan-tahapan yang harus dilaksanakan, tujuannya adalah agar proses penelitian ini dapat berjalan secara sistematis. Berikut merupakan tahapan-tahapan yang akan dilaksanakan pada penelitian ini: **(1) Tahap Perencanaan Penelitian**, yakni Menentukan lokasi penelitian, Menemukan studi literatur untuk menemukan gagasan yang berkaitan dengan tema serta permasalahan yang diangkat ke dalam judul penelitian melalui beberapa jurnal, buku, dan literasi lainnya, Merumuskan masalah yang akan dikaji, Membuat proposal penelitian, Melakukan seminar proposal penelitian, Membuat surat izin penelitian, Melakukan konsultasi dengan guru IPS di sekolah mengenai penelitian yang akan dilakukan, Menentukan kelas sampel penelitian berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan di sekolah, Menyusun perangkat pembelajaran serta instrumen penelitian, **(2) Tahap Pelaksanaan Penelitian**, yakni Memberikan perlakuan menggunakan media film animasi untuk kelas eksperimen, Memberikan *post test* pada kedua kelas di akhir pembelajaran, Mengumpulkan seluruh data dari proses observasi yang dilakukan, **(3) Tahap Akhir Penelitian**, yakni Mengelola data dari hasil penelitian, Menganalisis dan membandingkan hasil belajar siswa di kedua kelas dalam *post test*, Menyimpulkan hasil dari penelitian, Membuat laporan hasil penelitian.

Variabel pada penelitian ini adalah variabel bebas dan variabel terikat. Media video animasi menjadi variabel bebas (X), dan hasil belajar menjadi variabel terikat (Y). Adapun sumber data dari variabel bebas dan variabel terikat diperoleh dari para siswa. Data yang diambil untuk variabel hasil belajar menggunakan tes tertulis dalam bentuk pilihan ganda yang terdiri dari 35 soal. Tes ini digunakan untuk mendapatkan data tentang tingkat hasil belajar pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik pada siswa.

Hasil dan Pembahasan

Pada hasil belajar siswa, peneliti menggunakan tes tertulis yang terdiri dari 35 soal pilihan ganda sesuai dengan materi yang telah dijelaskan, yakni materi tentang “Pergerakan Nasional pada Masa Pendudukan Jepang” pada pertemuan pertama dan materi tentang “Perubahan Masyarakat Indonesia pada Masa Penjajahan” pada pertemuan kedua. Setelah peneliti menerapkan media pembelajaran pada masing-masing kelas, peserta didik melakukan sesi diskusi untuk mengasah pemahannya dan sesi diskusi dilakukan untuk sesi bertanya mengenai materi yang sudah dijelaskan. Pada pertemuan ketiga, peneliti memberikan tes tertulis kepada kelas eksperimen dan juga kelas kontrol agar peneliti dapat mengolah data dari hasil *posttest* tersebut, sehingga peneliti dapat mengetahui apakah terdapat pengaruh media video animasi pembelajaran IPS terhadap hasil belajar. Hasil *posttest* yang sudah diolah menampilkan data frekuensi yang disajikan pada Tabel 1 dan 2.

Tabel 2. Analisis Deskriptif Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Statistics		
Kelas Eksperimen		
N	Valid	40
	Missing	0
Mean		96.15
Std. Error of Mean		.743
Median		100.00
Mode		100
Std. Deviation		4.699
Variance		22.079
Range		11
Minimum		89
Maximum		100
Sum		3846

Data tabel tersebut diperoleh dari data distribusi frekuensi hasil belajar pada kelas eksperimen dengan menggunakan program SPSS versi 24.0 *for windows*. Pada kelas eksperimen, terdapat nilai *posttest* tertinggi yaitu 100, dan nilai *posttest* terendah yaitu 89. Adapun nilai rata-ratanya adalah 96,15, *range* 11, median 100, modus 100, dan standar deviasinya adalah 4,699.

Tabel 3. Interval Skor Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Kategori	Interval	F	Presentase (%)
Rendah	$X < 91$	8	20%
Sedang	$91 \leq X < 100$	11	27,5%
Tinggi	> 100	21	52,5%
Jumlah		40	100%

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dilihat bahwa pada kelas eksperimen yang diberikan penerapan media video animasi dari 40 siswa, terdapat 8 (20%) siswa yang berada pada tingkat hasil belajar yang rendah, 11 (27,5%) siswa yang berada pada tingkat hasil belajar yang sedang, dan 21 (52,5%) siswa yang berada pada tingkat hasil belajar yang tinggi.

Tabel 4. Analisis Deskriptif Hasil Belajar Kelas Kontrol

Statistics		
Kelas Kontrol		
N	Valid	40
	Missing	0
Mean		90.38
Std. Error of Mean		.855
Median		90.00
Mode		89
Std. Deviation		5.410
Variance		29.266
Range		17
Minimum		80
Maximum		97
Sum		3615

Data tabel tersebut diperoleh dari data distribusi frekuensi hasil belajar pada kelas kontrol dengan menggunakan program SPSS versi 24.0 *for windows*. Pada kelas kontrol, terdapat nilai *posttest* tertinggi yaitu 97, dan nilai *posttest* terendah yaitu 80. Adapun nilai rata-ratanya adalah 90,38, *range* 17, median 90, modus 89, dan standar deviasinya adalah 5,410.

Tabel 5. Interval Skor Hasil Belajar Kelas Kontrol

Kategori	Interval	F	Presentase (%)
Rendah	$X < 85$	8	20%
Sedang	$85 \leq X < 91$	12	30%
Tinggi	> 91	20	50%
Jumlah		40	100%

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dilihat bahwa pada kelas kontrol yang tidak diberikan penerapan media video animasi dari 40 siswa, terdapat 8 (20%) siswa yang berada pada tingkat hasil belajar yang rendah, 12 (30%) siswa yang berada pada tingkat hasil belajar yang sedang, dan 20 (50%) siswa yang berada pada tingkat hasil belajar yang tinggi.

Hasil rata-rata dari hasil belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 96,28, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 91,33. Hal ini dapat diketahui bahwa nilai rata-rata siswa kelas eksperimen yang menggunakan media video animasi lebih tinggi daripada kelas kontrol yang tidak menggunakan media video animasi. Untuk memahami pernyataan tersebut, peneliti memberikan gambaran dalam bentuk histogram yang disajikan pada gambar 1.



Gambar 1. Histogram Rata-Rata Hasil Belajar IPS

Dari hasil analisis data *posttest* tersebut dapat dilihat bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki perbedaan nilai rata-rata yang signifikan. Kelas eksperimen memiliki nilai hasil rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Nilai rata-rata di kelas eksperimen yang lebih tinggi dikarenakan pembelajaran pada kelas eksperimen menggunakan media video animasi, sehingga peserta didik lebih tertarik dan menaruh perhatian lebih pada materi yang sedang diberikan pendidik melalui video pembelajaran. Kemudian pada sesi diskusi, peserta didik dapat mengajukan pertanyaan dan memberikan pendapat untuk menjawab pertanyaan yang sudah diajukan, sehingga peserta didik aktif dalam berdiskusi.

Media pendidikan yang digunakan dengan tepat dan beragam akan mengatasi sikap pasif peserta didik (Sadiman, 2011). Adanya penerapan video animasi sebagai media, menurut pendapat Sutiarmo dalam (Kurniawati et al., 2013) media memiliki fungsi untuk menghadirkan sesuatu yang bentuknya konkrit, walaupun tidak berbentuk fisik.

Uji persyaratan analisis pada penelitian ini menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov* (K-S) melalui program SPSS versi 24.0 *for windows* sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Nilai Post-Test

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Kelas Eksperimen	.319	40	.000	.724	40	.000
	Kelas Kontrol	.175	40	.003	.897	40	.002

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dilihat bahwa hasil dari uji normalitas dengan menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov* (K-S) untuk hasil belajar siswa pada kelas eksperimen menghasilkan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,000, sedangkan pada kelas kontrol menghasilkan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,002. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa data kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak berdistribusi dengan normal, karena keduanya memiliki nilai signifikansi (Sig.) < 0,05.

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang digunakan homogen atau memiliki *varians* yang sama atau tidak. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov* (K-S) melalui program SPSS versi 24.0 *for windows* sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas Nilai Post-Test

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	.044	1	78	.835
	Based on Median	.346	1	78	.558
	Based on Median and with adjusted df	.346	1	67.881	.558
	Based on trimmed mean	.089	1	78	.766

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dilihat bahwa hasil uji homogenitas menggunakan metode uji *levene's* menghasilkan nilai sigfikansi (Sig.) *Based on Mean* sebesar 0,835. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa data tersebut merupakan data yang homogen, karena memiliki nilai signifikansi (Sig.) $> 0,005$.

Pada pengujian persyaratan menggunakan uji normalitas, diketahui bahwa data nilai *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak berdistribusi dengan normal, tetapi pada pengujian persyaratan menggunakan uji normalitas, diketahui bahwa hasil datanya merupakan data yang homogen. Maka dari itu peneliti menggunakan uji *Mann-Whitney* untuk melakukan uji hipotesis agar dapat diketahui adanya pengaruh media video animasi pembelajaran IPS terhadap hasil belajar siswa atau tidak. Uji Mann Whitney pada penelitian ini dihitung melalui program SPSS versi 24.0 *for windows* sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Uji Mann Whitney

Test Statistics ^a	
	Hasil Belajar Siswa
Mann-Whitney U	329.000
Wilcoxon W	1149.000
Z	-4.627
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Grouping Variable: Kelas

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dilihat bahwa hasil dari uji hipotesis dengan menggunakan uji Mann-Whitney menghasilkan nilai Asymp. Sig (2-tailed) sebesar 0,000. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menjelaskan bahwa terdapat pengaruh media video animasi pembelajaran IPS terhadap hasil belajar siswa Kelas VIII SMP Negeri 88 Jakarta.

Pengaruh dari media video animasi ini dikarenakan media video animasi termasuk kedalam media audiovisual yang menampilkan suatu gambar animasi bergerak yang dilengkapi dengan audio, sehingga peserta didik merasa dimudahkan, memiliki semangat dalam proses pembelajaran dan hasil belajarnya semakin meningkat. Hal tersebut sejalan dengan pendapat dari Nasir dalam (Febriani et al., 2022) yang mengungkapkan bahwa penggunaan media video dapat digunakan sebagai alat pengajaran yang menarik dan memotivasi siswa dalam belajar.

Media video animasi adalah media yang memanfaatkan teknologi untuk memberikan pemahaman melalui audio dan juga visual kepada peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan pendapat dari (Sanjaya, 2010) yang menyatakan bahwa media audiovisual merupakan jenis media yang tidak hanya berisikan unsur suara saja, tetapi berisikan unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, film, *slide* suara, dan lain sebagainya.

Media video animasi yang telah diberikan pendidik dapat diputar kapanpun peserta didik inginkan, sehingga peserta didik dapat mempelajarinya setiap saat. Namun dalam penerapan media video animasi ini masih belum banyak guru yang memiliki kompetensi dalam merancang dan mengelola penggunaan media video animasi dalam kegiatan pembelajaran.

Simpulan

Berdasarkan hasil diperoleh dari penelitian yang dilakukan pada kelas VIII di SMP Negeri 88 Jakarta, disimpulkan bahwa (a) hasil belajar pada kelas eksperimen yang menggunakan media video animasi lebih tinggi daripada hasil belajar pada kelas kontrol yang tidak menggunakan media video animasi. Hasil belajar siswa yang menggunakan media video animasi memperoleh hasil rata-rata sebesar 96,15, sedangkan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media video animasi memperoleh hasil rata-rata sebesar 90,38. (b) Terdapat pengaruh penggunaan media video animasi pembelajaran IPS terhadap hasil belajar siswa Kelas VIII SMP Negeri 88 Jakarta. Hal ini dikarenakan hasil dari uji hipotesis menggunakan uji *Mann-Whitney* menghasilkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000.

Ucapan Terima Kasih

Kepala Sekolah, Kepala Tata Usaha, Guru Mata Pelajaran IPS, dan Peserta Didik SMP Negeri 88 Jakarta.

References

- Arsyad. (2016). *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Rajawali Pers.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Gava Media.
- Febriani, E. A., Astriani², D., & Qosyim, A. (2022). Penerapan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Materi Tekanan Zat Cair. *Pensa: E-Jurnal Pendidikan Sains*, 10(1), 21–25. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/view/41235>
- Hasan dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Karim. (2015). *Pembelajaran IPS*.
- Kurniawati, A., Isnaeni, W., & Dewi, N. R. (2013). Implementasi metode penugasan analisis video pada materi perkembangan kognitif, sosial, dan moral. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 2(2), 149–155. <https://doi.org/10.15294/jpii.v2i2.2716>
- Madcoms. (2006). *Aplikasi Animasi Digital; Adobe Photoshop, Adobe Premier, Adobe After Effect, 3D Studio Max*. Penerbit Andi.
- Purwanto. (2013). *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Pelajar.
- Sadiman, dkk. (2011). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Rajagrafindo.
- Sanjaya, W. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. KENCANA.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.