

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH BERBASIS
VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR
KRITIS PESERTA DIDIK KELAS X SMA NEGERI 1 GURAH**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Prodi Pendidikan Sejarah



Oleh :

VERA JENIARTHA

NPM. 2214020006

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2026

Skripsi Oleh:

VERA JENIARTHA

NPM. 2214020006

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH BERBASIS
VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK KELAS X SMA NEGERI 1
GURAH**

Telah Disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/ Sidang Skripsi Prodi
Pendidikan Sejarah FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 30 Juni 2026

Dosen Pembimbing I


Drs., Agus Budianto, M.Pd
NIDN. 0022086508

Dosen Pembimbing II


Drs. Yatin, M.Pd
NIDN. 0709076301

Skripsi Oleh:

VERA JENIARTHA

NPM. 2214020006

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH BERBASIS
VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK KELAS X SMA NEGERI 1
GURAH**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP UN PGRI Kediri

Pada Tanggal : 15 Juli 2026

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

- | | |
|---------------|------------------------------|
| 1. Ketua | Drs., Agus Budianto, M.Pd. |
| 2. Penguji I | Drs. Sigit Widiatmoko, M.Pd. |
| 3. Penguji II | Drs. Yatmin, M.Pd. |

Mengetahui,

Dekan FKIP

Dr. Agus Widodo, M.Pd

NIDN: 0024086901

MOTTO

“ Tidak ada mimpi yang terlalu tinggi. Tidak ada mimpi yang patut di remehkan. Lambungkan setinggi yang kau inginkan dan gapailah dengan selayaknya.” – Maudy Ayunda

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Allah Swt., yang senantiasa melimpahkan rahmat, karunia, kesehatan, kekuatan, serta kemudahan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik;
2. Kedua orang tua tercinta, Ayah Sujarwo dan Ibu Sri Wahyuni, atas segala doa, kasih sayang, dukungan, dan pengorbanan yang tiada henti. Terima kasih telah menjadi sumber kekuatan dan semangat bagi penulis hingga mampu menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah Swt. senantiasa memberikan kesehatan, kebahagiaan, dan keberkahan kepada Ayah dan Ibu;
3. Kakak tercinta, Peggy Rosyta, yang selalu memberikan doa, dukungan, motivasi, serta semangat kepada penulis selama menempuh pendidikan hingga proses penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik;
4. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Nusantara PGRI Kediri, yang telah memberikan ilmu pengetahuan, bimbingan, arahan, pengalaman, serta motivasi selama masa perkuliahan sehingga menjadi bekal berharga bagi penulis;
5. Almamater tercinta, yang telah menjadi tempat penulis menimba ilmu, mengembangkan potensi, serta mengantarkan penulis hingga mampu menyelesaikan studi ini;
6. Diri saya sendiri, Vera Jeniartha, terima kasih ya, karena sudah bertahan dan berjuang sejauh ini. Terima kasih karena tidak menyerah, meskipun ada banyak rasa lelah, takut, dan ragu yang harus dihadapi. Terima kasih sudah percaya bahwa semua proses ini akan membawa pada hasil yang indah. Semua kerja keras, doa, air mata, dan pengorbananmu akhirnya

terbayarkan dengan selesainya skripsi ini. Semoga ini menjadi awal dari perjalanan baru yang penuh kebahagiaan, keberkahan, dan kesuksesan. Kamu hebat, dan kamu berhasil sampai di titik ini;

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya :

Nama : Vera Jeniartha
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tgl. Lahir : Kediri, 17 April 2004
NPM : 2214020006
Fak/Jur/Prodi : FKIP/S1 Pendidikan Sejarah

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini disebutkan dalam daftar Pustaka.

Kediri, 30 Juni 2026

Menyatakan



Vera Jeniartha

NPM.2214020006

PRAKATA

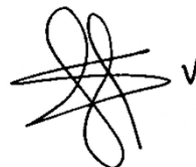
Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul ***“Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 1 Gurah”*** dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis memperoleh banyak bantuan, bimbingan, dukungan, serta motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas kepada penulis untuk menempuh pendidikan di Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Bapak Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bapak Nara Setya Wiratama, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Bapak Drs. Agus Budianto, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, masukan, serta motivasi kepada penulis selama proses penyusunan skripsi.
5. Bapak Drs. Yatmin, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, masukan, serta motivasi kepada penulis selama proses penyusunan skripsi.
6. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Nusantara PGRI Kediri yang telah memberikan ilmu, pengalaman, dan pembelajaran yang sangat berharga selama masa perkuliahan.

7. Ayah tercinta Sujarwo, Ibu tercinta Sri Wahyuni, dan kakak tercinta Pegy Rosyta yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, dukungan, motivasi, dan pengorbanan yang tiada henti kepada penulis.
8. Seluruh keluarga besar yang telah memberikan doa, dukungan, perhatian, dan semangat kepada penulis selama menempuh pendidikan hingga penyusunan skripsi ini.
9. Kepada almamater tercinta, Universitas Nusantara PGRI Kediri, yang telah menjadi tempat menimba ilmu, mengembangkan wawasan, serta memberikan pengalaman berharga selama menempuh pendidikan hingga terselesaikannya skripsi ini.
10. Sahabat penulis, Arinda Nadzwa, Binti Maysaroh, dan Sinta Dewi Maulani, yang senantiasa memberikan doa, semangat, dukungan, motivasi, serta kebersamaan kepada penulis selama masa perkuliahan, proses penelitian, hingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
11. Teman-teman angkatan 2022 Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Nusantara PGRI Kediri yang telah menjadi teman seperjuangan serta memberikan pengalaman, kebersamaan, dan semangat selama menempuh pendidikan.
12. Guru Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 1 Gurah yang telah memberikan bantuan, arahan, serta kesempatan kepada penulis dalam melaksanakan penelitian.
13. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu dan memberikan dukungan dalam penyusunan skripsi ini.

Kediri, 30 Juni 2026



Vera Jeniartha

NPM.2214020006

RINGKASAN

Vera Jeniartha. Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 1 Gurah.

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

Penelitian ini di latar belakang oleh rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Gurah dalam pembelajaran sejarah. Berdasarkan pengalaman peneliti selama melaksanakan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP), ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran sejarah masih terbatas sehingga proses pembelajaran cenderung monoton dan kurang mampu mendorong peserta didik untuk berpikir kritis. Hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah menunjukkan bahwa peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran dan mengalami kesulitan dalam memahami materi sejarah secara mendalam. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran sejarah berbasis video animasi pada materi Proses Masuk dan Berkembangnya Islam di Indonesia, mengetahui tingkat kelayakan media, respon guru dan peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran, serta efektivitas media pembelajaran sejarah berbasis video animasi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Instrumen penelitian yang digunakan berupa observasi, wawancara, angket validasi ahli media dan ahli materi, angket respon guru dan peserta didik, serta tes pretest dan posttest.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran sejarah berbasis video animasi yang dikembangkan memperoleh persentase validasi ahli media sebesar 93,75% dan validasi ahli materi sebesar 96,88%, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 95,31% yang termasuk kategori sangat valid. Hasil respon guru memperoleh persentase sebesar 90% dan respon peserta didik sebesar 86,25%, sehingga diperoleh rata-rata kepraktisan sebesar 88,125% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata pretest dan posttest pada uji coba skala terbatas maupun skala luas setelah menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi.

Berdasarkan hasil validitas, kepraktisan, dan efektivitas tersebut, media pembelajaran sejarah berbasis video animasi dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Gurah sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran sejarah.

DAFTAR ISI

HALAMAN DEPAN.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	vi
PRAKATA	vii
RINGKASAN	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah	6
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Kajian Peneliti Terdahulu	9
B. Landasan Teori.....	11
1. Media Pembelajaran.....	11
2. Media Pembelajaran Video Animasi	18
3. Pembelajaran Sejarah.....	22
4. Kerajaan Islam di Indonesia.....	24
5. Teori Masuknya Agama Islam ke Nusantara.....	26
C. Kerangka Berpikir.....	27
BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Model Pengembangan.....	29
B. Prosedur Pengembangan	30

1. Tahap <i>Analisis</i>	30
2. Tahap <i>Desain</i>	32
3. Tahap <i>Pengembangan</i>	33
4. Tahap <i>Implementasi</i>	33
5. Tahap <i>Evaluasi</i>	33
C. Desain Pengembangan	33
1. Membuat Akun dan Memulai Proyek.....	33
2. Memilih Template.....	34
3. Menambahkan Konten	34
4. Menggunakan Animasi	35
5. Menyusun Slide	35
6. Menambahkan Narasi (<i>Opsional</i>).....	35
7. Menyunting dan Meninjau Proyek.....	35
8. Menyimpan dan Mengekspor Video.....	36
D. Tempat dan Waktu Pengembangan	36
1. Tempat	36
2. Waktu Pengembangan	36
E. Instrumen Penelitian	37
1. Angket (kuesioner).....	38
2. Pedoman Observasi.....	41
3. Pedoman Wawancara.....	43
4. Tes.....	46
F. Teknik Pengumpulan Data.....	47
1. Observasi.....	47
2. Angket.....	47
3. Wawancara.....	47
G. Teknik Analisis Data.....	48
1. Uji Kevalidan	48
2. Uji Kepraktisan	49
3. Uji Keefektifan.....	50
H. Metode, Uji Coba, Dan Atau Validasi Produk	50

1. Metode Pengembangan.....	50
2. Uji Coba Produk	52
3. Validasi Produk.....	53
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	54
A. Data Produk Hasil Pengembangan.....	54
1. Tahap Analysis (Analisis).....	54
2. Desain Awal (<i>draf</i>) Model	58
3. Validasi Produk.....	62
B. Data Uji Coba	66
1. Subjek Uji Coba.....	66
2. Prosedur Uji Coba.....	67
3. Hasil Uji Coba Kepraktisan	67
4. Hasil Uji Coba Keefektifan.....	72
C. Analisis Data.....	75
1. Kevalidan	75
2. Kepraktisan	75
3. Keefektifan.....	77
D. Revisi Produk.....	80
1. Perbaikan Berdasarkan Hasil Validasi.....	80
2. Hasil Revisi.....	81
E. Kajian Produk Akhir	83
1. Deskripsi Produk Akhir	83
2. Prinsip, Keunggulan, Inovatif (Novelty), dan Kelamahan Produk.....	84
3. Faktor Penghambat dan Pendukung Implementasi Media.....	87
4. Landasan Teoritis Pengembangan Produk.....	88
BAB V PENUTUP	90
A. SIMPULAN	90
B. SARAN.....	91
DAFTAR PUSTAKA	93
LAMPIRAN.....	96

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Rencana Jadwal Penelitian.....	37
Tabel 3. 2 Angket Validasi Ahli Media	39
Tabel 3. 3 Angket Validasi Ahli Materi.....	40
Tabel 3. 4 Pedoman Observasi.....	41
Tabel 3. 5 Pedoman Wawancara Peserta Didik	43
Tabel 3. 6 Pedoman Wawancara Guru.....	45
Tabel 3. 7 Pedoman Penskoran Angket	48
Tabel 3. 8 Kriteria Validasi Media.....	48
Tabel 3. 9 Kriteria Validasi Materi	49
Tabel 3. 10 Kriteria Uji Kepraktisan.....	50
Tabel 3. 11 Kriteria Uji Keefektifan	50
Tabel 4. 1 Hasil Analisis Need Assesment Guru Tentang Media Pembelajaran ...	55
Tabel 4. 2 Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik Terhadap Video Animasi	56
Tabel 4. 3 Hasil Angket Validasi Media.....	63
Tabel 4. 4 Hasil Kriteria Validasi Ahli Media	64
Tabel 4. 5 Hasil Angket Validasi Ahli Materi	64
Tabel 4. 6 Hasil Kriteria Validasi Materi.....	66
Tabel 4. 7 Hasil Angket Guru	68
Tabel 4. 8 Hasil Kriteria Angket validasi Guru	70
Tabel 4. 9 Hasil Angket Respon Peserta Didik.....	71
Tabel 4. 10 Hasil Kriteria Respon Peserta Didik	71
Tabel 4. 11 Hasil Uji Coba Pre-Test dan Post-Test Uji Coba Terbatas	72
Tabel 4. 12 Hasil Uji Coba Pre-Test dan Post-Test Uji Coba Luas.....	73
Tabel 4. 13 Tests of Normality	78
Tabel 4. 14 Tests of Normality	78
Tabel 4. 15 Test Statistics	79
Tabel 4. 16 Hasil Revisi Produk	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Nisan makam Malik al-Saleh, raja pertama Kesultanan Samudra Pasai	26
Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir	28
Gambar 3. 1 Model ADDIE	30
Gambar 3. 2 Buat Desain Di Canva	34
Gambar 3. 3 Memilih Template di Canva.....	34
Gambar 3. 4 Menambahkan Konten Pada Canva	35
Gambar 3. 5 Menggunakan Animasi Pada Canva	35
Gambar 4. 1 Halaman Sampul	59
Gambar 4. 2 Halaman Identitas Penulis	59
Gambar 4. 3 Halaman Materi Proses Masuk dan Berkembangnya Agama Islam Di Indonesia	59
Gambar 4. 4 Halaman Materi Penyebutan 3 Teori Masuknya Islam ke Nusantara	60
Gambar 4. 5 Halaman Penutup	61
Gambar 4. 6 Catatan Dari Ahli Media	80
Gambar 4. 7 Catatan Dari Ahli Materi.....	81

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran. 1 Validasi Pedoman Observasi	97
Lampiran. 2 Validasi Pedoman Wawancara Peserta Didik	99
Lampiran. 3 Validasi Pedoman Wawancara Guru Sejarah	102
Lampiran. 4 Validasi Pedoman Evaluasi Pembelajaran Sejarah	105
Lampiran. 5 Validasi Ahli Media.....	108
Lampiran. 6 Validasi Ahli Materi	111
Lampiran. 7 Validasi Modul Ajar	114
Lampiran. 8 Modul Ajar	116
Lampiran. 9 Validasi Soal Pre-Test	136
Lampiran. 10 Validasi Soal Post-Test.....	148
Lampiran. 11 Hasil Rekap Angket Peserta Didik	159
Lampiran. 12 Surat Izin Melakukan Penelitian.....	161
Lampiran. 13 Surat Permohonan Uji Validasi Ahli Media.....	162
Lampiran. 14 Surat Permohonan Uji Validasi Ahli Materi	163
Lampiran. 15 Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian	164
Lampiran. 16 Dokumen- Dokumen Penelitian	165
Lampiran. 17 Validasi Angket Respon Guru Sejarah.....	167
Lampiran. 18 Kartu Kemajuan Bimbingan Skripsi.....	170
Lampiran. 19 Surat Bebas Plagiarisme PPI	172

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah wujud nyata dari upaya mencerdaskan kehidupan bangsa. Keterkaitan antara gagasan untuk mencerdaskan bangsa dan penerapannya dapat diwujudkan melalui berbagai cara, seperti pengembangan kurikulum, pembekalan calon guru melalui pendidikan prajabatan (preservice education), pelatihan bagi guru yang sudah bertugas melalui inservice training, pembinaan tenaga kependidikan melalui on the job training, penerapan strategi pembelajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar, serta pelaksanaan evaluasi atau penilaian dalam pendidikan. Keberhasilan suatu proses pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah pemilihan strategi pembelajaran di kelas. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber maupun pusat kegiatan belajar (Oya & Budiningsih, 2014:117). Oleh karena itu, kemampuan guru dalam menentukan strategi yang tepat sangat penting untuk meningkatkan pencapaian tujuan pembelajaran yang tercermin dari prestasi Peserta didik di kelas.

Menurut Ormrod (2009:58-59), motivasi dapat meningkatkan Prakarsa (inisiasi) dan kegigihan terhadap berbagai aktivitas, Peserta didik akan cenderung memulai sesuatu tugas yang diinginkan. Peserta didik juga akan cenderung melakukan tugas yang diinginkan itu sampai ia mampu menyelesaikannya. Tugas-tugas yang diperoleh Peserta didik merupakan jembatan yang digunakan guru dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik mampu untuk sampai pada tujuan belajarnya.

Keberhasilan pembelajaran tidak hanya diukur dari tercapainya tujuan pada aspek kognitif, tetapi juga dari munculnya perilaku peserta didik yang mencerminkan karakter. Pembentukan karakter peserta didik memiliki peranan penting karena karakter merupakan dasar moral yang akan membentuk kepribadian manusia di masa depan. Sejalan dengan pendapat Lickona (2013:72), karakter mencakup nilai-nilai yang bersifat operatif, yaitu nilai-nilai yang diwujudkan dalam tindakan nyata. Tujuan pendidikan adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan

bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Hal ini tercantum dalam Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Tujuannya juga untuk mengembangkan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat guna mencerdaskan kehidupan bangsa. Tujuan pendidikan karakter, yang juga dikenal sebagai pendidikan nilai, pendidikan moral adalah untuk menumbuhkan kemampuan semua peserta didik dalam membuat keputusan yang benar dan salah secara moral, baik dalam bertindak sebagai panutan serta menjunjung tinggi prinsip-prinsip moral yang sepenuhnya mewujudkan prinsip-prinsip tersebut dalam kehidupan sehari-hari (Kementerian Pendidikan Nasional, 2011:5).

Pengembangan dari pendidikan karakter perlu persiapan dengan matang, baik dengan strategi yang tepat, maupun dengan teknik pengajaran yang efisien. Pendidikan karakter diharapkan dapat meningkatkan kualitas generasi muda di berbagai bidang, yang dapat mengurangi dan meringankan akar permasalahan berbagai permasalahan budaya dan karakter bangsa. Oleh karena itu, untuk memperkuat jati diri bangsa Indonesia, pendidikan harus menanamkan karakter tanggung jawab sejak dini. Pendidikan karakter sejak dini sangat penting untuk membentuk manusia yang bermoral. Salah satu dari 18 karakter yang perlu ditumbuhkan peserta didik agar menjadi pribadi yang bertanggung jawab, disiplin, dan mampu melaksanakan tugas belajarnya seefektif mungkin adalah tanggung jawab. Namun, kenyataannya, peserta didik masih kurang memiliki rasa tanggung jawab, yang ditunjukkan dengan kurangnya keterlibatan dan dedikasi mereka terhadap suatu pekerjaan. Ketika guru memberikan tugas, jelas terlihat bahwa peserta didik kurang bersemangat dan hanya mengerjakan tugas atau mengamati pekerjaan teman sebayanya ketika diminta oleh guru. Dan Jika mereka tidak memahami topik yang diajarkan, peserta didik juga tidak mau bertanya atau meminta bantuan.

Salah satu cara untuk meningkatkan karakter tanggung jawab dan motivasi belajar peserta didik dapat dilakukan melalui belajar sejarah Kelas X

SMA, misalnya pada materi “Proses Masuk dan Berkembangnya Islam di Indonesia”. Melalui gambaran proses sistematis untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menafsirkan data dari masa lalu guna memahami peristiwa atau fenomena sejarah secara lebih mendalam. Mengingat beragamnya strategi pengajaran yang menarik minat peserta didik, guru dapat menggunakan beragam pendekatan dan solusi untuk meningkatkan standar pembelajaran. Menurut Gagne dan Briggs (1979:172), untuk mencapai tujuan yang ditentukan, guru harus bekerja sama untuk memilih desain, strategi, dan pendekatan terbaik, termasuk media yang tepat. Untuk mengajarkan sejarah yang terjadi di masa lalu yang sangat sulit disajikan di kelas, diperlukan media yang relevan dan sangat mudah dipahami. Media ini diharapkan dapat mempermudah pemahaman Peserta didik terhadap tema-tema pembelajaran sejarah yang abstrak dengan menyajikannya secara lebih nyata dan konkret.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan melalui kajian literatur, serta analisis media pembelajaran yang sudah dilakukan terhadap guru kelas X di SMAN 1 Gurah di Kecamatan Gurah pada tanggal 09-11 Mei 2026, maka dapat diketahui bahwa tanggung jawab Peserta didik masih kurang. Hal ini terlihat ketika guru menyuruh Peserta didik untuk tampil di depan kelas, Peserta didik masih enggan dan tidak mau aktif di kelas karena merasa malu dan takut salah dalam membacakan pekerjaannya. Selain itu, peserta didik yang cerdas terus mengatasi proyek kelompok, dan ketika diberi tugas, peserta didik lebih suka bermain atau mengganggu rekan mereka dari pada berkolaborasi mengerjakan pekerjaannya.

Peserta didik juga tampak kurang bersemangat membaca hasil percakapan setelah presentasi, bahkan mengambil peran untuk menugaskan siapa yang harus membaca. Selain itu, motivasi belajar yang rendah ditunjukkan oleh peserta didik yang kurang bersemangat menyelesaikan tugas dan hanya bekerja ketika guru meminta atau mendekati mereka. Selain itu, ketika mereka tidak memahami materi yang diajarkan, Peserta didik enggan bertanya atau mencari bantuan. Guru terus menggunakan strategi pengajaran yang kurang efektif dalam menarik perhatian Peserta didik, yang menyebabkan

beberapa masalah terjadi. Pada kenyataannya, guru terus menggunakan strategi pengajaran yang hanya menyediakan konten dari buku teks dan buku paket peserta didik sejarah IPS kelas X yang tidak dibuat oleh guru. Metode ceramah, yang dilakukan guru menekankan penyelesaian konten dan mengabaikan karakteristik yang dapat dimasukkan ke dalam materi pelajaran untuk menjelaskan banyak materi.

Menurut pendapat Marshall McLuhan (dalam Oemar Hamalik, 2003: 201) berpendapat bahwa media adalah suatu ekstensi manusia yang memungkinkannya mempengaruhi oranglain yang tidak mengadakan kontak langsung dengan dia. Sesuai dengan rumusan ini, media komunikasi mencakup surat-surat, televisi, film dan telepon, bahwa jalan raya dan jalan kereta api merupakan media yang memungkinkan seseorang berkomunikasi dengan orang lain.

Hasil analisis media yang sudah digunakan guru menunjukkan bahwa variasi penggunaan media dalam pembelajaran sejarah juga masih sangat terbatas. Selama ini media pembelajaran yang digunakan guru hanya berupa gambar yang mudah di dapat lewat internet serta kelengkapan materi melalui buku paket Ips Sejarah Kelas X. Guru juga masih kurang optimal dalam menggunakan perangkat teknologi komputer, terutama sebagai media untuk membelajarkan materi. Metode dan media pembelajaran yang tidak menarik cenderung menyebabkan perasaan bosan pada Peserta didik sehingga menyebabkan kurangnya tanggung jawab dan rendahnya motivasi belajar bagi peserta didik.

Menurut Pendapat Ivers & Barron (2010:98) menjelaskan bahwa animasi merupakan gambar dengan meniru pergerakan. Semua animasi terdiri dari serangkaian gambar (dengan sedikit perubahan dari satu ke yang berikutnya) yang ditampilkan dalam waktu yang cepat dan menipu mata dengan melihatnya sebagai gerakan.

Video animasi merupakan salah satu sumber daya pendidikan paling menarik dan relevan untuk proses belajar mengajar bagi anak-anak . Menurut penelitian Kayaoglu, Akbas, dan Ozturk (2011), penggunaan animasi untuk mengajarkan kosakata memiliki dampak yang bermanfaat. Dibandingkan dengan teknik tekstual, teknik mampu memaksimalkan panca indera, sehingga lebih bermanfaat.

Diharapkan bahwa video animasi yang digunakan dalam penelitian ini akan membantu pendidik dalam menyajikan rekaman yang mencakup peristiwa sejarah, tokoh, sumber sejarah, tahapan penelitian, prinsip moral, dan komponen interaktif yang meningkatkan pembelajaran Peserta didik dan menjadikannya lebih menarik, mudah dipahami, dan bermakna. Gerakan sederhana dalam gambar juga menambah daya tarik pada alur cerita yang dialami para tokoh. Dibandingkan dengan foto diam, Peserta didik akan lebih fokus pada visual bergerak. Oleh karena itu, diharapkan bahwa grafis bergerak, suara yang sesuai, dan latar yang menarik akan membantu peserta didik lebih memperhatikan dan memahami informasi dalam video animasi. Diharapkan bahwa penggunaan video animasi sebagai motivator ekstrinsik akan meningkatkan fokus belajar Peserta didik.

Berdasarkan konteks tersebut, bahwa guru memerlukan konten video animasi untuk meningkatkan antusiasme belajar serta menumbuhkan rasa tanggung jawab peserta didik. Video animasi yang dikembangkan dalam penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam proses pembelajaran sekaligus memberikan peluang baru dalam dunia pendidikan bagi Peserta didik. Peluang pendidikan baru tersebut diharapkan mampu menginspirasi peserta didik untuk lebih semangat dalam belajar. Selain itu, karakter-karakter dalam video animasi ini diharapkan dapat menanamkan nilai-nilai kerja keras sebagai upaya untuk mencapai tujuan.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis *Video Animasi* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 1 Gurah.”**

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan dapat dibatasi sebagai berikut:

1. Subjek penelitian ini dibatasi pada peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Gurah tahun ajaran 2025/2026 yang dilibatkan dalam tahapan pengembangan, khususnya pada uji coba media pembelajaran sejarah berbasis video animasi.
2. Materi pembelajaran yang dijadikan fokus adalah materi “Proses Masuk dan Berkembangnya Islam di Indonesia” dalam buku paket pembelajaran sejarah kelas X.
3. Media yang dikembangkan berupa video animasi yang dirancang untuk proses belajar mengajar dalam mata pelajaran sejarah.
4. Penelitian ini hanya di fokuskan pada penerapan media video animasi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan menumbuhkan karakter tanggung jawab peserta didik dalam pembelajaran sejarah.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis video animasi pada materi “ Proses Masuk dan Berkembangnya Islam di Indonesia” untuk peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Gurah?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran sejarah berbasis video animasi ditinjau dari aspek kelayakan materi, desain media, dan pembelajaran pada materi “Proses Masuk dan Berkembangnya Islam di Indonesia” untuk peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Gurah?
3. Bagaimana kepraktisan penggunaan media pembelajaran sejarah berbasis video animasi berdasarkan respon guru dan peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Gurah dalam proses pembelajaran sejarah?
4. Bagaimana keefektifan penggunaan media pembelajaran sejarah berbasis video animasi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan tanggung jawab belajar peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Gurah?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, berikut adalah tujuan pengembangan dari peneliti sebagai berikut:

1. 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 Gurah.
2. Untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran sejarah berbasis video animasi ditinjau dari aspek materi, desain media, dan pembelajaran.
3. Untuk mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran sejarah berbasis video animasi dalam proses belajar mengajar di SMA Negeri 1 Gurah.
4. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan menumbuhkan karakter tanggung jawab peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Gurah.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat memberikan manfaat bagi banyak pemangku kepentingan, termasuk:

1. Bagi Penulis

Penelitian ini memberikan pengalaman langsung kepada penulis dalam mengembangkan media pembelajaran sejarah berbasis video animasi yang relevan dengan kebutuhan peserta didik. Melalui kegiatan ini, penulis memperoleh wawasan tentang penerapan teori pendidikan, strategi pembelajaran, dan pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar..

2. Bagi Institut

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi Universitas Nusantara PGRI Kediri dalam memperkuat peran perguruan tinggi sebagai pusat pengembangan inovasi pendidikan. Penelitian ini juga dapat menjadi referensi tambahan bagi mahaPeserta

didik dan dosen dalam bidang penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat membantu pihak sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah melalui penggunaan media video animasi yang menarik dan interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ramadhan, Aditya. (2022). *Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi pengurusan jenazah di SMK Negeri 1 Tangerang*. Skripsi. Jakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Suwarni, H. (2025). *Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi Canva dalam pembelajaran keterampilan menulis cerpen peserta didik kelas V UPT SD Negeri 16 Kecamatan Binamu Kabupaten Jeneponto* (Tesis). Program Pascasarjana, Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Rahman, A. B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). *Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul>.
- Miftah, M. (2013). *Fungsi dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar peserta didik*. Jurnal KWANGSAN, 1(2), 95–105.
- Hidayat, S., Suryani, N., & Putra, R. (2019). *Hubungan sarana prasarana dengan hasil belajar peserta didik*. Jurnal Hasil Penelitian dan Pengembangan Pendidikan (HSP), 4(2), 45–52.
- Pannudin, I. (2018). *Pengembangan media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter tanggung jawab*. Jurnal Pendidikan Karakter, 8(1), 1–16.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, T. K. Harahap, T. Tahrim, A. M. Anwari, A. Rahmat, Masdiana, & Indra P., I. M. (2021). *Media pembelajaran. Tahta Media Group*.
- Widyahabsari, D., Aka, K. A., & Zaman, W. I. (n.d.). *Media video animasi materi bangun ruang*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Berliana, T., Aka, K. A., & Wahyudi. (n.d.). *Media pembelajaran video animasi pada materi bersatu dalam keberagaman*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.

- Harahap, Y. M., & Rahmawati, W. T. (2024). *Pemanfaatan Canva animated video dalam pembuatan video speaking academic*. Wahana: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 3(2), 70–78. <https://doi.org/10.56211/wahana.v3i2.727>.
- Andrasari, A. N., Haryanti, Y. D., & Yanto, A. (2022). *Media pembelajaran video animasi berbasis Kinemaster bagi guru SD. Dalam Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Majalengka 2022: Transformasi Pendidikan di Era Super Smart Society 5.0* (hlm. 76–83). Universitas Majalengka.
- Siswono, T. Y. E. (2016). *Berpikir kritis dan berpikir kreatif sebagai fokus pembelajaran matematika. Dalam Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika (1st SENATIK)*. Semarang: Program Studi Pendidikan Matematika, FPMIPATI Universitas PGRI Semarang.
- Wahyuni Rahmi Putri, & Zainil, M. (2024). *Pengembangan media pembelajaran dengan video animasi pada materi volume bangun ruang berbantuan software Powtoon kelas V sekolah dasar*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 8(1), 9988–9998. ISSN 2614-3097.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). *Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar peserta didik SD Negeri Kohod III*. PENSA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>.
- Kristanto, A. (2016). *Media pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Andi.
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik*. Misykat: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Qur'an, Hadits, Syari'ah dan Tarbiyah, 3(1), 171–186.
- Liadiani, C., Isjoni, & Asril. (2025). *Pengembangan video pembelajaran berbasis animasi pada materi peristiwa proklamasi kemerdekaan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah kelas XI IPS di SMA Islam As-Shofa*. Jurnal Pendidikan Amarta, 4(1), 54–63.
- Yulianti, Candra, A. A., & Maulia, S. T. (2025). *Media pembelajaran video animasi kartun berbasis aplikasi TikTok untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik*. Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan, 9(1), 94–103. <https://doi.org/10.31571/jpkn.v9i1.8306>.

- Nisa, R. (2024). *Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi “Nusantara” pada materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV di MI Almaarif 02 Singosari* (Skripsi). Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Ramadhan, M. I. (2023). *Pengembangan media video animasi berbasis Powtoon pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 2 peserta didik kelas III Sekolah Dasar Negeri Cibinong 1 Kabupaten Bogor* (Skripsi). Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan, Bogor.
- Khusna, Arina. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Nilai Keislaman untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Kelas VII pada Materi Aritmatika Sosial*. Skripsi. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.
- Suci, Sinta Anuriah Wulan. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Mata Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta didik di MTsN 5 Malang*. Skripsi. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Irsalina & Dwiningsih, Bannang, A., R. Uloli, & T. Abdjul. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Pendekatan Inkuiri Pada Materi Fluida Statis. *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 9(1), 751.
- Yusmita, M., Sari, D. R., Safira, S., & Sari, M. (2025). Sejarah dan proses masuknya islam ke indonesia. *KAMPUS AKADEMIK PUBLISING Jurnal Ilmiah Nusantara (JINU)*, 2(4), 1055–1059.