



Pengembangan Media Video Animasi *Storytelling* pada Pembelajaran IPS untuk meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas IX

Risqi Febrianti Nanda Ayuni¹, Agi Ma'ruf Wijaya², Mohamad Il Badri³

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

E-mail: nnandaayuni20@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-06-10 Revised: 2025-07-20 Published: 2025-08-07 Keywords: <i>Animated Video;</i> <i>Student Understanding;</i> <i>Social Studies Learning;</i> <i>Storytelling;</i>	Social Studies (IPS) lessons in junior high school are often considered boring because they rely heavily on texts and lecture techniques. To improve the understanding of ninth-grade students at Muhammadiyah 1 Jember Junior High School in the 2025–2026 academic year, this study aims to create animated story videos for use in IPS lessons. To produce engaging and effective learning materials, this study employs the ADDIE development paradigm, which consists of the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation phases. Ninth-grade students serve as the subjects of this study, and data is collected through questionnaires, documentation techniques, and observations. To enhance students' understanding of social studies and increase their participation in the learning process, this project will develop instructional materials in the form of animated narrative films. Animated narrative videos can serve as creative and useful learning tools to improve the quality of social studies instruction at the junior high school level.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-06-10 Direvisi: 2025-07-20 Dipublikasi: 2025-08-07 Kata kunci: <i>Video Animasi;</i> <i>Pemahaman Siswa;</i> <i>Pembelajaran IPS;</i> <i>Storytelling.</i>	Pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP sering dianggap membosankan karena sangat bergantung pada teks dan teknik ceramah. Untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IX di SMP Muhammadiyah 1 Jember pada tahun ajaran 2025–2026, penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media video cerita animasi dalam pembelajaran IPS. Untuk menghasilkan bahan pembelajaran yang menarik dan efektif, penelitian ini menggunakan paradigma pengembangan ADDIE, yang terdiri dari fase Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Siswa kelas IX menjadi subjek pada penelitian ini, dan data dikumpulkan melalui kuesioner, teknik dokumentasi, dan observasi. Untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran ilmu sosial dan meningkatkan partisipasi mereka dalam proses pembelajaran, proyek ini akan mengembangkan bahan ajar berupa film animasi bercerita. Video naratif animasi dapat menjadi alat pembelajaran kreatif dan berguna untuk meningkatkan kualitas pengajaran ilmu sosial di tingkat SMP. Penelitian ini memberikan kontribusi pada inovasi media pembelajaran berbasis visual-naratif dalam konteks pembelajaran IPS tingkat SMP.

I. PENDAHULUAN

Pengembangan media pembelajaran adalah Prosedur yang mencakup perencanaan, pengembangan, dan penerapan berbagai alat dan sumber daya untuk membantu dan meningkatkan proses pembelajaran. Media pembelajaran mencakup berbagai sumber daya, termasuk perangkat lunak, film, buku teks, alat peraga, dan item digital lainnya yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Elsa Sapitri, 2024). Teknologi digital mendorong upaya-upaya pembaruan dalam proses pembelajaran sesuai kemajuan zaman mulai dari merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran (Ramadhina & Rohman, 2022). Di era digitalisasi ini, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi telah berkembang dengan pesat. Salah

satu media yang dapat dimanfaatkan adalah video animasi *storytelling* yang dibuat menggunakan perangkat lunak seperti Canva, Adobe, Animaker dan lain-lain (Windi, dkk 2024). Media video animasi adalah salah satu jenis media pembelajaran yang dapat dipilih guru dalam mengembangkan media pembelajaran untuk mendukung proses belajar mengajar. Dengan bantuan platform desain grafis yang menyediakan berbagai alat untuk menghasilkan presentasi yang menarik secara visual, seperti animasi dan ilustrasi, media ini berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi atau pesan melalui kumpulan visual bergerak dinamis yang dapat dilihat dan didengar. Pendekatan *storytelling* memungkinkan pengajaran mata pelajaran Ilmu Sosial (IPS) secara lebih menarik

dan mudah dipahami oleh siswa dengan menggunakan *storytelling*.

Metode *storytelling* memiliki daya tarik yang unik karena mampu membangkitkan emosi, imajinasi, serta keterlibatan siswa dalam proses belajar. Penyampaian cerita yang terstruktur dengan baik, lengkap dengan tokoh, konflik, dan penyelesaian, membuat siswa lebih mudah memahami materi karena terasa lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka. Selain itu, *storytelling* juga merangsang aktivitas kedua belahan otak, yaitu otak kanan dan kiri, yang sangat efektif dalam pembelajaran yang memerlukan pemahaman konsep-konsep historis, seperti dalam materi IPS (Nilam Utama, 2022). Dalam konteks ini, perpaduan antara animasi dan *storytelling* menjadikan materi bacaan lebih hidup dan mudah diingat oleh siswa. *Storytelling* berasal dari dua kata yaitu kata "*story*" dan "*telling*" memiliki arti yang sama dalam bahasa Inggris, tetapi "*telling*" dalam bahasa Inggris berarti menceritakan sebuah narasi. Menurut Echols, *storytelling* adalah tindakan menceritakan sebuah cerita atau penceritaan sebuah cerita (Nilam Utama, 2022). *Storytelling* membantu siswa memahami dan mengingat konsep-konsep yang diajarkan dengan menyajikan materi dalam format cerita yang menarik. Dalam konteks pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), penggunaan video naratif animasi mungkin dapat menjadi solusi untuk menjelaskan konsep-konsep abstrak dengan cara yang lebih menarik bagi siswa.

Berdasarkan observasi dan pengamatan awal yang dilakukan peneliti di salah satu sekolah menengah pertama banyak siswa kelas IX yang menghadapi tantangan dalam memahami materi IPS, khususnya yang berkaitan dengan sejarah dan geografi. Kesulitan ini umumnya disebabkan oleh minimnya variasi media pembelajaran yang bersifat interaktif dan menarik. Saat ini, belum ada pengembangan media pada saat pembelajaran IPS di sekolah untuk menunjang pemahaman siswa terkait materi yang di jelaskan, banyak guru masih mengandalkan metode ceramah dan penggunaan buku teks dalam menyampaikan materi dikelas yang sering kali membuat siswa kurang bersemangat dan kesulitan dalam memahami konsep yang diajarkan. Pemahaman siswa terhadap materi pelajaran adalah indikator penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Jika siswa hanya menghafal tanpa memiliki pemahaman yang mendalam, pengetahuan yang mereka peroleh cenderung tidak akan bertahan lama dan sulit untuk diterapkan dalam

kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru untuk menyediakan media pembelajaran yang dapat menyampaikan materi secara kontekstual, mudah dipahami, dan relevan dengan pengalaman siswa. Dengan demikian, tujuan pembelajaran yang bermakna dapat tercapai (Martina Nurlaelawati¹, Hana Mauludea², 2023). Siswa senantiasa dihadapkan pada situasi jenuh karena materi serta metode pengajaran yang kurang menarik dan monoton (Shasliani, 2020). Peneliti juga melakukan wawancara sederhana dengan beberapa siswa dan menemukan fakta menarik bahwa sebagian siswa menyukai pembelajaran IPS namun kesulitan memahami materi yang disampaikan oleh guru, selain itu sebagian siswa juga menyukai pembelajaran dengan penggunaan media seperti gambar dan video didalamnya. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Windi, Wulandari, dan Intani, pada tahun 2024 dengan judul "Pengembangan Video Animasi Berbasis sebagai Media Pembelajaran PAI SD Kelas 3" mendapatkan skor 97,71%, maka dari itu peneliti mengajukan penelitian terkait pengembangan media melalui media pembelajaran video animasi berbasis Canva yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas video animasi sebagai media pembelajaran yang berbasis teknologi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video animasi *storytelling* yang diadaptasi dari materi-materi yang sudah tersedia dengan bantuan platform digital. Penelitian ini akan menghasilkan sebuah video pembelajaran dengan desain animasi dan menggunakan metode *storytelling*. Dengan rumusan masalah yaitu: sejauh mana efektivitas media video animasi *storytelling* dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas IX SMP Muhammadiyah 1 Jember pada mata pelajaran IPS?. Inovasi ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran IPS dengan menyajikan materi yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, penelitian ini juga akan mengukur sejauh mana video animasi yang dikembangkan dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas IX di SMP Muhammadiyah 1 Jember pada tahun ajaran 2024/2025.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis mengajukan penelitian terkait pengembangan media pembelajaran dengan judul "Pengembangan Media Video Animasi *Storytelling* pada Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas IX di SMP Muhammadiyah 1 Jember 2025/2026" melalui

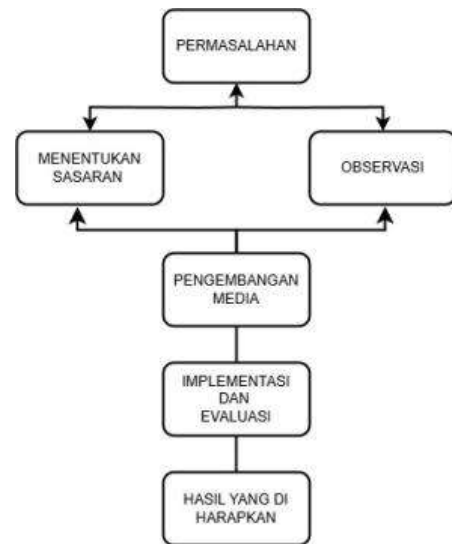
penelitian ini, diharapkan pengembangan video animasi *storytelling* dapat menjadi inovasi dalam pembelajaran IPS. Selain itu, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan, terutama dalam penggunaan media pembelajaran digital yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian R&D (*Research and Development*), merupakan salah satu teknik penelitian yang umumnya digunakan untuk mengembangkan produk tertentu dan mengevaluasi efektivitasnya (Borg & Gall, 1983). Proses menciptakan dan mengevaluasi produk pendidikan dikenal sebagai penelitian dan pengembangan pendidikan, atau R&D. Langkah-langkah proses ini umumnya disebut sebagai siklus R&D, yang meliputi meninjau temuan penelitian yang relevan dengan produk yang sedang dikembangkan, menciptakan produk berdasarkan temuan tersebut, menguji produk di lingkungan tempat produk tersebut akan digunakan, dan melakukan revisi yang diperlukan untuk mengatasi kelemahan yang ditemukan selama tahap pengujian (Okpatrioka, 2023).

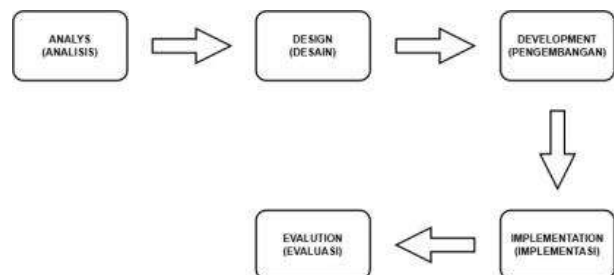
Pada penelitian ini penulis menggunakan model pengembangan yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) ADDIE yang merupakan singkatan dari Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation (Yusuf dkk, 2021). Model ini dikembangkan pada tahun 1970-an dan biasa digunakan untuk pengembangan produk atau model desain pembelajaran. Model ini biasa digunakan dalam konteks pengembangan produk pembelajaran berbasis kinerja (Agus dkk, 2024).

Subjek pada penelitian ini adalah siswa SMP Muhammadiyah 1 Jember dengan populasi kelas 9A berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis. Selain itu penulis juga melakukan wawancara dan penyebaran kuesioner untuk mengukur tingkat pemahaman siswa.



Gambar 1. Kerangka Berpikir Pribadi (Borg & Gall, 1983)

Pada penelitian ini penulis mengadopsi model pengembangan Dick and Carry, 1996 yang meliputi 1.) Analisis kebutuhan siswa melalui hasil observasi dan wawancara di SMP Muhammadiyah 1 Jember, selain itu juga mengidentifikasi peluang pemanfaatan video animasi *storytelling*. 2.) Desain, pada tahap ini peneliti akan merancang konsep video, menentukan software yang akan digunakan, dan menyiapkan angket untuk menilai tanggapan siswa terhadap media pembelajaran. 3.) Pengembangan media pembelajaran sesuai desain yang telah dibuat dan dikembangkan berdasarkan hasil validasi para ahli media dan materi. 4.) Implementasi, pada tahap ini media yang telah dikembangkan akan diimplementasikan pada pembelajaran IPS setidaknya dalam 2 siklus. 5.) Evaluasi merupakan tahap akhir penelitian yang dilakukan dengan menganalisis efektifitas dan kekurangan video animasi yang telah dikembangkan.



Gambar 2. Model pengembangan Dick and Carry, 1996.

1. Validasi Ahli

Validasi dilakukan oleh tiga jenis ahli: ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Instrumen yang digunakan berupa angket skala Likert (1-5). Kemudian setiap ahli menilai aspek-aspek tertentu seperti kesesuaian isi materi, kualitas visual/audio, dan kejelasan bahasa. Skor dari masing-masing item akan dijumlahkan dan dihitung persentase kelayakannya menggunakan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Tujuan dari tahap ini adalah untuk memastikan bahwa media telah memenuhi standar isi, tampilan, dan bahasa sebelum diimplementasikan ke siswa.

2. Analisis Peningkatan Pemahaman Siswa (Pretest dan Posttest)

Untuk mengukur efektivitas media, dilakukan pretest sebelum pembelajaran dan posttest setelah pembelajaran menggunakan media. Instrumen yang digunakan adalah soal pilihan ganda (sekitar 1- 10 soal) yang mengukur pemahaman siswa terhadap materi. Kemudian nilai pretest dan posttest dibandingkan untuk melihat peningkatan.

Langkah-langkahnya meliputi:

- a) Uji Normalitas, uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil pretest dan posttest siswa kelas IX SMP Muhammadiyah 1 Jember berdistribusi normal sebagai dasar pemilihan teknik analisis statistik yang sesuai. Karena jumlah sampel hanya 25 siswa, maka digunakan uji Shapiro-Wilk yang tepat untuk sampel kecil.
- b) Uji Efektifitas, terdapat dua pendekatan utama yang digunakan:
 - 1) Uji Gain Score, digunakan untuk mengetahui besarnya peningkatan pemahaman.

$$N \text{ Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Kriteria interpretasi gain score:

- ≥ 0,7 = Tinggi
- 0,3 – 0,7 = Sedang
- < 0,3 = Rendah

- 2) Uji Statistik Paired Sample t-Test, Dalam penelitian ini, uji statistik Paired Sample

t-Test digunakan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest siswa kelas IX SMP Muhammadiyah 1 Jember setelah menggunakan media video animasi berbasis storytelling dalam pembelajaran IPS. Jika nilai $p < 0,05$, maka disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi perubahan sosial budaya dan globalisasi.

- 3) Analisis Respon Siswa terhadap Media Setelah penggunaan media, siswa diberikan angket untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap media video animasi. Instrumen angket menggunakan skala Likert (1-4 atau 1-5) dan mencakup aspek daya tarik, kemudahan memahami materi, kejelasan visual dan audio, serta motivasi belajar. Kemudian hasil angket diolah menggunakan rumus persentase yang sama seperti validasi ahli.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Penelitian pada tahap ini meliputi analisis data dengan melakukan observasi dan wawancara dengan guru IPS serta siswa SMP Muhammadiyah 1 Jember untuk menganalisis kesulitan siswa dalam memahami materi IPS dan mengidentifikasi kelemahan metode pembelajaran serta peluang pemanfaatan video animasi storytelling.

Kegiatan	Sumber Data	Analisis Peneliti
Siswa kesulitan memahami materi IPS tentang Perubahan Sosial Budaya dan Globalisasi	Wawancara guru dan siswa	Adanya kebutuhan media pembelajaran yang menarik dan interaktif

Pada tahap ini, peneliti juga menganalisis kurikulum dan materi untuk menentukan materi mana yang cocok disajikan dalam format video animasi *storytelling*. Selanjutnya peneliti juga menganalisis penelitian terdahulu tentang media yang akan dikembangkan dan mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan video yang sudah tersedia sebagai referensi pengembangan media.

2. Tahap Desain (*design*)

Kata "desain" berasal dari bahasa Inggris "design" yang berarti rancangan. "Design"

sendiri berasal dari bahasa Latin *designare* yang berarti membuat, membentuk, menandai, atau menunjuk.

Pada tahap ini peneliti merancang konsep video animasi yang meliputi pembuatan storyboard, penulisan naskah cerita, desain tokoh dan alur visual, serta penyusunan instrumen penelitian seperti lembar validasi ahli, soal pretest dan posttest, dan lembar observasi. Desain mengikuti KD dan tujuan pembelajaran kelas IX, selain itu rancangan juga memperhatikan prinsip pembelajaran IPS dan kebutuhan siswa SMP kelas IX. Selain itu, peneliti juga menentukan teknologi dan software yang di gunakan, disini peneliti akan menggunakan bantuan aplikasi editing video seperti Canva dan Adope. Setelah itu peneliti menyiapkan angket atau kuesioner untuk menilai tanggapan siswa dan guru terhadap media pembelajaran, dan lembar observasi. Rancangan juga memperhatikan prinsip pembelajaran IPS dan kebutuhan siswa SMP kelas XI.

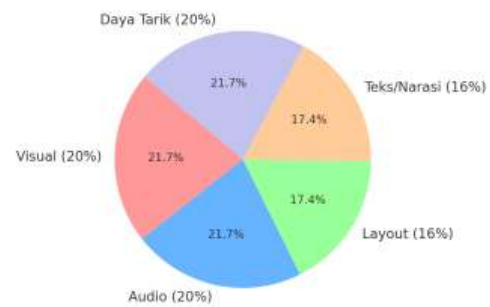
3. Tahap Pengembangan (Development)

Tahap Develop bertujuan untuk menghasilkan dan memvalidasi sumber belajar yang dipilih. Sumber daya yang dibutuhkan dalam pelaksanaan pembelajaran yang sudah direncanakan mesti diidentifikasi oleh guru untuk menyelesaikan tahap Development ini (Nabilla Ayu & Arnidah, 2024).

Pada tahap ini peneliti akan mengembangkan desain menjadi video animasi yang siap diuji coba dengan memproduksi video animasi sesuai storyboard atau sketsa gambar yang disusun secara berurutan untuk menggambarkan jalan cerita dan naskah. Kemudian peneliti juga akan melakukan validasi media oleh orang yang 13 berpengalaman dalam pembuatan video animasi, minimal 2 orang untuk menilai aspek teknis dan estetika video serta validasi materi seperti dosen dan guru untuk memastikan kesesuaian isi dengan kurikulum IPS. Berdasarkan saran dan masukan dari para ahli, peneliti akan merevisi produk agar lebih layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kegiatan	Sumber Data	Keterangan peneliti
Membuat video dengan narasi, ilustrasi animasi, dan musik latar dengan bantuan plaform digital	Validasi ahli media dan materi	Media dinilai "valid" dengan revisi.

a) Validasi Media oleh Ahli Media



Gambar 3. Diagram Validasi Ahli Media

Berdasarkan gambar diatas menunjukkan bahwa hasil validasi yang dilakukan oleh Anissa Fitriani sebagai Editor Young Studio Jember menunjukkan bahwa media video animasi storytelling dinilai berdasarkan lima aspek utama, yaitu tampilan visual (ilustrasi, warna, dan animasi), kualitas suara (narasi dan musik latar), susunan elemen media (layout teks dan gambar), kemudahan membaca teks dan kejelasan suara narasi, serta tingkat interaktivitas dan daya tarik media terhadap siswa. Dari penilaian yang diberikan, media ini memperoleh total nilai 23 dari skor maksimum 25, yang jika dihitung dalam persentase mencapai 92%. Persentase ini masuk ke dalam kategori "Sangat Layak", yang berarti media ini memiliki kualitas tampilan dan audio yang sangat baik serta menarik bagi siswa. Validator juga memberikan rekomendasi untuk menambahkan subtitle guna meningkatkan aksesibilitas bagi siswa tunarungu. Dengan demikian, secara keseluruhan, media ini dinyatakan sangat cocok digunakan dalam pengajaran IPS di tingkat SMP, terutama untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

b) Validasi Media oleh Ahli Materi



Gambar 4. Diagram Validasi Ahli Materi

Berdasarkan dari gambar diatas menunjukkan bahwa Hasil evaluasi yang dilakukan oleh Drs. Supriadi sebagai guru

IPS di SMP Muhammadiyah 1 Jember menunjukkan bahwa media video animasi storytelling dinilai berdasarkan lima aspek utama. Aspek tersebut meliputi keterkaitan materi dengan kompetensi dasar, ketepatan informasi, kesesuaian dengan tahap perkembangan siswa SMP, kejelasan dalam penyampaian materi lewat storytelling, dan konsistensi antara narasi dengan tujuan pembelajaran. Dari hasil penilaian ini, total skor yang diperoleh adalah 21 dari 25 poin maksimum. Jika dinyatakan dalam persentase, media tersebut memperoleh nilai kelayakan sebesar 84%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Temuan ini mengindikasikan bahwa materi yang terdapat dalam video sudah tepat, sesuai dengan karakteristik siswa, serta memiliki alur dan tujuan yang jelas.

Setelah video pembelajaran di validasi oleh ahli media dan ahli materi, terdapat sedikit komentar dan saran yang dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 6. Sebelum Revisi



Gambar 7. Setelah Revisi

Berdasarkan gambar di atas dapat dilihat bahwasanya peneliti melakukan penambahan *subtitle* pada video pembelajaran sesuai dengan komentar dan saran dari para ahli.

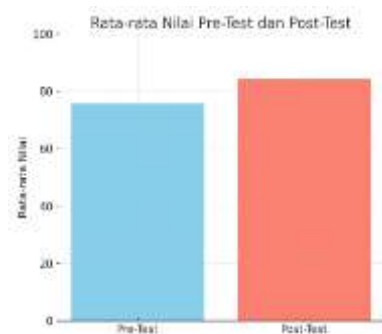
4. Tahap Implementasi (Implementation)

Implementasi didefinisikan sebagai pelaksanaan atau penerapan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia. Definisi lain dari implementasi adalah memberikan panduan untuk melakukan sesuatu yang memiliki dampak atau pengaruh terhadap sesuatu.

Pada tahap ini, peneliti akan menguji keefektifan video dalam pembelajaran IPS di kelas IX SMP Muhammadiyah 1 Jember dengan menggunakan siklus PTK (Kurt Lewin, 1946) sebagai pendekatan siklus yang meliputi tahap: perencanaan (planning), tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting) (Utomo dkk, 2024). Implementasi video animasi setidaknya akan dilakukan dalam 2 tahap yaitu siklus 1: Penggunaan awal media di kelas, pengumpulan data, refleksi dan siklus 2: Revisi berdasarkan hasil siklus 1, implementasi ulang, refleksi dalam kelas uji coba di SMP Muhammadiyah 1 Jember dan melaksanakan pre-tes sebelum menonton video dan post-test setelah menonton video. Peneliti melaksanakan uji coba terbatas pada satu kelas yang terdiri dari 25 siswa. Selama proses pembelajaran, peneliti mengumpulkan data melalui tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest), angket respon siswa, serta catatan observasi terhadap proses penggunaan media di kelas.

5. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini peneliti akan melakukan evaluasi untuk menganalisis efektifitas dan kekurangan video animasi yang dikembangkan berdasarkan masukan serta evaluasi sumatif melalui analisis data pretest dan posttest menggunakan uji statistik Paired Sample t-Test untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa.



Gambar 8. Diagram Nilai Pretest dan Posttest

Berdasarkan grafik diatas dapat diketahui perbandingan rata-rata skor pre-test dan post-test dari 25 siswa. Terlihat bahwa rata-rata skor pre-test berada di angka 75,04, sementara rata-rata skor post-test meningkat menjadi 85,48. Kenaikan ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa setelah mendapatkan perlakuan dengan penggunaan media pembelajaran video animasi.

Setelah menghitung rata-rata nilai pretest dan posttest kemudian dilakukan uji normalitas untuk menentukan apakah data hasil pretest dan posttest siswa kelas IX di SMP Muhammadiyah 1 Jember memiliki distribusi normal sebagai dasar dalam memilih teknik analisis statistik yang tepat. Mengingat jumlah sampel hanya 25 siswa, maka digunakan uji Shapiro-Wilk yang sesuai untuk sampel yang berukuran kecil.

Tabel 1. Uji Normalitas

		Tests of Normality					
kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil	pre-test	,195	25	,015	,849	25	,002
	post-test	,182	25	,032	,937	25	,129

Berdasarkan gambar diatas dapat diketahui bahwa hasil analisis uji normalitas Shapiro-Wilk untuk sample kecil ($n < 50$) terhadap pre-test dan post-test siswa kelas IX SMP Muhammadiyah 1 Jember berkontribusi normal.

Tabel 2. Uji N Gain Score

Descriptive Statistics					
	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	25	,00	,80	,3478	,24443
NGain_Persen	25	,00	80,00	34,7810	24,44334
Valid N (listwise)	25				

Menurut N-Gain dari Hake (1999), peningkatan rata-rata ini tergolong dalam kategori sedang, yang menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi storytelling memberikan dampak yang cukup baik terhadap peningkatan pemahaman siswa tentang materi IPS, terutama pada aspek perubahan sosial budaya dan globalisasi.

Paired Samples Statistics				
	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1: Pretest	75,7000	25	5,58968	1,10194
Posttest	84,4000	25	6,34429	1,26866

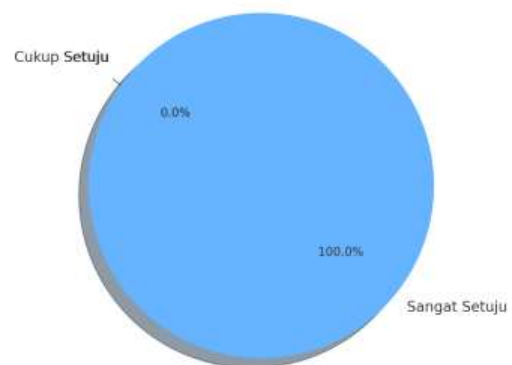
Paired Samples Correlations			
	N	Correlation	Sig.
Pair 1: Pretest & Posttest	25	,431	,002

Paired Samples Test									
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-8,64000	6,36318	1,27264	-11,26659	-6,01341	-6,789	,003	

Gambar 9. Uji Paired Sample Test

Hal ini memperkuat dugaan awal dalam penelitian bahwa penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran dengan pendekatan storytelling dapat memberikan stimulus visual dan naratif yang dapat meningkatkan pemahaman. Penggunaan media ini sesuai dengan sifat siswa SMP yang cenderung lebih menyukai media pembelajaran yang interaktif dan menghibur. Dengan demikian, pengembangan media ini bisa dianggap sebagai sebuah inovasi yang tepat untuk mengatasi kelemahan metode pengajaran tradisional yang selama ini digunakan di kelas.

Selanjutnya yaitu analisis Respon Siswa terhadap Media. Setelah penggunaan media, siswa diberikan angket untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap media video animasi.



Gambar 10. Diagram Respon Siswa ke Media

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penggunaan video animasi storytelling untuk pembelajaran IPS di kelas IX SMP Muhammadiyah 1 Jember terbukti berhasil dalam membantu siswa memahami materi, terutama dalam hal perubahan sosial budaya dan globalisasi. Dengan menerapkan model ADDIE, media yang dibuat dinyatakan sesuai setelah melalui penilaian para ahli dan menunjukkan kemajuan pada hasil belajar siswa setelah media diterapkan. Tanggapan dari siswa pun sangat baik, menunjukkan bahwa media ini dapat meningkatkan minat dan partisipasi mereka dalam proses pembelajaran sehingga guru IPS dapat mengadopsi pendekatan video storytelling sebagai media alternatif untuk menjelaskan materi sejarah dan sosial yang bersifat naratif dan konseptual.

B. Saran

Guru diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran berupa video animasi storytelling untuk membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan lebih mudah dimengerti. Sekolah diharapkan memberikan dukungan terhadap penggunaan media digital dalam kegiatan belajar mengajar, contohnya melalui pelatihan untuk para guru. Penelitian berikutnya dapat melibatkan siswa dari berbagai latar sekolah atau mengintegrasikan animasi interaktif berbasis game edukatif

DAFTAR RUJUKAN

- Agus Rustamana¹, Khansa Hasna Sahl², Delia Ardianti³, A. H. S. S. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(3), 60–69. <https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>
- Martina Nurlawati¹, Hana Mauludea², S. (2023). PERAN GURU DALAM MENDORONG INTERAKSI SOSIAL POSITIF DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 1 JANGKANG KABUPATEN SANGGAU. 2(2), 349–365.
- Nilam Utama. (2022). Metode Digital Storytelling Pada Pembelajaran IPS Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 8(2), 172–179. <https://doi.org/10.37567/jie.v8i2.1514>
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Ramadhina, D., & Rohman, I. (2022). Problematika Guru dalam Penggunaan Video Youtube sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(1), 117–123. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.45598>
- Shasliani. (2020). Upaya Penanganan Kesulitan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 24 Makassar Tahun 2019. *Heritage*, 1(1), 23–42. <https://doi.org/10.35719/hrtg.v1i1.2>
- Windi Nurlaela Sari, Wulandari, Adela Nur Intani, A. N. A. (2024). PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PAI SD KELAS 3. 11, 1–23.
- Yusuf, A., Suardana, I. N., & Selamat, K. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Ipa Smp Materi Tata Surya. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 4(1), 69–80. <https://doi.org/10.23887/jppsi.v4i1.33181>