

Submitted:
20 April 2024
Revised:
19 Mei 2024
Published:
30 Mei 2024

PENGUNAAN MEDIA ANIMAKER PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS VIII DI SMPN 6 PADANG PANJANG

ATMI KEPRI¹, RYAN VARENZA NAUFALRIESTA², FIOLA DWI MARETA³, ASSYFA RADA MUSTIKA⁴, FAUJIAN LHAYSTARI DEA⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang

CONTACT

Correspondence Email:
atmikepri@gmail.com

Address: Jalan M Yunus
Lubuk Lintah, Kota
Padang, Kode Pos: 25153

KEYWORDS

Media Pembelajaran,
Pembelajaran IPS,
Animaker, Pembelajaran
Berbasis Masalah

ABSTRACT

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum optimalnya pemanfaatan media pembelajaran di sekolah, yang menyebabkan proses pembelajaran masih bersifat satu arah sehingga peserta didik cenderung pasif dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan adalah pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis video animasi, seperti Animaker, yang bersifat interaktif dan menarik secara visual. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Sumber data primer meliputi kepala sekolah, wakil kepala sekolah, guru IPS, dan peserta didik kelas VIII SMP Negeri 6 Padang Panjang, sedangkan data sekunder berupa dokumen yang relevan dengan fokus penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui tahapan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) perancangan media Animaker dilakukan melalui pemanfaatan aplikasi berbasis web dengan memilih template yang sesuai dan menyusun materi ajar secara visual dan kontekstual sesuai kebutuhan peserta didik; (2) implementasi media Animaker dalam materi Sejarah mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui kegiatan menonton video animasi, pencatatan poin penting, diskusi kelompok, dan presentasi hasil diskusi; serta (3) kendala yang dihadapi meliputi keterbatasan kompetensi teknologi guru, akses internet dan perangkat yang belum stabil, serta variasi respon dan kedisiplinan peserta didik. Secara keseluruhan, penggunaan media Animaker berpotensi mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada peserta didik.

I. INTRODUCTION

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam kehidupan manusia dan menjadi pilar utama dalam membangun peradaban bangsa (Fatoni, 2025). Melalui pendidikan, nilai-nilai pengetahuan, budaya, dan karakter diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya (Fatmawati dkk., 2024). Dalam konteks pembangunan bangsa, pendidikan tidak hanya berfungsi mencetak sumber daya manusia yang terampil secara intelektual, tetapi juga membentuk kesadaran historis, sikap kritis, dan karakter kebangsaan peserta didik (Sukma & Handayani, 2022). Oleh karena itu, kualitas pendidikan sangat menentukan arah dan keberlanjutan kehidupan berbangsa dan bernegara.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, termasuk kecerdasan, kepribadian, dan akhlak mulia (Nurhayati, 2020). Dalam pembelajaran sejarah, tujuan ini menjadi sangat relevan karena sejarah tidak hanya mengajarkan fakta masa lalu, tetapi juga menanamkan nilai-nilai kebangsaan, nasionalisme, dan pembelajaran moral dari peristiwa historis yang pernah terjadi (Fikri dkk., 2024).

Sejarah sebagai bagian integral dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di jenjang SMP memiliki peran strategis dalam membangun kesadaran sejarah (historical awareness) peserta didik (Syahputra dkk., 2020). Pembelajaran sejarah bertujuan agar siswa mampu memahami hubungan antara masa lalu, masa kini, dan masa depan, serta menumbuhkan sikap reflektif terhadap perjalanan bangsa (Nuriafuri, 2024). Namun, dalam praktiknya, pembelajaran sejarah sering kali masih disajikan secara konvensional, berpusat pada guru, dan menekankan hafalan kronologi peristiwa, sehingga kurang mampu membangkitkan minat dan keaktifan siswa.

Salah satu faktor yang memengaruhi rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah adalah keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Guru sejarah memerlukan media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan peristiwa masa lalu secara konkret agar siswa dapat membangun imajinasi historis dan memahami konteks peristiwa secara lebih mendalam (Ferdianto dkk., 2025). Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan pembelajaran, memperjelas materi, serta meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses belajar (Yusnaldi dkk., 2025).

Media pembelajaran, khususnya media digital, memiliki peran penting dalam mendukung pembelajaran sejarah di era teknologi saat ini (Firmansyah, 2024). Pemanfaatan media yang tepat dapat membantu siswa memahami peristiwa sejarah yang bersifat abstrak, jauh dari pengalaman langsung siswa, dan terjadi pada masa lampau. Dengan bantuan media visual dan audiovisual, peristiwa sejarah dapat disajikan secara lebih hidup, kontekstual, dan bermakna.

Pembelajaran IPS di SMP merupakan pembelajaran terpadu yang mencakup geografi, sosiologi, ekonomi, dan sejarah. Namun, sejarah memiliki karakteristik khusus karena berhubungan dengan narasi peristiwa, tokoh, ruang, dan waktu. Oleh karena itu, pembelajaran sejarah membutuhkan pendekatan dan media yang mampu menyajikan alur peristiwa secara kronologis dan menarik, sehingga siswa tidak hanya memahami fakta sejarah, tetapi juga mampu menafsirkan makna dan nilai yang terkandung di dalamnya (Riyadi, 2023).

Permasalahan yang sering ditemukan di sekolah adalah rendahnya variasi media pembelajaran sejarah yang digunakan oleh guru. Pembelajaran yang monoton menyebabkan siswa cenderung pasif, kurang antusias, dan sulit memahami materi sejarah secara mendalam. Kondisi ini menuntut guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi sejarah dan kebutuhan peserta didik (Fajarwati & Irianto, 2021).

Salah satu alternatif media pembelajaran yang relevan untuk pembelajaran sejarah adalah media pembelajaran berbasis video animasi. Media animasi mampu menyajikan peristiwa sejarah dalam bentuk visual bergerak yang menarik, sehingga membantu siswa membangun pemahaman konseptual dan imajinasi historis. Video animasi juga memungkinkan penyajian tokoh, latar tempat, dan alur peristiwa sejarah secara lebih konkret dan mudah dipahami (Rahmadani dkk., 2023).

Pembelajaran sejarah berbasis video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena materi disajikan secara visual, naratif, dan kontekstual. Penggunaan animasi menjadikan pembelajaran lebih hidup, interaktif, dan mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran (Pamungkas & Koeswanti, 2021a). Media audiovisual, yang memadukan unsur gambar dan suara, terbukti lebih efektif dalam menyampaikan informasi sejarah dibandingkan media teks semata (Kusumawardani dkk., 2022).

Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran video animasi adalah Animaker. Animaker merupakan aplikasi berbasis digital yang memungkinkan guru membuat video animasi pembelajaran secara mudah tanpa memerlukan keterampilan teknis khusus. Dalam pembelajaran sejarah, Animaker dapat digunakan untuk menyajikan peristiwa sejarah, biografi tokoh, dan kronologi kejadian secara visual dan menarik, sehingga membantu siswa memahami materi sejarah dengan lebih baik (Kisworo et al., 2022).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SMPN 6 Padang Panjang pada tanggal 12 Agustus 2024, ditemukan bahwa pembelajaran IPS, khususnya materi sejarah, masih didominasi oleh penggunaan media tradisional seperti buku teks, karton, dan teka-teki silang. Penggunaan media tersebut cenderung monoton dan kurang mampu membangkitkan minat belajar siswa. Akibatnya, siswa terlihat pasif, jenuh, dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran sejarah.

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran sejarah agar proses pembelajaran menjadi lebih dinamis, interaktif, dan bermakna. Pemanfaatan media video animasi melalui aplikasi Animaker diharapkan mampu menjadi solusi alternatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah, khususnya dalam mata pelajaran IPS. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Media Animaker pada Pembelajaran IPS (Sejarah) Kelas VIII di SMPN 6 Padang Panjang.”

II. METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk memahami dan mendeskripsikan secara mendalam penggunaan media Animaker dalam pembelajaran IPS, khususnya pada materi sejarah di kelas VIII SMPN 6 Padang Panjang. Pendekatan ini dipilih karena mampu mengkaji fenomena pembelajaran sejarah secara alamiah dan kontekstual, meliputi perencanaan media, pelaksanaan pembelajaran, serta respon dan kendala yang dihadapi guru dan peserta didik. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025 dengan sumber data primer berupa hasil observasi dan wawancara terhadap kepala sekolah, wakil kepala sekolah bidang kurikulum, guru IPS, serta peserta didik kelas VIII, dan sumber data sekunder berupa dokumen pendukung seperti modul ajar, sejarah sekolah, serta dokumentasi pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi, dengan keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber dan teknik. Analisis data dilakukan menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman yang meliputi tahap pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sehingga diperoleh gambaran utuh mengenai efektivitas pemanfaatan media Animaker dalam mendukung pembelajaran sejarah yang lebih kontekstual, menarik, dan bermakna bagi peserta didik

III. RESULT AND DISCUSSION

Perancangan Media Animaker dalam Materi Sejarah di SMPN 6 Padang Panjang

Perancangan media Animaker dalam pembelajaran pada materi sejarah di SMPN 6 Padang Panjang diarahkan pada penyajian materi sejarah yang bersifat naratif dan kronologis. Pendekatan ini dipilih agar peserta didik tidak hanya memahami urutan peristiwa masa lalu, tetapi juga mampu menangkap makna peristiwa tersebut secara kontekstual serta membangun imajinasi historis. Untuk mendukung tujuan tersebut, tahap awal perancangan diawali dengan penyusunan modul ajar bertema Perdagangan Internasional dalam Perspektif Sejarah, yang menekankan perkembangan aktivitas perdagangan antarnegara dari masa ke masa serta dampaknya terhadap kehidupan sosial dan ekonomi masyarakat. Setelah modul ajar tersusun secara sistematis, guru kemudian mengakses aplikasi Animaker melalui laman resmi, melakukan proses login, dan memilih template animasi yang sesuai dengan karakteristik materi sejarah.

Pemanfaatan media animasi ini selaras dengan temuan penelitian (Thomas dkk., 2024) yang menunjukkan bahwa penyajian materi sejarah secara visual dan naratif mampu meningkatkan partisipasi belajar serta pemahaman peserta didik terhadap peristiwa sejarah yang bersifat abstrak dan temporal.

Setelah modul ajar disusun, guru mengakses aplikasi Animaker melalui laman resmi, melakukan proses login, dan memilih template animasi yang sesuai dengan karakteristik materi sejarah. Tahap selanjutnya adalah pengembangan isi media, di mana guru menyusun video animasi berdasarkan alur kronologis yang telah dirancang dalam modul ajar. Video pembelajaran diawali dengan penampilan judul dan tujuan pembelajaran sebagai bentuk penguatan arah belajar peserta didik, kemudian dilanjutkan dengan penjelasan konsep perdagangan internasional melalui tokoh animasi yang berperan sebagai narator sejarah. Untuk memperkuat pemahaman historis peserta didik, guru menyisipkan berbagai elemen visual, seperti peta dunia, pelabuhan, kapal dagang, bendera negara, serta ilustrasi aktivitas ekspor dan impor yang menggambarkan hubungan antarwilayah dalam konteks ruang dan waktu. Selain itu, penyajian materi dilengkapi dengan teks berupa poin-poin penting mengenai bentuk, manfaat, dan hambatan perdagangan internasional yang disajikan secara visual agar mudah dipahami. Strategi visual dan naratif ini relevan dengan hasil penelitian (Wahyudi & Ma'mur, 2020) yang menyatakan bahwa penggunaan media animasi dalam pembelajaran sejarah berkontribusi signifikan dalam meningkatkan *historical imagination* peserta didik, yaitu kemampuan memahami latar, proses, dan makna peristiwa sejarah secara lebih mendalam.

Perancangan media Animaker dalam pembelajaran IPS (sejarah) sejalan dengan Cognitive Theory of Multimedia Learning (CTML) yang dikemukakan oleh Mayer (1997), yang menegaskan bahwa pembelajaran akan berlangsung lebih efektif apabila informasi disajikan melalui kombinasi saluran visual dan verbal. Pada bagian akhir video pembelajaran, materi ditutup dengan rangkuman visual yang menegaskan kembali keterkaitan peristiwa perdagangan internasional dengan perkembangan sejarah bangsa dan dunia. Setelah seluruh materi tersusun secara sistematis, guru melakukan proses publish dan mengekspor video dalam format MP4 untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Dalam pembelajaran sejarah, penyajian animasi yang memadukan narasi, ilustrasi peristiwa, serta representasi visual ruang dan waktu terbukti mampu membantu peserta didik membangun imajinasi historis dan meningkatkan daya serap terhadap materi yang bersifat abstrak dan temporal. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa media video animasi tidak hanya meningkatkan keaktifan belajar, tetapi juga berkontribusi signifikan terhadap penguatan kesadaran sejarah peserta didik (JEJAK). Temuan tersebut diperkuat oleh (Amelia dkk., 2025; Pamungkas & Koeswanti, 2021b; Pranata dkk., 2022) yang menyatakan bahwa penggunaan media video animasi mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan bermakna. Dengan demikian, perancangan media pembelajaran berbasis

Animaker dalam pembelajaran IPS sejarah dapat dipandang sebagai langkah strategis untuk menghadirkan pembelajaran sejarah yang kontekstual dan interaktif, sekaligus mendukung tujuan pembelajaran IPS dalam membentuk peserta didik yang memiliki kesadaran sejarah serta pemahaman kritis terhadap dinamika masa lalu.

Penggunaan Media Pembelajaran Animaker dalam Materi Sejarah di Kelas VIII SMPN 6 Padang Panjang

Penggunaan media pembelajaran Animaker dalam materi sejarah perdagangan internasional di Kelas VIII SMPN 6 Padang Panjang menunjukkan pola implementasi yang sistematis dan memberikan dampak positif terhadap keterlibatan peserta didik. Pada kegiatan inti, guru mengenalkan media Animaker sebagai alat bantu pembelajaran dengan menjelaskan bahwa video animasi yang akan ditayangkan mampu menyajikan konten sejarah secara visual, naratif, dan kronologis sehingga mempermudah pemahaman siswa terhadap dinamika peristiwa masa lalu. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian (Alga dkk., 2024; Maulana, 2024; Pertiwi dkk., 2023; Subhan dkk., 2025) yang menunjukkan bahwa media video animasi berkontribusi terhadap peningkatan minat belajar dan keterlibatan siswa dalam materi sejarah, karena tampilannya yang menarik dan mampu memperjelas konsep abstrak melalui visualisasi yang kaya

Selama pemutaran video animaker yang berisi materi sejarah mengenai perdagangan internasional, guru secara berkala menjeda tayangan untuk memberi penjelasan kontekstual yang relevan dengan pengalaman peserta didik, seperti contoh komoditas unggulan daerah Sumatera Barat. Penjelasan semacam ini mendukung proses pemaknaan sejarah, sejalan dengan penelitian (Amelia dkk., 2025) yang menunjukkan bahwa media video pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan berpikir siswa dalam materi pelajaran ketika dikombinasikan dengan fasilitasi guru

Dalam proses pembelajaran, siswa tidak hanya menjadi penerima pasif, tetapi aktif mencatat poin penting, berdiskusi dalam kelompok kecil, dan menyampaikan kembali hasil diskusi secara bergantian. Aktivitas ini mencerminkan keterlibatan yang tinggi, sebagaimana diungkapkan dalam Cognitive Theory of Multimedia Learning (CTML) yang menekankan peran active processing siswa dalam menyaring, memilih, dan mengorganisasi informasi untuk membangun pemahaman yang bermakna. Temuan lapangan juga sejalan dengan penelitian (Bariah dkk., 2023; Muthi dkk., 2023) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang bersifat kompleks, seperti sejarah yang melibatkan hubungan ruang dan waktu serta berbagai faktor yang mempengaruhinya

Interaksi yang aktif terlihat dari tanggapan siswa dalam sesi tanya jawab, diskusi kelompok, serta refleksi di akhir pembelajaran, di mana sebagian besar peserta didik menyatakan bahwa pembelajaran dengan video animasi membantu mereka lebih mudah memahami materi sejarah

perdagangan internasional. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media Animaker tidak hanya meningkatkan keterlibatan tetapi juga memfasilitasi proses berpikir historis peserta didik, yakni kemampuan mereka menghubungkan konten sejarah dengan konteks kehidupan nyata dan pengalaman pribadi. Berdasarkan hasil temuan dan dukungan dari penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Animaker dalam pembelajaran IPS (sejarah) memberikan kontribusi signifikan dalam menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, kontekstual, dan bermakna bagi peserta didik.

Kendala Guru IPS dalam Menggunakan Media Pembelajaran Animaker pada Materi Sejarah di SMPN 6 Padang Panjang

Berdasarkan temuan penelitian di lapangan, penggunaan media pembelajaran Animaker dalam pembelajaran IPS sejarah di SMPN 6 Padang Panjang tetap menghadapi sejumlah kendala yang signifikan meskipun secara umum berdampak positif terhadap keterlibatan siswa. Pertama, keterbatasan kompetensi literasi digital guru menjadi hambatan utama, di mana tidak semua guru memiliki kemampuan yang memadai untuk mengeksplorasi fitur-fitur aplikasi Animaker secara optimal, seperti penyusunan narasi visual historis dan penyesuaian elemen visual sesuai konteks sejarah. Kondisi ini sejalan dengan temuan penelitian (Aminullah dkk., 2025) yang menunjukkan bahwa rendahnya kompetensi digital guru menjadi salah satu faktor penghambat utama dalam pemanfaatan media pembelajaran digital secara efektif di kelas IPS

Kedua, kendala infrastruktur juga menjadi penghambat, terutama ketergantungan Animaker terhadap koneksi internet stabil karena aplikasi berbasis daring. Tidak semua sekolah memiliki jaringan internet yang memadai, sehingga guru dan siswa sering mengalami gangguan teknis yang menghambat kelancaran pembelajaran sejarah berbasis video animasi. Temuan ini konsisten dengan penelitian (Zahra dkk., 2025) yang menyatakan bahwa keterbatasan infrastruktur dan akses internet merupakan salah satu kendala signifikan dalam pemanfaatan media digital untuk pembelajaran di sekolah dasar dan menengah, mengingat konektivitas yang tidak stabil secara langsung mempengaruhi efektivitas penggunaan teknologi pembelajaran digital di kelas.

Selain itu, kendala teknis seperti gangguan listrik, kerusakan perangkat, atau kesulitan sederhana dalam pengoperasian proyektor terkadang memaksa guru untuk menghabiskan waktu lebih banyak untuk mengatasi masalah teknis dibanding menyampaikan materi sejarah. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Enstein dkk., 2024) yang menunjukkan bahwa guru menghadapi problematika nyata dalam penggunaan aplikasi digital untuk pembelajaran karena kurangnya pelatihan teknis dan dukungan infrastruktur yang memadai

Dari sisi peserta didik, respon siswa terhadap media Animaker juga bervariasi. Meskipun animasi video menarik bagi sebagian besar siswa dan membantu pemahaman sejarah yang abstrak, ada siswa yang lebih suka penjelasan langsung dari guru. Variasi ini menunjukkan

bahwa penggunaan media digital harus diimbangi dengan pendekatan konvensional yang mendukung gaya belajar yang beragam.

Secara keseluruhan, kendala yang ditemukan dalam penelitian ini mencakup keterbatasan literasi digital guru, akses internet dan perangkat yang belum memadai, gangguan teknis, serta dinamika kelas dan respon siswa yang beragam. Kendala-kendala tersebut memberi implikasi bahwa efektivitas penggunaan media Animaker dalam pembelajaran sejarah sangat bergantung pada kesiapan sumber daya manusia, dukungan infrastruktur, serta implementasi pelatihan dan strategi pengelolaan kelas yang adaptif terhadap teknologi pembelajaran digital. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan pelatihan literasi digital bagi guru, peningkatan sarana dan prasarana teknologi di sekolah, serta pengembangan strategi pembelajaran yang mengintegrasikan media digital dengan pendekatan sejarah yang kontekstual dan relevan.

IV. CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa perancangan media Animaker dilakukan secara sistematis dengan menyesuaikan karakteristik materi sejarah yang bersifat naratif dan kronologis. Proses perancangan diawali dengan penyusunan modul ajar, kemudian dilanjutkan dengan pengembangan video animasi melalui aplikasi Animaker dengan memanfaatkan unsur visual dan verbal untuk merepresentasikan peristiwa sejarah secara kontekstual. Penggunaan media Animaker dalam materi sejarah mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, di mana guru memadukan penayangan video animasi dengan penjelasan, pencatatan poin penting, penyampaian kembali materi oleh peserta didik, serta diskusi kelompok. Strategi ini mendukung pemahaman kronologis dan penguatan imajinasi historis peserta didik terhadap dinamika perdagangan internasional. Meskipun penerapan media Animaker masih menghadapi kendala teknis dan keterbatasan kompetensi teknologi, hambatan tersebut tidak menjadi penghalang utama dalam pembelajaran. Sebaliknya, temuan ini menunjukkan bahwa media Animaker berpotensi menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran sejarah yang kontekstual, interaktif, dan bermakna apabila didukung oleh perencanaan yang matang dan strategi pembelajaran yang tepat.

REFERENCES

- Alga, R. K., Hsb, A. A. A., Azhara, S., Hakim, E. H., Afia, N., & Yusnaldi, E. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital: Meningkatkan Minat Belajar IPS di Sekolah Dasar Melalui Presentasi Interaktif dan Video Animasi. *Continuous Education: Journal of Science and Research*, 5(3), 200–212. <https://doi.org/10.51178/ce.v5i3.2197>
- Amelia, F., Rizhardi, R., & Hermansyah. (2025). Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS Kelas V SDN 230 Palembang. *Wahana Didaktika : Jurnal Ilmu Kependidikan*, 23(2), 252–262. <https://doi.org/10.31851/wahanadidaktika.v23i2.18568>

- Aminullah, M., Susanto, H., Nadilla, D. F., & Mardiani, F. (2025). Challenges and Strategies of History Teachers in Utilizing Digital Learning Media: A Case Study at SMKN 1 Banjarmasin. *JURNAL PENDIDIKAN IPS*, 15(3), 751–758. <https://doi.org/10.37630/jpi.v15i3.3257>
- Bariah, H., Kirom, A., Saifullah, S., & Hadi, M. N. (2023). Efektivitas Video Animasi Sebagai Media Guru Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Di Madrasah Ibtidaiyah Darut Taqwa Purwosari. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 2(6), 781–786.
- Enstein, J., Benufinit, Y. A., & Tanggur, F. S. (2024). Challenges and Strategies for Digital Literacy Ecosystem Development in the RI-RDTL Border Region. *JURNAL PENDIDIKAN IPS*, 14(2), 379–387.
- Fajarwati, M. I., & Irianto, S. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA ANIMAKER MATERI KELILING DAN LUAS BANGUN DATAR MENGGUNAKAN KALKULATOR DI KELAS IV SD UMP. *eL-Muhbib Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.52266/el-muhbib.v5i1.608>
- Fatmawati, F., Nurjanah, N., Juniati, A., & Maulana, A. (2024). Pendidikan Dan Pelestarian Kearifan Lokal: Studi Komparatif Tradisi Kampung Adat Cireundeu. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Dan Politik*, 2(2), 141–147.
- Fatoni, I. (2025). Membangun Generasi Berkarakter: Pendidikan Berbasis Nilai sebagai Pilar Bangsa. *Jurnal Harmoni Pendidikan*, 1(1), 36–44.
- Ferdiyanto, D. Y., Utomo, C. B., & Atno, A. (2025). The Challenges and Strategies of History Teachers in Utilizing Digital Learning Media: A Case Study at SMKN 1 Banjarmasin. *Jurnal pendidikan ips*, 15(3), 766–775.
- Fikri, A., Isjoni, I., Barkara, R. S., Yuliantoro, Y., Warsani, H., & Negara, C. P. (2024). Integrasi Materi Sejarah Lokal Pada Pelajaran Sejarah Sebagai Sumber Belajar Di Sekolah Menengah Atas Kabupaten Indragiri Hulu. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 5(4), 5135–5143.
- Firmansyah, H. (2024). Pengaruh penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran sejarah terhadap berpikir sejarah peserta didik. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 7704–7714.
- Kusumawardani, D., Pramadi, A., & Maspupah, M. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Animasi Audiovisual Berbasis Animaker Pada Materi Sistem Gerak Manusia. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(1), 110–115. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1665>
- Maulana, K. (2024). Media gambar dan video animasi dalam pembelajaran SKI untuk meningkatkan pemahaman siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengembangan Guru*, 1(2), 334–343.
- Muthi, A. Z., Fadhillah, N. R., Safitri, D., & Sujarwo, S. (2023). Efektivitas penerapan media pembelajaran video dokumenter dalam pembelajaran ips pada siswa smp. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya*, 1(6), 104–116.
- Nurhayati, R. (2020). Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Undang–Undang No, 20 Tahun 2003 Dan Sistem Pendidikan Islam. *Al-Afkar, Journal For Islamic Studies*, 57–87.
- Nuriafuri, R. (2024). Konsep Dasar Sejarah Membentuk Karakter Serta Integrasinya Pada Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Pena Edukasia*, 2(4), 155–158.

- Pamungkas, W. A. D., & Koeswanti, H. D. (2021a). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), Article 3. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i3.41223>
- Pamungkas, W. A. D., & Koeswanti, H. D. (2021b). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 346–354. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i3.41223>
- Pertiwi, L. A., Uzma, R. H., Ardila, R., & Pramita, Y. (2023). Pengembangan Sumber Belajar Berupa Video Animasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *El-Madib: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 3(2), 162–176. <https://doi.org/10.51311/el-madib.v3i2.604>
- Pranata, K., Dewi, H. L., & Zulherman, Z. (2022). EFEKTIVITAS VIDEO ANIMASI BERBASIS ANIMAKER TERHADAP PERILAKU HIDUP BERSIH DAN SEHAT SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Tunas Bangsa*, 9(1), 11–17. <https://doi.org/10.46244/tunasbangsa.v9i1.1723>
- Rahmadani, A., Ariyanto, A., Rohmah, N. N. S., Hidayati, Y. M., & Dessty, A. (2023). MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBASIS MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(1), Article 1. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i1.1415>
- Riyadi, I. (2023). *Pengembangan konsep ilmu sosial dalam pembelajaran IPS*. Selat Media.
- Subhan, M., Tasya, C. A., Rahmadia, K. M., Artha, M. A., & Lestari, N. T. P. (2025). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Berbasis Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa: Studi Literatur. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran| E-ISSN: 3026-6629*, 2(4), 974–980.
- Sukma, K. I., & Handayani, T. (2022). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS WORDWALL QUIZ TERHADAP HASIL BELAJAR IPA DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020–1028. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2767>
- Syahputra, M. A. D., Sariyatun, S., & Ardianto, D. T. (2020). Peranan penting sejarah lokal sebagai objek pembelajaran untuk membangun kesadaran sejarah Siswa. *Historia: Jurnal Pendidikan dan Peneliti Sejarah*, 4(1), 85–94.
- Thomas, O., Setiawati, N., Rahman, Store, Alexandro, R., & Wibowo. (2024). Interactive Media Based on Adobe Animate CC Increases Student Participation in History Learning. *Journal of Education Research and Evaluation*, 8(2), 214–222. <https://doi.org/10.23887/jere.v8i2.66675>
- Wahyudi, A., & Ma'mur, T. (2020). Peran Media Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Historical Imagination Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah. *FACTUM: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 9(2), 123–136. <https://doi.org/10.17509/factum.v9i2.25519>
- Yusnaldi, E., Sihotang, A. S., Rizqi, I. H., Anggraini, N., Daulay, N. H., & Wulandari, Y. (2025). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial. *PEMA*, 5(1), 80–89.
- Zahra, S., Hasanah, S. R., Sa'adah, M., Suriyansyah, A., Rafianti, W. R., & Rahmah, S. (2025). PERMASALAHAN GURU DALAM PENGGUNAAN TEKNOLOGI PEMBELAJARAN DIGITAL DI SEKOLAH DASAR. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 365–379. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.37667>