

Pengaruh Media Video Animasi terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik terhadap Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar

Ade Damaiyanti ¹, Eka Yusnaldi²

^{1,2}Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia

²ekayusnadli@uinsu.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media video animasi terhadap keterampilan berpikir kritis pada mata pelajaran IPS peserta didik kelas V SD Negeri 167102 Tebing Tinggi. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif jenis *Quasi Experiment*. Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh peserta didik SD Negeri 167102 Tebing Tinggi. Sedangkan sampel pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas V berjumlah 27 orang di SD Negeri 167102 Tebing Tinggi. Teknik analisis data menggunakan uji t yaitu *paired samples t-test* (uji t berpasangan), yang memungkinkan untuk membandingkan dua kondisi yang berhubungan, yaitu skor *pretest* dan *posttest* pada masing-masing kelompok. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat dilihat hasil pengujian berpikir kritis siswa pada taraf nyata $\alpha = 0,05$, $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,060 > 1,708$ dan taraf signifikan nya kurang dari signifikan 0,05 yakni $0,021 < 0,05$, maka H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media video animasi Terhadap kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran IPS peserta didik kelas V SD Negeri 167102 Tebing Tinggi.

Kata Kunci: Media, Video Animasi, Keterampilan, Berpikir Kritis

Pendahuluan

Pembelajaran di abad ke-21 menuntut pengembangan berbagai keterampilan yang dikenal sebagai *21st Century Skills*, seperti kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi (Nahon Crystal et al., 2024; Hartutik & Aim Abdulkarim, 2024; Mutohhari et al., 2021; Richardo et al., 2023). Dalam konteks pendidikan sekolah dasar, keterampilan ini menjadi dasar untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan masa depan yang penuh dengan perubahan dinamis (Abidah et al., 2022). Salah satu keterampilan yang sangat ditekankan dalam pembelajaran abad ke-21 adalah keterampilan berpikir kritis, yaitu kemampuan untuk menganalisis informasi secara mendalam, mengevaluasi berbagai sudut pandang, serta membuat keputusan yang logis dan berbasis bukti. Namun, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar masih menghadapi tantangan besar dalam membekali siswa dengan keterampilan ini. Rendahnya keterampilan berpikir kritis siswa di sekolah dasar sering kali disebabkan oleh pendekatan pembelajaran tradisional yang kurang relevan dengan kebutuhan abad ke-21 (Hayati & Setiawan, 2022; Richardo et al., 2023; Sarwanto et al., 2021). Metode pembelajaran seperti ceramah dan hafalan cenderung tidak mendorong siswa untuk berpikir secara kritis atau memecahkan masalah yang kompleks. Akibatnya, siswa hanya menerima informasi secara pasif tanpa mengembangkan kemampuan untuk menganalisis, mengevaluasi, dan memanfaatkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari (Taufiqurrahman, 2023; Tarigan et al., 2019; Wahyuni et al., 2022).

Pembelajaran di abad ke-21 menekankan pendekatan yang holistik, di mana siswa tidak hanya dituntut untuk menguasai pengetahuan, tetapi juga mampu mengembangkan

keterampilan dan karakter yang relevan dengan tantangan zaman (Anwar & Umam, 2023; Gunadi et al., 2022; Stavrianos & Pratt-Adams, 2023). Salah satu tantangan utama dalam pendidikan adalah bagaimana mengintegrasikan teknologi secara efektif dalam proses pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan problem solving siswa (Kholili et al., 2024; Mongkau & Pangkey, 2024; Supratman et al., 2023). Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar, kebutuhan ini menjadi sangat penting mengingat IPS berfungsi untuk membentuk siswa menjadi individu yang mampu memahami dan berkontribusi terhadap masyarakat secara kritis dan bertanggung jawab. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan masih belum optimal dalam menjawab tuntutan abad ke-21. Proses pembelajaran IPS di banyak sekolah dasar cenderung bersifat *teacher-centered* dan kurang melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan yang memicu pemikiran kritis. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan sering kali konvensional dan kurang menarik, sehingga sulit membangun minat dan motivasi siswa untuk belajar. Akibatnya, keterampilan berpikir kritis siswa dalam menganalisis isu-isu sosial atau menghubungkan konsep-konsep IPS dengan kehidupan nyata masih rendah.

Dalam konteks abad ke-21, media pembelajaran berbasis teknologi, seperti video animasi, menjadi solusi yang potensial untuk mengatasi masalah ini. Media video animasi tidak hanya menarik perhatian siswa melalui visualisasi yang interaktif dan kreatif, tetapi juga mampu menyajikan informasi secara sistematis dan mudah dipahami. Video animasi dapat menghadirkan situasi atau masalah nyata yang relevan dengan kehidupan siswa, sehingga mendorong mereka untuk berpikir kritis, menganalisis, dan mencari solusi (Melati et al., 2023). Selain itu, media ini memberikan fleksibilitas kepada guru untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih kontekstual dan adaptif terhadap kebutuhan siswa. Namun, meskipun teknologi telah menjadi bagian integral dari kehidupan modern, tantangan dalam penggunaannya di dunia pendidikan masih banyak ditemukan. Tidak semua guru memiliki keterampilan atau akses terhadap teknologi untuk menghasilkan atau memanfaatkan media seperti video animasi secara maksimal. Selain itu, belum banyak penelitian yang secara khusus mengevaluasi dampak penggunaan video animasi terhadap keterampilan berpikir kritis siswa, terutama dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar (Nio et al., 2024). Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya berupaya untuk mengukur pengaruh media video animasi terhadap keterampilan berpikir kritis siswa, tetapi juga untuk menjawab kebutuhan pembelajaran di era abad ke-21 dengan menawarkan solusi inovatif yang relevan dan aplikatif.

Berdasarkan hasil observasi di SD 167102, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran oleh guru masih belum optimal. Banyak guru yang masih bergantung pada metode pengajaran konvensional seperti ceramah dan penggunaan buku teks, tanpa memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang dapat mendukung pemahaman materi lebih mendalam dan menarik bagi siswa. Padahal, seharusnya guru dapat memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan, guna meningkatkan efektivitas dan daya tarik proses pembelajaran. Permasalahan lain terletak penggunaan video animasi di kelas masih terbatas dan banyak guru yang belum sepenuhnya mengintegrasikan media ini dalam proses pembelajaran, baik karena keterbatasan sumber daya, seperti perangkat teknologi yang tidak memadai, atau kurangnya pengetahuan tentang cara menggunakan video animasi dengan efektif.

Urgensi penelitian ini terletak pada pentingnya inovasi dalam metode pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar. Dalam konteks pembelajaran IPS, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak atau rumit, sehingga diperlukan pendekatan yang lebih menarik dan efektif. Penggunaan media video animasi dapat memberikan dampak positif, karena selain menarik minat siswa, animasi juga dapat menyederhanakan informasi yang kompleks dan membuatnya lebih mudah dicerna.

Dengan demikian, penelitian ini penting untuk mengeksplorasi sejauh mana media video animasi dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan berpikir kritis siswa dalam mata pelajaran IPS. Di sisi lain, dalam menghadapi perubahan cepat di dunia pendidikan yang didorong oleh teknologi, penting bagi guru untuk terus mencari metode pengajaran yang relevan dengan perkembangan zaman. Penelitian ini juga relevan untuk mengidentifikasi bagaimana media video animasi dapat menjadi solusi praktis untuk memperbarui teknik pengajaran tradisional yang cenderung lebih pasif dan kurang menarik bagi siswa. Dengan memanfaatkan teknologi visual yang interaktif dan dinamis, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses belajar.

Penelitian ini penting dilakukan karena adanya kebutuhan mendesak untuk meningkatkan kualitas pendidikan, terutama dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa di sekolah dasar. Keterampilan berpikir kritis adalah kemampuan yang sangat diperlukan untuk menghadapi tantangan dalam kehidupan sehari-hari dan di masa depan, karena kemampuan ini memungkinkan siswa untuk menganalisis informasi, membuat keputusan yang rasional, serta memecahkan masalah secara efektif. Dalam konteks pembelajaran IPS, yang mencakup berbagai topik kompleks seperti sejarah, geografi, dan ekonomi, pengembangan keterampilan berpikir kritis menjadi semakin penting agar siswa dapat memahami dan menghubungkan konsep-konsep yang diajarkan dengan lebih mendalam. Namun, pembelajaran IPS sering kali menghadapi tantangan karena materi yang bersifat abstrak dan kadang sulit dicerna oleh siswa. Media video animasi memiliki potensi besar untuk mengatasi masalah ini dengan menyajikan materi pelajaran secara visual dan dinamis, sehingga mempermudah siswa dalam memahami konsep-konsep yang rumit. Dengan menyajikan informasi dalam bentuk yang menarik dan mudah dipahami, media video animasi tidak hanya membantu dalam pemahaman konsep, tetapi juga merangsang pikiran kritis siswa untuk berpikir lebih analitis dan kreatif.

Dalam beberapa tahun terakhir, telah dilakukan berbagai penelitian yang mengkaji pengaruh penggunaan media video animasi terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa, khususnya dalam pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat sekolah dasar. Salah satu studi yang relevan adalah penelitian yang dilakukan Sae & Radia (2023) mengungkapkan bahwa pengembangan media pembelajaran video animasi untuk materi tata surya di kelas VI Sekolah Dasar Muhammadiyah 06 Tebet Jakarta dapat membantu siswa dalam mengasah kemampuan berpikir kritis dan meningkatkan prestasi belajar mereka. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Eka et al., (2022) menunjukkan bahwa pengembangan media video animasi dengan menggunakan perangkat lunak Powtoon dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa media video animasi memiliki potensi untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. Namun, meskipun demikian, masih terdapat kebutuhan untuk penelitian lebih lanjut yang secara khusus mengkaji dampak penggunaan media video animasi terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa dalam konteks pembelajaran IPS di tingkat sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa, serta meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Dalam menganalisis kesenjangan antara penelitian-penelitian terbaru dan aspek empiris serta teoritis dari penelitian ini bahwa penelitian-penelitian terkini dalam bidang penggunaan media video animasi dalam pendidikan lebih banyak berfokus pada pengaruhnya terhadap motivasi siswa dan peningkatan pemahaman materi. Meskipun hasil-hasil ini memberikan wawasan yang berguna tentang efektivitas media animasi dalam menarik perhatian siswa, masih terdapat kekurangan dalam hal pengukuran dampaknya terhadap pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa, terutama dalam konteks pembelajaran mata pelajaran IPS di sekolah dasar.

Dari aspek empiris, meskipun banyak penelitian yang menunjukkan bahwa media animasi dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang sulit, sedikit penelitian yang secara khusus menilai bagaimana media ini dapat merangsang proses berpikir kritis yang lebih mendalam. Banyak penelitian yang hanya mengukur pemahaman materi secara langsung tanpa melihat bagaimana siswa menggunakan informasi tersebut untuk menganalisis, mengevaluasi, atau menyelesaikan masalah. Kesenjangan ini menunjukkan perlunya penelitian lebih lanjut yang tidak hanya mengukur peningkatan pemahaman, tetapi juga keterampilan berpikir kritis yang melibatkan kemampuan siswa dalam mengolah dan mengaitkan informasi dalam konteks yang lebih luas. Secara teoritis, meskipun ada dasar teori kognitif yang mendukung penggunaan media visual untuk memperkuat pemahaman konsep, sedikit sekali penelitian yang secara eksplisit menghubungkan penggunaan media video animasi dengan teori perkembangan berpikir kritis. Teori-teori pendidikan yang ada lebih sering membahas penggunaan teknologi dalam konteks pembelajaran yang lebih umum, namun kurang fokus pada bagaimana teknologi, seperti video animasi, dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa secara spesifik dalam mata pelajaran tertentu, seperti IPS. Dengan demikian, ada kekurangan dalam menghubungkan teori-teori yang ada dengan penggunaan media animasi dalam konteks yang lebih kontekstual dan spesifik. Dengan demikian, kesenjangan ini mengindikasikan bahwa meskipun ada kemajuan dalam pemahaman tentang penggunaan media animasi dalam pendidikan, masih banyak yang perlu dieksplorasi dalam kaitannya dengan pengaruh media ini terhadap pengembangan keterampilan berpikir kritis, serta bagaimana hal tersebut dapat terintegrasi dengan teori-teori pendidikan yang ada. Penelitian ini diharapkan dapat menjembatani kesenjangan tersebut dengan memberikan bukti empiris yang lebih kuat dan mengembangkan landasan teoritis yang lebih spesifik mengenai penggunaan video animasi untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dalam mata pelajaran IPS di sekolah dasar. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Media video animasi Terhadap keterampilan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran IPS Peserta Didik Kelas V SD Negeri 167102 Tebing Tinggi.

Metode

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen untuk menguji pengaruh media video animasi terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar. Penelitian ini dilakukan dengan melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan media video animasi dalam pembelajaran, dan kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional tanpa penggunaan media tersebut (Sugiyono, 2015). Penelitian ini hanya menggunakan desain eksperimen *pretest* dan *posttest*. Data dikumpulkan melalui tes keterampilan berpikir kritis yang diberikan sebelum dan setelah proses pembelajaran, serta observasi untuk menilai interaksi siswa dengan materi. Instrumen tes dikembangkan berdasarkan indikator keterampilan berpikir kritis yang relevan dengan materi pelajaran IPS.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu, observasi, wawancara dan tes (*pretest* dan *posttest*). Teknik analisis data menggunakan uji t yaitu *paired samples t-test* (uji t berpasangan), yang memungkinkan untuk membandingkan dua kondisi yang berhubungan, yaitu skor *pretest* dan *posttest* pada masing-masing kelompok. Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh peserta didik SD Negeri 167102 Tebing Tinggi. Sedangkan sampel pada penelitian ini yaitu Peserta didik kelas V berjumlah 27 orang di SD Negeri 167102 Tebing Tinggi. Adapun penelitian ini dilakukan di SD Negeri 167102 Tebing Tinggi, Provinsi Sumatera Utara. Analisis data dilakukan menggunakan uji statistik untuk mengidentifikasi perbedaan signifikan antara

kedua kelompok, yang kemudian dianalisis untuk menarik kesimpulan mengenai pengaruh media video animasi terhadap keterampilan berpikir kritis siswa.

Hasil

Penelitian ini mengkaji pengaruh penggunaan media video animasi terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar. Hasil penelitian ini akan mengungkap sejauh mana media video animasi dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam konteks pembelajaran IPS.

Analisis Uji Instrumen

Uji Validitas Tes

Validitas untuk setiap butir tes di uji dengan rumus kolerasi product moment dengan cara mengkolerasikan skor butir dengan skor total. Pengujian dilakukan pada taraf signifikan 5%. Hasil dari analisis validitas dapat dilihat pada Tabel 1. dibawah ini:

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

Item Soal	R Hitung	R tabel	Keterangan
Soal 1	0,440	0,367	Valid
Soal 2	0,655	0,367	Valid
Soal 3	0,484	0,367	Valid
Soal 4	0,635	0,367	Valid
Soal 5	0,468	0,367	Valid

Dari Tabel 1 terlihat bahwa ada 5 soal yang valid yang telah digunakan diujikan ke siswa. Artinya soal yang dapat digunakan untuk penelitian hanya soal yang telah teruji validitasnya.

Uji Reabilitas

Berdasarkan hasil uji coba. Di dapat nilai $r_{11} = 0,974$ sedangkan nilai $r_{\text{tabel}} = 0,367$. Hasil tersebut mengakibatkan butir soal yang digunakan adalah reabilitas dan dapat digunakan dalam penelitian. Berdasarkan klarifikasi tingkat reabilitas, hasil $r_{11} = 0,974$ berarti reabilitas termasuk kategori sangat kuat. Hal tersebut dapat dilihat dari tabel 3 tingkat reliabilitas.

Tabel 2. Tingkat Reabilitas

Interval Koefisien	Tingkat Reliabilitas
0,00 s/d 0,20	Sangat Rendah
>0,20 s/d 0,40	Rendah
>0,40 s/d 0,60	Sedang
>0,60 s/d 0,80	Kuat
>0,80 s/d 1,00	Sangat Kuat

Tingkat Kesukaran Soal

Berdasarkan hasil perhitungan indeks kesukaran diperoleh ringkasan hasil tingkat kesukaran pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Tingkat Kesukaran Tes

No. Soal	TK%	Kategori
1	1	Sangat Mudah
2	0,82	Mudah
3	0,2	Sukar
4	0,94	Mudah
5	0,94	Mudah

Dari Tabel 3 diketahui bahwa terdapat 1 soal dengan kategori sangat mudah, 3 soal dengan kategori mudah dan 1 soal dengan kategori sukar.

Daya Beda

Daya beda digunakan untuk membedakan antara siswa yang menguasai materi yang diajarkan dengan siswa yang kurang menguasai materi yang diajarkan. Berdasarkan hasil perhitungan uji coba tes hasil belajar IPS diperoleh ringkasan daya beda pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Daya Beda		
No. Soal	Dp	Kategori
1	0,7	Baik Sekali
2	0,8	Baik Sekali
3	0,2	Cukup
4	0,7	Baik Sekali
5	0,8	Baik Sekali

Dari Tabel 4 di atas dapat diketahui bahwa soal-soal dalam media memiliki tingkat daya pembeda dengan rincian: 4 soal termasuk kategori baik sekali dan 1 soal termasuk kategori cukup.

Pra perlakuan tes (*pretest*) dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum diterapkan media video animasi, siswa diberikan tes awal dalam bentuk soal esai sebanyak 5 soal yang telah melalui proses validitas. Setelah perlakuan (*post-test*) dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diterapkannya media video animasi, siswa diberikan tes akhir (*posttest*) dalam bentuk soal esai sebanyak 5 soal yang telah melalui proses validitas. Kelas yang diteliti yaitu, kelas V sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media video animasi dengan diberikan tes soal yang sama. Hasil tes kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel 5 berikut:

Tabel 5. Nilai <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen			
No	Responden	Kelas Eksprimen	
		Pretest	Posttest
1.	A1	40	60
2.	A2	40	60
3.	A3	40	60
4.	A4	60	60
5.	A5	20	60
6.	A6	40	60
7.	A7	40	60
8.	A8	40	60
9.	A9	40	60
10.	A10	0	60
11.	A11	40	60
12.	A12	40	60
13.	A13	40	60
14.	A14	40	60
15.	A15	40	60
16.	A16	40	60
17.	A17	40	60
18.	A18	20	60
19.	A19	20	60
20.	A20	20	60
21.	A21	40	60
22.	A22	60	60
23.	A23	60	80

24.	A24	60	80
25.	A25	40	60
26	A26	20	60
27	A27	60	80

Hasil tes awal (*pretest*) yang diberikan kepada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata 38,5% dengan nilai tertinggi 60 dan nilai terendah 0. Diketahui bahwa terdapat 1 siswa yang memiliki nilai 0, 5 siswa yang memiliki nilai 20, 16 siswa yang memiliki nilai 40 dan 5 siswa yang memiliki nilai 60. Hasil tes akhir (*posttest*) yang diberikan kepada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata 62,2% dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 60. Diketahui bahwa terdapat 24 siswa yang memiliki nilai 60 dan 3 siswa yang memiliki nilai 80.

Sebelum dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji t terhadap tes hasil berpikir kritis siswa, maka terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yang meliputi:

1. Uji Normalitas

Salah satu analisis data yang harus dipenuhi sebelum melakukan uji statistik adalah sebaran data kedua sampel harus berdistribusi normal. Untuk mengetahui sebaran data berdistribusi normal atau tidak dapat dilakukan dengan uji normalitas menggunakan uji liliefors dengan syarat normal yang harus dipenuhi adalah $L_{hitung} < L_{tabel}$ dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$. Hasil perhitungan uji normalitas dapat dilihat pada lampiran. Secara ringkas hasil uji normalitas data *pretest* dan *posttest* kedua kelas dapat dilihat pada Tabel 6 berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Data

Test Of Normality						
Statistic	Kolmogorov-Smirnov ^a		Shapiro-Wilk			
	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.	
Pretest	.182	27	.062	.945	27	.256
Posttest	.179	27	.064	.891	27	.022

a. Lilliefors Significance Correction

Dari Tabel 6 diatas dapat dilihat nilai Sig dari *pretest* adalah $0,062 > 0,05$ dan nilai Sig dari *posttest* adalah $0,064 > 0,05$. Maka, berdasarkan uji liliefors Kolmogorov-Smirnov data yang telah diperoleh berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
Levene Statistic					
			Df1	Df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	.005	1	42	.945
	Based on Median	.000	1	42	1.000
	Based on Median and with adjusted df	.000	1	41,587	1.000
	Based on trimmed mean	.006	1	42	.934

Berdasarkan Tabel 7 diatas, dapat diperhatikan nilai signifikan sebesar $0,945 > 0,05$. Maka data *pretest* dan *posttest* tersebut dinyatakan homogen.

3. Uji Hipotesis

Setelah diketahui kedua sampel berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen, selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji t. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis penelitian diterima atau ditolak. Pengujian hipotesis yang dilakukan pada data posttest, diuji satu pihak dengan cara membandingkan rata-rata posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hipotesis penelitian ini adalah:

H₀ : Tidak ada pengaruh media video animasi Terhadap keterampilan berpikir kritis pada mata pelajaran IPS peserta didik kelas IV SD Negeri 167102 Tebing Tinggi.

H_a : Ada pengaruh media video animasi Terhadap keterampilan berpikir kritis pada mata pelajaran IPS peserta didik kelas IV SD Negeri 167102 Tebing Tinggi.

Tabel 8. Hasil Uji Hipotesis Tes Berpikir Kritis Siswa
Coefficients^a

		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
Model		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	10.912	6.625		1.996	.000
	Pretest	.018	.234	.008	.022	0.072
	Posttest	.006	.370	.023	2.060	0.021

Berdasarkan Tabel 8 di atas diungkapkan bahwa hasil analisis diperoleh data $T_{hitung} > T_{tabel}$ yakni $1,996 > 1,708$ dan taraf signifikan nya kurang dari signifikan 0,05 yakni $0,000 < 0,05$, maka H_a diterima dan H₀ ditolak. Berdasarkan tabel 9 dari kelas Eksperimen pretest dapat dilihat bahwa $T_{hitung} < T_{tabel}$ yakni $0,022 < 1,708$ dan taraf signifikan nya lebih dari signifikan 0,05 yakni $0,072 > 0,05$, maka H₀ ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan tabel 9 dari kelas Eksperimen posttest dapat dilihat bahwa $T_{hitung} > T_{tabel}$ yakni $2,060 > 1,708$ dan taraf signifikan nya kurang dari signifikan 0,05 yakni $0,021 < 0,05$, maka H_a diterima dan H₀ ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media video animasi Terhadap keterampilan berpikir kritis pada mata pelajaran IPS peserta didik kelas IV SD Negeri 67102 Tebing Tinggi.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat dilihat hasil pengujian berpikir kritis siswa pada taraf nyata $\alpha = 0,05$, $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,060 > 1,708$ dan taraf signifikan nya kurang dari signifikan 0,05 yakni $0,021 < 0,05$, maka H_a diterima dan H₀ ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media video animasi Terhadap keterampilan berpikir kritis pada mata pelajaran IPS peserta didik kelas IV SD Negeri 67102 Tebing Tinggi. Hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan media video animasi memberikan pengaruh besar terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian diatas dikuatkan oleh pernyataan Erlita & Ramadan, (2023) dan Suzianti & Dafit (2023) mengungkapkan bahwa media video animasi merupakan media pembelajaran yang menggunakan unsur gambar yang bergerak diiringi dengan suara yang melengkapi seperti sebuah video atau film.

Dalam proses pembelajaran peserta didik dapat memberikan penjelasan sederhana, membangun keterampilan dasar, menyimpulkan, memberikan penjelasan lebih lanjut dan mengatur strategi dan taktik, ini sebagai langkah awal untuk berpikir kritis. Empat diantara indikator tersebut mengalami peningkatan dengan kategori sedang, sementara satu indikatornya

yaitu membuat penjelasan lanjut mengalami peningkatan dengan kategori tinggi. Selain itu, penggunaan media video animasi pada pembelajaran mendapatkan respon positif dengan kategori sangat baik. Hal ini membuktikan bahwa siswa sudah mampu berpikir kritis. Pada indikator memberikan penjelasan sederhana, kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol. Peningkatan yang paling signifikan terjadi pada sub indikator kemampuan menjawab pertanyaan klarifikasi. Oleh karena itu, media video animasi dilengkapi beberapa percobaan dan latihan soal yang mengajak siswa untuk dapat menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan percobaan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sulistiowati (2022) dan Rostika & Junita (2017) yang menyatakan bahwa ketika siswa diberikan permasalahan dalam bentuk latihan soal dan dituntut untuk dapat menyelesaikan permasalahan, secara tidak langsung kemampuan menjawab pertanyaan akan meningkat. Pernyataan ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Novianti (2020) dan Septiana et al., (2018) mengungkapkan bahwa keterampilan berpikir kritis tidak akan berkembang apabila tidak dilatih sehingga siswa membutuhkan latihan, praktik dan kesabaran.

Pada indikator membangun keterampilan dasar, kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol. Peningkatan yang paling signifikan terjadi pada sub indikator kemampuan menilai kredibilitas sumber. Hal tersebut karena media simulasi dilengkapi pertanyaan guna mengajak siswa untuk dapat memberikan alasan dengan benar. Hasil penelitian tersebut sejalan juga dengan penelitian yang dilakukan Supratman et al., (2023) memberikan informasi bahwa memberikan alasan dengan benar dapat meningkatkan kemampuan menilai kredibilitas sumber dan juga dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Hasil ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mulyani (2022) yang menyatakan bahwa peserta didik dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dengan dilatih menemukan sendiri pengetahuannya. Pada indikator menyimpulkan, kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol. Pada indikator ini, salah satu sub indikatornya yang mengalami kenaikan, yaitu kemampuan induksi. Dalam hal ini media video animasi dilengkapi gambar yang mengajak siswa untuk dapat memberikan penilaian terhadap hubungan antara teori dengan percobaan. Pada indikator memberikan penjelasan lebih lanjut, kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol. Pada indikator ini, salah satu sub indikatornya yang mengalami kenaikan, yaitu kemampuan menilai definisi. Oleh karena itu, media video animasi dilengkapi percobaan yang mengajak siswa untuk dapat membuat definisi terhadap hubungan antara hasil percobaan dan teori. Pada indikator mengatur strategi dan taktik, kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol. Pada indikator ini, salah satu sub indikatornya mengalami kenaikan yaitu menentukan tindakan. Oleh karena itu media video animasi dilengkapi latihan soal dan mengajak siswa untuk dapat menentukan tindakan dalam menyelesaikan soal dengan benar.

Video animasi memiliki banyak keuntungan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Salah satunya adalah kemampuannya untuk menyajikan konsep-konsep abstrak secara visual. Konsep yang sulit dipahami, seperti yang ada dalam sains atau matematika, dapat lebih mudah dipahami dengan adanya visualisasi yang lebih konkret. Selain itu, animasi juga lebih menarik perhatian siswa dibandingkan materi statis, sehingga siswa lebih terlibat secara emosional dan visual, yang membuat mereka lebih cenderung berpikir kritis saat menganalisis dan mengevaluasi informasi yang diberikan (Kotimah, 2024). Video animasi juga sering digunakan untuk menampilkan situasi masalah yang menantang, yang mendorong siswa untuk berpikir kritis dalam mencari solusi. Dengan cara ini, siswa bisa menganalisis situasi, mengevaluasi pilihan-pilihan yang ada, dan mengambil keputusan berdasarkan bukti yang mereka dapatkan dari video tersebut. Selain itu, video animasi dapat diputar ulang kapan saja, memberi kesempatan bagi siswa untuk mempelajari ulang materi yang sulit dan memperdalam pemahaman mereka. Hal ini juga memungkinkan siswa untuk menganalisis dan mengevaluasi

kembali informasi yang telah mereka pelajari, sehingga mereka dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Dalam video animasi, sering terdapat alur cerita yang memicu siswa untuk menganalisis kejadian-kejadian yang terjadi dan mengevaluasi tindakan atau keputusan yang diambil oleh karakter dalam cerita. Ini mendorong siswa untuk berpikir kritis tentang sebab-akibat dan solusi yang mungkin muncul dari suatu masalah. Selain itu, animasi sering kali menciptakan situasi kompleks yang memerlukan pemecahan masalah, memaksa siswa untuk berpikir kritis dan mencari solusi yang paling efektif dan logis (Eliza et al., 2024).

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi memiliki dampak positif terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar yaitu di Sekolah SD Negeri 167102 Tebing Tinggi, Provinsi Sumatera Utara. Secara praktis, temuan ini dapat dijadikan acuan bagi para pendidik untuk mengintegrasikan media video animasi dalam proses pembelajaran, sehingga siswa lebih terlibat secara aktif dan dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Dari perspektif teoritis, hasil penelitian ini memperkuat konsep bahwa media visual, seperti video animasi, dapat meningkatkan pemahaman dan pemrosesan informasi pada siswa, serta mendorong mereka untuk berpikir lebih analitis dan reflektif terhadap materi pelajaran yang diajarkan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Media video animasi berpengaruh terhadap keterampilan berpikir kritis pada mata pelajaran IPS peserta didik kelas IV SD Negeri 67102 Tebing Tinggi. Hal ini berarti Penggunaan video animasi dalam pembelajaran IPS membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, menarik perhatian mereka, dan memfasilitasi proses berpikir kritis melalui penyajian visual yang interaktif. Dengan video animasi, siswa dapat lebih terlibat dalam menganalisis, mengevaluasi, dan menyelesaikan masalah terkait topik IPS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan bantuan video animasi menunjukkan peningkatan yang lebih baik dalam keterampilan berpikir kritis dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Dengan menggunakan media video animasi, pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif dalam mendorong siswa untuk berpikir kritis, karena mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga diajak untuk aktif menganalisis dan mengevaluasi informasi.

References

- Abidah, A., Aklima, A., & Razak, A. (2022). Tantangan Guru Sekolah Dasar dalam Menghadapi Era Society 5.0. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2c), 769–776. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2c.498>
- Anwar, S., & Umam, H. (2023). Transformative Education: Emphasizing 21st Century Skills and Competencies in The Independent Learning Curriculum. *AIM: Journal of Islamic Education Management*, 1(1), 1–16.
- Eka, H. F., Oktaviana, D., & Haryadi, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Software Powtoon terhadap Kemampuan Berpikir Kritis pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 2(1), 1–13. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v2i1.136>
- Eliza, R., Hovipah, S., Nurazizah, S. T., Nabila, I. S., & Nugraha, R. G. (2024). Pengembangan Video Animasi 3D Tentang Kedisiplinan Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1311–1321. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2234>

- Erlita, M., & Ramadan, Z. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Pada Materi Hak, Kewajiban, dan Aturan untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(4), 2020–2029. <https://bnr.bg/post/101787017/bsp-za-balgaria-e-pod-nomer-1-v-buletinata-za-vota-gerb-s-nomer-2-pp-db-s-nomer-12>
- Gunadi, G., Haryono, H., & Purwanti, E. (2022). The Analysis of 21st Century Learning Implementation and Competency Achievement of Junior High School Students in 3T Regions. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 11(1), 10–18. <https://doi.org/10.15294/ijcet.v11i1.44847>
- Hartutik, & Aim Abdulkarim. (2024). Analisis Terhadap Implementasi dan Pengembangan Sumber Belajar IPS Masa Transisi K13 Ke Kurikulum Merdeka di Sekolah Menengah Pertama. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 1091–1102. <https://doi.org/10.58230/27454312.359>
- Hayati, N., & Setiawan, D. (2022). Dampak Rendahnya Kemampuan Berbahasa dan Bernalar terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8517–8528. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3650>
- Kholili, M. I., Dewantoro, A., Surur, N., & Hapsari, N. T. (2024). The 21st-century skills scales: many facet Rasch measurements. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 13(3), 1424–1433. <https://doi.org/10.11591/ijere.v13i3.26651>
- Kotimah, E. K. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Audio Visual Berupa Video Animasi Berbasis Powtoon Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan*, 2(1), 1–18. <https://doi.org/10.69688/jpip.v2i1.55>
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Mongkau, J. G., & Pangkey, R. D. H. (2024). Kurikulum Merdeka: Memperkuat Keterampilan Abad 21 untuk Generasi Emas. *Journal on Education*, 6(4), 22018–22030. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.6323>
- Mulyani, A. Y. (2022). Pengembangan Critical Thinking Dalam Peningkatan Mutu Pendidikan di Indonesia. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 100–105.
- Mutohhari, F., Sutiman, S., Nurtanto, M., Kholifah, N., & Samsudin, A. (2021). Difficulties in implementing 21st century skills competence in vocational education learning. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 10(4), 1229–1236. <https://doi.org/10.11591/ijere.v10i4.22028>
- Nahon Crystal, E., Segev, Y., & Hayak, M. (2024). Integrative learning of literature and science promotes 21st-century skills. *Cogent Education*, 11(1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2024.2439625>
- Nio, P. P., Baro, D. A., Kwohon, Y., & Wangge, Y. (2024). Penerapan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III di SDI Watujara. *Primary Education Journal*, 3(4), 499–506.
- Novianti, W. (2020). Urgensi Berpikir Kritis Pada Remaja Di Era 4.0. *Journal of Education and Counseling (JECO)*, 1(1), 38–52. <https://doi.org/10.32627/jeco.v1i1.519>
- Richardo, R., Dwiningrum, S. I. A., Wijaya, A., Retnawati, H., Wahyudi, A., Sholihah, D. A., & Hidayah, K. N. (2023). The impact of STEM attitudes and computational thinking on 21st-century via structural equation modelling. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 12(2), 571–578. <https://doi.org/10.11591/ijere.v12i2.24232>
- Rostika, D., & Junita, H. (2017). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SD Dalam Pembelajaran Matematika Dengan Model Diskursus Multy Representation (Dmr).

- Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 35–46.
- Sae, H., & Radia, E. H. (2023). Media Video Animasi Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD. *Indonesian Journal of Education and Social Sciences*, 2(2), 65–73. <https://doi.org/10.56916/ijess.v2i2.474>
- Sarwanto, Fajari, L. ., & Chumdari. (2021). Critical Thinking Skills And Their Impacts On Elementary School Students. *Malaysian Journal of Learning and Instruction*, 18(2), 161–187. <https://doi.org/10.32890/mjli2021.18.2.6>
- Septiana, I. S., Harjono, A., & Hikmawati, H. (2018). Pengaruh Model Learning Cycle 5E Berbasis Eksperimen Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Fisika Peserta Didik Kelas XI SMAN 1 Gerung. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 4(1), 7–15. <https://doi.org/10.29303/jpft.v4i1.473>
- Stavrianos, A., & Pratt-Adams, S. (2023). Experience as the Sought Outcome: From Foundational Skills to Inclusive and Holistic Learning. *Open Journal of Social Sciences*, 11(10), 19–35. <https://doi.org/10.4236/jss.2023.1110002>
- Sugiyono. (2015). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Sulistiowati, D. L. (2022). Faktor Penyebab Kesulitan Siswa dalam Memecahkan Masalah Geometri Materi Bangun Datar. *Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 1(5), 941–951.
- Supratman, Zubaidah, S., Tarigan, M. R. M., & Azis, S. (2023). Contribution of critical thinking, science process skills towards learning outcomes based on gender. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 12(4), 1985–1993. <https://doi.org/10.11591/ijere.v12i4.24927>
- Suzianti, D., & Dafit, F. (2023). Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Riau untuk Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 6(3), 392–401. <https://doi.org/10.31004/aulad.v6i3.559>
- Tarigan, M. R., Purnama, A., Munir, M., & Azwar, E. (2019). Pengaruh Model Active Debate Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ekosistem Di Kelas X Madrasah Aliyah Swasta Proyek Univa Medan. *Jurnal Biolokus*, 2(1), 5.
- Taufiqurrahman, M. (2023). Pembelajaran Abad-21 Berbasis Kompetensi 4C. *Journal of Islamic Religious Instruction*, 7(1), 78–90.
- Wahyuni, M., Sari, N. F., Tarigan, M. R., M., Iskandaria, W., Pakpahan, E. H., & Usman, A. (2022). Analisis Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Keterampilan Proses Sains (KPS) di SMA Negeri 1 Selesai, Provinsi Sumatera Utara. *Bioma : Jurnal Biologi dan Pembelajaran Biologi*, 7(2), 184–199. <https://doi.org/10.32528/bioma.v7i2.8414>