



Media Pembelajaran Video Animasi Kartun Berbasis Aplikasi TikTok Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

Yulianti*

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Jambi, Indonesia
Email: yyuliii6621@gmail.com

Alif Aditya Candra

Universitas Jambi, Indonesia

Siti Tiara Maulia

Universitas Jambi, Indonesia

Article History

Submitted : 2024-11-26

Accepted : 2025-05-29

Revised : 2025-05-29

Published : 2025-06-01

DOI: <https://doi.org/10.31571/jpkn.v9i1.8306>

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi *Bhinneka Tunggal Ika*, dengan 89% siswa berada pada kategori tidak kritis dan nilai UAS rata-rata hanya 55. Kebaruan dari penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran berupa video animasi kartun berbasis aplikasi TikTok, yang belum banyak diterapkan dalam konteks pembelajaran formal. Media ini dikembangkan dengan model ADDIE dan diuji pada 36 siswa kelas X SMA Negeri 4 Kota Jambi. Hasil validasi oleh ahli bahasa, materi, dan media menunjukkan kelayakan tinggi (skor 83,33%–87,5%), dan validasi praktisi memperoleh skor 92,5% (sangat praktis). Uji coba kelompok kecil dan besar juga menunjukkan hasil sangat layak. Terakhir, kemampuan berpikir kritis siswa meningkat signifikan dengan skor 94%, menunjukkan bahwa media ini efektif digunakan untuk mendukung proses pembelajaran dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Video Animasi Kartun, Aplikasi TikTok, Berpikir Kritis

Abstract

This study was motivated by the low level of students' critical thinking skills in the Pancasila Education subject, particularly on the topic of Bhinneka Tunggal Ika, with 89% of students categorized as not critical and an average final exam score of only 55. The novelty of this research lies in the development of a learning medium in the form of cartoon animation videos based on the TikTok application, which has rarely been applied in formal educational settings. The media was developed using the ADDIE model and tested on 36 tenth-grade students at SMA Negeri 4 Kota Jambi. Validation results from language, content, and media experts indicated high feasibility (scores ranging from 83.33% to 87.5%), while practitioner validation yielded a score of 92.5% (highly practical). Both small- and large-group trials also demonstrated that the media was highly feasible. Finally, students' critical thinking skills significantly improved, reaching a score of 94%, indicating that this media is effective in supporting the learning process and enhancing critical thinking abilities.

Keywords: *Cartoon Animation Video, Learning Media, TikTok Application, Critical Thinking*

PENDAHULUAN

Kemampuan berpikir kritis merupakan suatu kemampuan kognitif yang melibatkan proses analitis, evaluatif, dan reflektif terhadap informasi atau situasi. Menurut Agnafia (2019) berpikir kritis dapat diartikan memeriksa situasi dengan bukti dan fakta untuk sampai pada kesimpulan. Kemampuan berpikir kritis penting dimiliki oleh siswa karena siswa yang memiliki



kemampuan berpikir kritis akan mampu mengembangkan argumen secara logis, menilai informasi dengan kritis, serta membuat keputusan sesuai dengan pertimbangan informasi yang benar.

Kemampuan berpikir kritis siswa Indonesia masih tergolong rendah hal ini berdasarkan kepada data hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022 yang menyatakan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa berada pada kategori rendah (Napitupulu, 2023). Hasil PISA Indonesia tahun 2022 menunjukkan Indonesia tergolong rendah dalam pencapaian skor membaca, matematika, serta sains. Salah satu masalah pendidikan yang dihadapi siswa di Indonesia adalah kurangnya pemahaman tentang materi dan kesulitan menalar dan menanggapi pertanyaan yang berdampak pada rendahnya kemampuan untuk berpikir kritis siswa.

Untuk mencapai hasil belajar yang maksimal tentu perlu didukung dengan wawasan dan berpikir logis yang kritis (Hallatu, 2017). Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pelajaran Pendidikan Pancasila sehingga dapat menjadi warga negara yang baik. kemampuan berpikir kritis yang baik dapat membentuk siswa menjadi pribadi yang cerdas, terampil dan berkarakter, serta kehidupan yang ber-Bhinneka Tunggal Ika dalam masyarakat.

Menurut Santoso et al (2023) Pada dasarnya, Bhinneka Tunggal Ika menunjukkan bahwa Indonesia memiliki keberagaman dalam agama, ide, ideologi, suku bangsa, dan bahasa, serta kesatuan geopolitik dan geobudaya. Bhinneka Tunggal Ika merupakan materi pada bagian 3 dalam buku Pendidikan Pancasila kelas X pada kurikulum merdeka. Materi Bhinneka Tunggal Ika mengupas tentang keberagaman identitas yang berupa suku, budaya, agama, serta ras yang ada di negara Indonesia. Walaupun materi ini sangat erat kaitannya dalam kehidupan sehari-hari, akan tetapi banyak siswa yang kurang memahaminya dengan baik. Faktor yang mempengaruhi kegagalan siswa memahami materi ini adalah tidak paham akan konsep materi itu sendiri dan biasa menggunakan metode penugasan dan menghafal saja tanpa memahami konsep materi yang diajarkan.

Dampak dari kebiasaan tersebut adalah siswa menjadi terjebak dalam pola pikir bahwa proses belajar hanya sebatas menghafal dan mengetahui informasi, tanpa memahaminya secara mendalam. Kemudian akan membuat siswa kurang dapat memberikan ide atau pendapat mengenai materi yang telah dipelajari sehingga kemampuan berpikir kritis siswa rendah. Hal tersebut dapat dibuktikan pada tabel hasil tes kemampuan berpikir kritis siswa yang dilakukan peneliti saat observasi di kelas X.E1 SMA N 4 Kota Jambi pada tanggal 11 Desember 2023 dengan menggunakan tabel kategori menurut Arikunto (2006) sebagai berikut:

Tabel 1. Data Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas X.E1 SMA N 4 Kota Jambi

| Rentang Perolehan Skor | Kategori | Frekuensi | % | Jumlah siswa |
|------------------------|---------------------|-----------|------|--------------|
| 81,25 - 100 | sangat kritis | 0 | 0% | 36 |
| 71,5 - 81,25 | kritis | 2 | 5,5% | |
| 62,5 - 71,5 | cukup kritis | 2 | 5,5% | |
| 43,75 - 62,5 | Tidak kritis | 32 | 89% | |
| 0 - 43,75 | Sangat Tidak kritis | 0 | 0% | |

Sumber: Data awal hasil tes kemampuan berpikir kritis siswa di kelas X.E1 SMA N 4 Kota Jambi.

Berdasarkan data pada tabel diatas diperoleh hasil dari tes essay dengan 5 soal yang dikembangkan sesuai indikator kemampuan berpikir kritis siswa. Hasil tes menunjukkan tidak terdapat siswa dengan kemampuan berpikir kritis dalam kategori sangat kritis, hanya terdapat 2 siswa dalam kategori kritis, 2 siswa dalam kategori cukup kritis, 32 siswa dengan kategori tidak kritis, dan tidak terdapat siswa berada pada kategori sangat tidak kritis. Berdasarkan data dalam tabel 1.1 dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa rata-rata tidak kritis.

Hal itu berdampak pada hasil Ujian Akhir Semester (UAS) siswa kelas X.E1 banyak yang tidak tuntas. Hasil rata-rata pada UAS adalah 55 dengan persentase ketuntasan 55%. Sedangkan dalam peraturan Permendikbud Nomor 104 Pasal 9 kriteria ketuntasan yang ideal pada satu kelas adalah 75%. Adapun penjelasan siswa tentang pelajaran Pendidikan Pancasila kurang memuaskan, karena mereka kurang memahami materi. Rendahnya hasil belajar oleh peserta didik adalah salah satu bukti rendahnya kemampuan berpikir kritis. Salah satu tujuan pendidikan adalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam mencapai hal tersebut perlu adanya strategi dan media belajar yang diterapkan oleh pendidik untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas X.E1 SMA N 4 kota Jambi, Peneliti mengamati bahwa guru Pendidikan Pancasila dalam proses pembelajaran masih belum sepenuhnya menggunakan media pembelajaran interaktif. Hal tersebut diperkuat dengan hasil wawancara kepada guru Pendidikan Pancasila bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran masih belum digunakan sepenuhnya. Dari permasalahan tersebut, maka pengembangan media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran menjadi lebih berkreasi, dan inovatif dengan dihubungkan pada teknologi yang maju pada saat ini sangat diperlukan. Salah satu pengembangan media belajar yang dapat digunakan adalah video animasi kartun yang akan dikembangkan ini karena memiliki kelebihan yaitu dapat dilihat pada

smartphone siswa dengan memanfaatkan aplikasi media sosial berupa aplikasi TikTok yang tentunya dimiliki oleh seluruh siswa.

Video pembelajaran adalah alat pendidikan yang menggunakan teknologi. Hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh video pembelajaran. Video pembelajaran dapat meningkatkan nilai siswa (Novita et al., 2019). Video pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar (Ribawati, 2015). Animasi kartun pembelajaran adalah suatu bentuk media pembelajaran yang berisikan gambar dengan dilengkapi audio sehingga berkesan hidup dan menyimpan pesan pembelajaran.

Aplikasi TikTok merupakan salah satu bentuk dari perkembangan teknologi canggih yang berupa *platform* media sosial. TikTok memungkinkan siapapun untuk berkreaitivitas secara bebas, sehingga aplikasi tersebut juga dapat berfungsi sebagai alat atau sarana edukasi berbentuk video edukasi untuk mengembangkan media pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Miftachul Taubah & Muhammad Nur Hadi (2020) bahwa aplikasi Tik Tok dapat menjadi media pembelajaran yang menarik dan relevan dengan perkembangan dan karakteristik peserta didik. Pemilihan aplikasi TikTok sebagai wadah pengembangan media pembelajaran video animasi kartun diharapkan dapat memenuhi kebutuhan gaya belajar siswa, sehingga memantik siswa untuk memahami materi pembelajaran.

Dalam penelitian terdahulu oleh Berlian Sunandar (2020) dengan judul “Penggunaan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII Di SMP Qur’an Nurul Huda Pesawaran”. Penelitian yang telah dilakukan memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, yaitu penggunaan video animasi dalam pembelajaran, yang membedakan adalah penelitian Berlian berfokus pada mata pelajaran PAI dan peningkatan minat belajar siswa. Berdasarkan hal tersebut, peneliti terdorong untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi dengan konsep berbeda, yaitu media video animasi kartun dengan menggunakan aplikasi TikTok sebagai wadah penyajian materi.

Berdasarkan pemaparan permasalahan yang terjadi serta penelitian terdahulu yang belum meneliti mengenai peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, maka dengan demikian peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Kartun Berbasis Aplikasi TikTok untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Bhinneka Tunggal Ika Kelas X (Fase E) SMA Negeri 4 Kota Jambi”.

METODE

Penelitian ini dibuat sebagai studi Pengembangan (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Subjek uji coba dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran video animasi kartun berbasis aplikasi

TikTok merupakan seluruh peserta didik kelas X.E1 SMA Negeri 4 Kota Jambi yang telah mempelajari materi Bhinneka Tunggal Ika. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini berupa angket (kuesioner) serta tes hasil belajar. Teknis analisis data pada penelitian pengembangan menggunakan teknik deskriptif kualitatif serta deskriptif kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan animasi kartun berbasis aplikasi TikTok materi Bhinneka Tunggal Ika dibuat dengan bantuan web *II Eleven Labs* untuk membuat suara animasi, web *Adobe Express Animation* untuk membuat karakter animasi, kemudian memerlukan aplikasi *Capcut* untuk menggabungkan bagian-bagian menjadi satu video utuh, kemudian memerlukan aplikasi TikTok untuk menjadi tempat upload video agar dapat di akses oleh siswa. Video animasi kartun berbasis aplikasi TikTok digunakan sebagai bahan ajar dan merupakan variasi dalam media pembelajaran untuk menarik perhatian siswa dalam belajar sehingga siswa kelas X.E1 dapat memahami materi Bhinneka Tunggal Ika.

Produk media video animasi kartun ini dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE dengan 5 tahapan yang terstruktur menurut Branch (Sugiyono, 2022) yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, serta evaluasi. Pengembang memilih ADDIE sebagai model pengembangan video animasi kartun berbasis aplikasi TikTok karena model ini memiliki adaptasi yang baik dalam berbagai situasi, fleksibilitas yang tinggi serta dapat melakukan perbaikan agar produk yang dikembangkan layak untuk digunakan oleh pengguna (Angko & Mustaji, 2013).

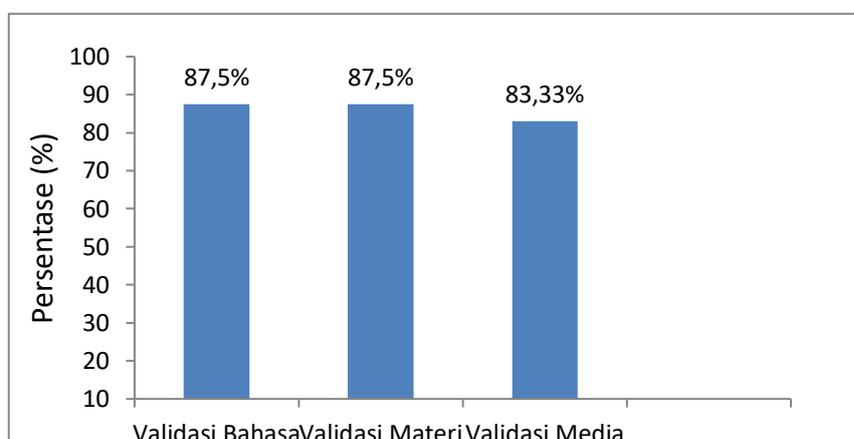
Tahap awal dalam penelitian pengembangan model ADDIE ini adalah tahap analisis. Proses yang dilakukan adalah menganalisis isu atau permasalahan yang terjadi lapangan. Untuk dapat mengetahui permasalahan yang terjadi, peneliti melakukan wawancara kepada guru Pendidikan Pancasila kelas X di SMA Negeri 4 Kota Jambi. Langkah awal dalam tahap analisis adalah mengidentifikasi kebutuhan peserta didik. Ditemukan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi Bhinneka Tunggal Ika. Hal ini terjadi karena terbatasnya variasi dalam media pembelajaran yang digunakan, sehingga siswa menjadi kurang fokus dan mudah merasa jenuh dengan media yang tersedia. Media pembelajaran yang umum dipakai oleh guru meliputi *PowerPoint*, buku cetak, serta video yang bersumber dari *Youtube*. Untuk itu diperlukan pengembangan variasi media pembelajaran interaktif berupa video animasi kartun berbasis aplikasi TikTok untuk mengembalikan fokus siswa. Berdasarkan penelitian oleh (Alti et al., 2022) media video animasi kartun tergolong media audio visual yang mengandung gambar dan suara yang dapat didengar dan dilihat. Hal ini sejalan dengan pendapat (Kristanto, 2016:10) bahwa penyampaian materi menggunakan media dalam bentuk gerakan, suara, warna, dan gambar dapat membantu guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang

dinamis dan mencegah kejenuhan. Adapun pemilihan aplikasi Tiktok sebagai media pembelajaran adalah karena Tiktok dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang berguna dan interaktif karena berbagai fiturnya (Putri, 2022).

Berdasarkan hasil observasi, meskipun siswa telah diberi izin untuk membawa *smartphone* ke dalam lingkungan belajar, guru belum memanfaatkan perangkat tersebut sebagai media pembelajaran yang mana *smartphone* memiliki potensi untuk diintegrasikan sebagai media interaktif yang mampu menghadirkan pengalaman belajar inovatif, sehingga dapat mengembalikan fokus dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan perkembangan teknologi yang modern, guru dapat menggunakan media pembelajaran yang lebih kreatif dan efektif seperti pembelajaran berbasis video animasi dengan memanfaatkan *smartphone* siswa. Menurut (Jacub Saddam akbar, 2023) sebuah alat pembelajaran yang bermanfaat bagi siswa dalam memahami materi pelajaran dan dapat meningkatkan kemampuan dasar mereka adalah melalui penggunaan animasi. Ariyati & Misriati (2016) mengungkapkan penggunaan animasi dalam proses belajar dapat menarik perhatian siswa. Maka dari itu peneliti mengembangkan media pembelajaran menggunakan video animasi kartun berbasis aplikasi Tik Tok dalam proses belajar materi Bhinneka Tunggal Ika.

Tahap berikutnya merupakan fase perancangan, yaitu proses desain produk yang akan dihasilkan. Adapun desain yang dilakukan oleh peneliti yaitu membuat media video animasi kartun berbasis aplikasi Tik Tok dengan materi Bhinneka Tunggal Ika dengan menentukan Capaian Pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Kemudian membuat storyboard untuk menyusun alur dan isi materi di setiap *scene*.

Tahap ketiga dalam model ADDIE adalah tahap pengembangan dimana dalam proses ini dilakukan uji validitas media dengan bantuan tim ahli validator yaitu ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media untuk mengetahui kelayakan media sebelum di uji cobakan kepada siswa. Proses revisi dilaksanakan berdasarkan masukan dari validator, dengan tujuan memastikan bahwa produk yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan untuk tahap uji coba lapangan. Hasil daripada penilaian oleh tim validator dapat dilihat pada grafik berikut:



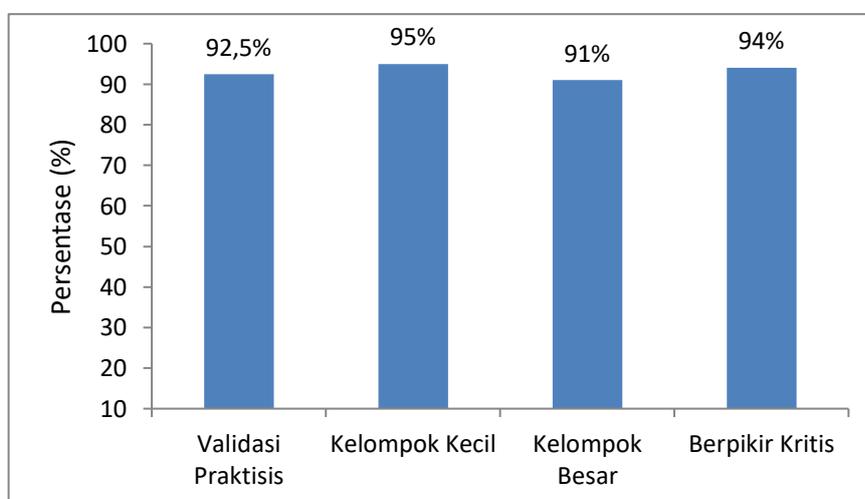
Gambar 1. Grafik Hasil Validasi Tim Ahli

Berdasarkan gambar 1 dapat diketahui bahwa validasi bahasa mendapat nilai akhir sebesar 87,5%. Validasi bahasa dilakukan sebanyak 2 kali, pada validasi tahap I media mendapat nilai sebesar 68,75% dengan kategori “Layak” meskipun demikian masih banyak saran perbaikan dari validator bahasa pada materi yang akan dikembangkan. Saran dan perbaikan yang diberikan validator bahasa berkenaan dengan bahasa yang digunakan harus sesuai dengan EYD/KBBI, pengurangan kecepatan suara animasi dan penulisan materi, penambahan takarir untuk memperjelas kalimat yang disampaikan, serta tanda baca. Validasi bahasa tahap II mendapat nilai sebesar 87,5% dengan kategori “Sangat Layak” diuji coba lapangan dimana dalam tahap ini tidak ada saran perbaikan yang diberikan oleh validator bahasa karena kesimpulan akhir didapat bahwa media layak di uji coba lapangan tanpa revisi.

Selanjutnya validasi materi dilakukan 1 kali dengan mendapat nilai sebesar 87,5% dengan kategori “Sangat Layak” serta tidak ada saran perbaikan yang diberikan oleh validator materi dan kesimpulannya media dapat diuji coba lapangan tanpa revisi. Kemudian validasi media dilakukan 1 kali dengan mendapat nilai sebesar 83,33% dengan kategori “Sangat Layak” hanya ada saran berkenaan dengan pemberian materi menggunakan media video harus ditambah dengan penjelasan oleh pendidik maka kesimpulannya media dapat di uji coba lapangan tanpa revisi.

Tahap implementasi merupakan tahap keempat dalam model ADDIE. Dalam tahap ini produk yang telah dikembangkan akan diterapkan pada kondisi sebenarnya (Cahyadi, 2019). Setelah media telah dinyatakan layak oleh tim ahli validasi, maka kemudian media di validasi oleh guru sebagai validasi praktisi untuk mengetahui kelayakan atau kekurangan media sebelum diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Validasi oleh guru Pendidikan Pancasila kelas X sma Negeri 4 Kota Jambi dilakukan 1 kali dengan mendapatkan nilai sebesar 92,5% dengan kategori “Sangat Praktis”, tidak terdapat saran perbaikan yang diberikan oleh validasi praktisi sehingga kesimpulannya media layak diuji cobakan kepada peserta didik.

Uji coba kepada peserta didik dilakukan dalam 2 tahap yaitu uji coba dalam kelompok kecil dan uji coba lapangan dengan menggunakan angket respon peserta didik, dan di uji coba kepada siswa kelas X.E1 SMA Negeri 4 Kota Jambi dan media mendapatkan nilai sebesar 95% dan 91% dengan kategori “Sangat Layak” dengan kesimpulan yaitu media layak digunakan sebagai media pembelajaran. Kemudian dilakukan posttest untuk mengetahui pengaruh media dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada materi Bhinneka Tunggal Ika yang dimana hasil tes menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa rata-rata sebesar 94% dengan kategori “Sangat Kritis” yang dapat disimpulkan bahwa media video animasi kartun berbasis aplikasi TikTok layak digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa karena media yang dikembangkan terdapat gambar, animasi, suara, musik latar, dan beberapa pertanyaan dan *dubbing* suara animasi yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Hasil validasi praktisi, uji coba kelompok kecil dan besar serta tes kemampuan berpikir kritis siswa dapat dilihat pada gambar 2 berikut:



Gambar 2. Grafik Hasil Respon Guru, Siswa, dan Berpikir Kritis Siswa

Tahap terakhir penelitian pengembangan model ADDIE ini adalah tahap evaluasi, dimana peneliti harus melakukan perbaikan media yang sesuai dengan saran perbaikan dari validator agar media layak digunakan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dan guru sebagai sumber belajar atau media pembelajaran dalam Pendidikan Pancasila materi Bhinneka Tunggal Ika. Sehingga dengan memanfaatkan media pembelajaran video animasi kartun berbasis aplikasi TikTok dalam materi Bhinneka Tunggal Ika dapat membuat siswa memanfaatkan smartponenya dengan lebih baik sebagai referensi media belajar selain internet, buku, *Youtube* dan lain sebagainya, serta dapat mengembalikan fokus siswa dalam belajar agar dapat belajar dengan maksimal.

Kelebihan dan Kekurangan Video Animasi Kartun Berbasis Aplikasi TikTok

Kelebihan Video Animasi Kartun Berbasis Aplikasi TikTok

Berikut ini merupakan kelebihan video animasi kartun berbasis aplikasi TikTok:

1. Video dapat diakses melalui smartphone, laptop dan komputer.
2. Video yang dikembangkan lebih praktis digunakan sebagai media pembelajaran pada materi Bhinneka Tunggal Ika.
3. Video berisikan animasi, gambar, serta materi Bhinneka Tunggal Ika dengan tambahan beberapa pertanyaan untuk merangsang kemampuan berpikir siswa.
4. Video dapat ditonton oleh siswa secara *offline* dengan cara mengunduhnya di akun TikTok pengembang dengan kapasitas mb yang kecil.

Kekurangan Video Animasi Kartun Berbasis Aplikasi TikTok

Berikut kekurangan yang terdapat dalam video animasi kartun berbasis aplikasi TikTok yaitu:

1. Media video yang dikembangkan memerlukan kuota/paket internet untuk dapat mengaksesnya.
2. Kekuatan sinyal harus stabil saat akan mengaksesnya.
3. Video harus dibantu dengan aplikasi TikTok untuk dapat membukanya.
4. Media video animasi kartun yang dikembangkan ini hanya berisi materi Bhinneka Tunggal Ika.

SIMPULAN

Penelitian mengembangkan sebuah media pembelajaran dalam bentuk animasi kartun berbasis aplikasi TikTok yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Produk media video animasi kartun berbasis aplikasi TikTok merupakan hasil dari revisi pada proses pengembangan sesuai dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Dalam proses pengembangan produk telah mengalami validasi dan uji coba lapangan. Produk yang dihasilkan akan disebarakan kepada siswa dengan mengunggahnya pada akun TikTok pengembang dan dapat di unduh dengan mudah oleh siswa agar dapat ditonton secara offline. Kualitas media video animasi kartun berbasis aplikasi TikTok yang dikembangkan termasuk pada kategori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran karena media ini telah melalui penilaian dari tim ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media. Penilaian produk oleh guru mendapat persentase 92,5% dengan kategori “Sangat Praktis”. Serta uji coba kelompok kecil mendapat persentase 95% dengan kategori “Sangat Layak” dan uji coba lapangan mendapat skor 91% dengan kategori “Sangat Layak”. Melalui hasil tes kemampuan berpikir kritis siswa setelah mempelajari materi Bhinneka Tunggal Ika menggunakan media video animasi kartun berbasis aplikasi TikTok mendapat persentase

sebesar 94% dengan kategori “Sangat Kritis”. Kemampuan berpikir kritis siswa mengalami peningkatan dibandingkan sebelum menggunakan media pembelajaran video animasi kartun berbasis aplikasi TikTok sehingga media dinyatakan layak dan efektif digunakan untuk siswa kelas X dalam proses belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agnafia, D. N. (2019). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Pembelajaran Biologi. *Florea: Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya*, 6(1), 45–53.
- Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D. E., Fitriyah, L. A., Hasanah, H., Akbar, M. R., Arifianto, T., Kamaruddin, I., Malahayati, E. N., Hapsari, S., Jubaidah, W., Yanuarto, W. N., Agustianti, R., & Kurniawan, A. (2022). *Media Pembelajaran*. PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Angko, N., & Mustaji. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Dengan Model ADDIE Untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 SDS Mawar Sharon Surabaya. *KWANGSAN*, 1, 1–15.
- Ariyati, S., & Misriati, T. (2016). Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Asmaul Husna. *Jurnal Teknik Komputer Amik Bsi*, II(1), 116–121.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Hallatu, Y. A. (2017). (Retracted) Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kompetensi Pengetahuan Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Madrasah Aliyah Bpd Iha Tentang Konflik. *The Indonesian Journal of Social Studies*, 1(1), 11. <https://doi.org/10.26740/ijss.v1n1.p11-22>
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. *Bintang Surabaya*, 1–129.
- Miftachul Taubah, & Muhammad Nur Hadi. (2020). Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Maharah Kalam. *Jurnal Mu'allim*, 2(1), 57–65. <https://doi.org/10.35891/muallim.v2i1.2201>
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64–72. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i2.22103>
- Ribawati, E. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *Candrasangkala : Jurnal Pendidikan Dan Sejarah*, 1(1), 134–145.
- Santoso, G., Nurfazriah Putri, J., Jannah, M., Sekar Restu Prasaja, N., Alamsyah, S., & Muhammadiyah Jakarta, U. (2023). *Bhinneka Tunggal Ika Pondasi Semangat Gotong Royong Bangsa*. 02(02), 2023.