

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN MINAT SISWA MENGENAL SEJARAH ISLAM

Muhamad Dede Aufa Awalfuady¹, Hifni Fitriah Nurjanah²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Kuningan, Jl. Raya Cigugur No. 28, Kuningan, Jawa Barat, Indonesia
Email: aufaawalfuady@gmail.com

Article History

Received: 06-10-2025

Revision: 16-08-2025

Accepted: 19-09-2025

Published: 21-10-2025

Abstract. This study aims to develop animation video-based learning media to increase students' interest in Islamic history in the seventh grade of SMP Negeri 1 Darma, as a solution to monotonous and less varied teaching methods. This media is designed to present material visually and narratively to attract students' attention and facilitate understanding. The development model used is the Research and Development (R&D) model by Alessi & Trollip, which consists of three stages: planning, design, and development. The research subjects included a material expert, a media expert, and 26 seventh-grade students for the learning interest test. Data were collected through observation, interviews, and questionnaires. The feasibility validation of the media was conducted by the material and media experts. The results showed that the media was declared "Very Feasible" with a validation score of 86% from the media expert and 84% from the material expert. The user trial (Beta Test) on 8 students showed a positive response with a total feasibility of 75.25% ("Feasible"). The implementation results indicated a significant increase in students' learning interest, with the average score of the learning interest questionnaire rising from 26.92 to 35.00 after using the developed media.

Keywords: Animation Video, Learning Interest, Islamic History, Learning Media, Alessi & Trollip Model

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan minat siswa dalam mengenal sejarah Islam di kelas VII SMP Negeri 1 Darma, sebagai solusi atas metode pembelajaran yang monoton dan kurang bervariasi. Media ini dirancang untuk menyajikan materi secara visual dan naratif agar dapat menarik perhatian siswa dan mempermudah pemahaman. Model pengembangan yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dari Alessi & Trollip yang terdiri dari tiga tahap: perencanaan (*planning*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*development*). Subjek penelitian melibatkan ahli materi, ahli media, dan 26 siswa kelas VII untuk uji minat belajar. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan angket. Validasi kelayakan media dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media dinyatakan sangat layak dengan skor validasi dari ahli media sebesar 86% (kategori "Sangat Layak") dan dari ahli materi sebesar 84% (kategori "Sangat Layak"). Uji coba pengguna (Uji Beta) pada 8 siswa menunjukkan respon positif dengan total kelayakan 75,25% (kategori "Layak"). Hasil implementasi menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa secara signifikan, di mana skor rata-rata angket minat belajar meningkat dari 26.92 menjadi 35.00 setelah menggunakan media yang dikembangkan.

Kata Kunci: Video Animasi, Minat Belajar, Sejarah Islam, Media Pembelajaran, Model Alessi & Trollip

How to Cite: Awalfuady, M. D. A & Nurjanah, H. F. (2025). Pengembangan Video Animasi untuk Meningkatkan Minat Siswa Mengenal Sejarah Islam. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (6), 9934-9941. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i6.4329>

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga berkarakter moral dan spiritual. Salah satu aspek mendasar dalam pendidikan adalah pengenalan sejarah. Melalui pembelajaran sejarah, peserta didik dapat memahami perkembangan peradaban manusia dan meneladani nilai-nilai luhur yang diwariskan oleh generasi sebelumnya. Dalam konteks pendidikan Islam, pembelajaran sejarah Islam menjadi sangat penting karena di dalamnya terkandung nilai perjuangan, moralitas, serta ajaran universal yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan pandangan Ki Hajar Dewantara yang menegaskan bahwa pendidikan bertujuan menyalurkan daya kodrat dalam diri siswa agar mereka mencapai kebahagiaan tertinggi, baik sebagai individu maupun anggota masyarakat. Selain itu, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi spiritual, pengendalian diri, kecerdasan, kepribadian, dan akhlak mulia sehingga mampu berkontribusi bagi bangsa dan negara.

Pembelajaran merupakan proses interaktif antara guru sebagai fasilitator dan siswa sebagai pembelajar. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai pengelola kelas yang mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif, kreatif, dan mendorong siswa berpikir kritis. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran sejarah Islam di sekolah sering kali dihadapkan pada rendahnya minat belajar siswa. Minat belajar, yang mencakup rasa senang, perhatian, keterlibatan aktif, dan partisipasi dalam proses belajar, sangat menentukan keberhasilan pembelajaran (Nurhidayah & Marlina, 2023). Ketika minat ini rendah, siswa cenderung pasif, mudah bosan, dan kurang antusias dalam mengikuti pelajaran. Kondisi ini juga ditemukan di SMP Negeri 1 Darma berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada Desember 2024. Guru mengakui bahwa pembelajaran sejarah Islam masih berlangsung secara monoton dan kurang memanfaatkan teknologi yang tersedia, seperti proyektor dan laboratorium komputer. Akibatnya, siswa menunjukkan sikap kurang antusias, mudah mengantuk, dan jarang berpartisipasi aktif di kelas.

Padahal, sarana dan prasarana sekolah sebenarnya cukup memadai untuk menunjang pembelajaran yang inovatif. Tantangan utama justru terletak pada kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Salah satu media yang berpotensi meningkatkan minat belajar siswa adalah video animasi. Media ini mampu menampilkan visual yang menarik, narasi yang mudah dipahami, serta kombinasi audio-visual yang membantu memperjelas konsep pembelajaran. Hasil penelitian Muthoharoh dan Miftakhul (2021)

menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran terbukti efektif meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar dibandingkan metode konvensional. Temuan serupa diungkapkan oleh Sari dan Suryani (2022) yang menyatakan bahwa media animasi dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah kebudayaan Islam melalui penyajian visual yang menarik dan kontekstual. Selain itu, penelitian Pratiwi dan Rohana (2023) juga menegaskan bahwa media animasi memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar serta memperkuat motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi sejarah Islam di SMP Negeri 1 Darma. Penelitian ini juga bertujuan menilai efektivitas media tersebut dalam meningkatkan minat belajar dan kualitas pembelajaran sejarah Islam di kelas. Melalui pengembangan media ini, diharapkan pembelajaran sejarah Islam dapat berlangsung lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi siswa, sekaligus menjadi alternatif bagi guru dalam memanfaatkan teknologi pendidikan untuk mendukung tujuan pembelajaran yang lebih optimal.

METODE

Penelitian ini menggunakan desain penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan mengacu pada model Alessi & Trollip. Desain ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yakni menghasilkan produk berupa media pembelajaran video animasi untuk Sejarah Islam sekaligus menguji kelayakan dan efektivitasnya. Model Alessi & Trollip menekankan tiga tahapan utama, yaitu *planning* (perencanaan), *design* (perancangan), dan *development* (pengembangan), sehingga proses penelitian berlangsung sistematis mulai dari identifikasi masalah, perancangan produk, hingga uji coba pada pengguna.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa SMP Negeri 1 Darma, sedangkan sampel penelitian berjumlah 30 siswa kelas VII yang dipilih untuk uji coba penggunaan media video animasi. Selain itu, penelitian ini juga melibatkan seorang ahli materi (guru Pendidikan Agama Islam) dan seorang ahli media (dosen Universitas Muhammadiyah Kuningan) sebagai validator. Dengan melibatkan siswa dan pakar, hasil pengembangan produk dapat diuji dari sisi kelayakan konten, tampilan media, hingga efektivitasnya dalam meningkatkan minat belajar.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengetahui kondisi pembelajaran dan respons siswa terhadap media yang ada, wawancara dilakukan dengan guru PAI dan beberapa siswa untuk menggali informasi lebih mendalam, angket diberikan kepada ahli media, ahli materi, serta siswa guna menilai kelayakan dan respon terhadap video animasi, sedangkan dokumentasi digunakan

untuk melengkapi data berupa foto, catatan lapangan, dan dokumen pendukung penelitian. Data dianalisis dengan deskriptif kuantitatif. Hasil validasi ahli media dan ahli materi dihitung skor rata-rata dan dikonversi menjadi persentase kelayakan sesuai kriteria (Akbar, 2016). Respon siswa dianalisis menggunakan skala Likert (Kesumayanti dkk., 2017) untuk melihat tingkat minat belajar. Peningkatan minat belajar sebelum dan sesudah menggunakan media dihitung dengan rumus N-gain, yang kemudian dikategorikan ke dalam klasifikasi tinggi, sedang, atau rendah. Produk video animasi dinyatakan efektif apabila nilai N-gain minimal berada pada kategori sedang.

HASIL

Hasil Kelayakan Produk Media Pembelajaran Video Animasi

Tabel 1. Hasil validasi media

Keterangan	Jumlah
Rata-rata Skor	4,3
Persentase	86%
Keterangan	Sangat Layak

Hasil penilaian menunjukkan bahwa media pembelajaran memperoleh nilai rata-rata adalah 4,3. Setelah skor dikonversikan dengan skala menghasilkan 84%, dengan kategori "Sangat Layak" menunjukkan bahwa media video animas pembelajaran sejarah islam telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai media interaktif yang menarik dan mudah digunakan sebagai bahan penelitian.

Kelayakan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Sejarah Islam Oleh Ahli Materi

Tabel 2. Hasil validasi materi

Keterangan	Jumlah
Rata-rata Skor	4,2
Persentase	84%
Keterangan	Sangat Layak

Hasil penilaian menunjukkan bahwa media pembelajaran memperoleh nilai rata-rata adalah 4,2. Setelah skor dikonversikan dengan skala menghasilkan 84%, dengan kategori "Sangat Layak" menunjukkan bahwa media video animasi pembelajaran sejarah islam telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai media interaktif yang menarik dan mudah digunakan sebagai bahan penelitian. Berdasarkan data hasil uji coba kelompok kecil (Uji Beta),rata rata total didapatkan 75,25% dan dapat dikatakan layak makam dapat disimpulkan bahwa media

pembelajaran video animasi ini secara umum mendapat respon yang sangat positif dari para siswa. Indikator yang mendapatkan penilaian tertinggi dari siswa mencakup aspek kemenarikan tayangan, kualitas visual, dan kemudahan dalam memahami materi yang disajikan. Hal ini menunjukkan bahwa tampilan media video animasi yang dikembangkan dinilai berhasil dalam menarik perhatian dan membantu siswa dalam mengikuti alur pembelajaran Sejarah Islam.

Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Setelah mendapatkan nilai *pretest* dan *posttest*, peneliti melakukan analisa terhadap skor yang diperoleh. Analisa yang digunakan adalah uji normalitas gain. Uji ini digunakan untuk mengetahui efektivitas perlakuan yang diberikan. Berikut rumus yang digunakan untuk menghitung normalitas gain menurut Meltzer.

$$N \text{ Gain} = \frac{S_{\text{post}} - S_{\text{pre}}}{S_{\text{maks}} - S_{\text{pre}}}$$

$$N \text{ Gain} = \frac{83,59 - 43,91}{100 - 43,91}$$

$$N \text{ Gain} = \frac{39,69}{56,09}$$

$$N \text{ Gain} = 0,7$$

Ketentuan :

N = Gain menyatakan nilai uji normalitas gain

S_{post} = menyatakan skor *pretest*

S_{pre} = menyatakan skor *posttest*

S_{maks} = menyatakan skor maksimal

Adapun kriteria keefektivan yang terinterpretasi dari nilai normalitas gain menurut Meltzer dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Klasifikasi nilai gain

Nilai Gain	Kriteria
$0,70 \leq g \leq 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,00 \leq g < 0,30$	Rendah

Sumber: Karinaningsih (2010)

Berdasarkan data hasil *pretest* dan *posttest* di atas, Nilai rata-rata *pretest* (47, 5) menunjukkan bahwa pemahaman awal siswa berada pada kategori “cukup”. Nilai rata-rata *posttest* (84,3) menunjukkan peningkatan ke kategori baik sekali. Selisih rata-rata (36,8) menunjukkan adanya peningkatan pemahaman yang signifikan secara praktis.

Hasil Angket Minat Belajar Siswa

Setelah mendapatkan nilai angket minat belajar sebelum dan sesudah perlakuan, peneliti melakukan analisis terhadap skor yang diperoleh. Analisis yang digunakan adalah uji normalitas gain (N-Gain) untuk mengetahui efektivitas perlakuan yang diberikan. Uji normalitas gain yang digunakan adalah Meltzer dengan kriteria yang sama sebagaimana dijelaskan sebelumnya. Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,35. Menurut tabel klasifikasi, nilai tersebut masuk dalam kategori "Sedang". Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi cukup efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

DISKUSI

Pengembangan video animasi ini dilaksanakan secara sistematis menggunakan model penelitian dan pengembangan (R&D) dari Alessi & Trollip, yang terdiri dari tiga tahapan utama: perencanaan, perancangan, dan pengembangan. Tahap pertama, yaitu perencanaan, diawali dengan analisis masalah dan kebutuhan di SMP Negeri 1 Darma melalui observasi dan wawancara. Hasilnya menunjukkan bahwa rendahnya minat belajar siswa disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton, sehingga solusi yang disepakati adalah pengembangan media visual berupa video animasi. Pada tahap ini juga dilakukan pengumpulan bahan ajar dari kurikulum dan buku Pendidikan Agama Islam kelas VII. Tahap kedua, perancangan, difokuskan untuk menerjemahkan ide menjadi konsep produk yang terstruktur melalui pembuatan *flowchart* untuk alur konten dan *storyboard* sebagai skrip visual. Pada tahap terakhir, yaitu pengembangan, seluruh konsep direalisasikan menjadi produk akhir berupa video materi Sejarah Islam dalam format MP4 dengan memanfaatkan aplikasi *Canva* dan *Capcut*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa video animasi pembelajaran pada materi Sejarah Islam sangat layak digunakan untuk peserta didik tingkat SMP, baik dari segi kualitas media maupun isi materi. Penilaian dari ahli media dan ahli materi yang masing-masing memperoleh persentase kelayakan sebesar 86% dan 84% menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat layak. Respon positif dari siswa dengan tingkat kelayakan 75,25%

juga menegaskan bahwa media ini diterima dengan baik dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata minat belajar siswa dari 26,92 sebelum menggunakan media menjadi 35,00 setelah menggunakan video animasi. Hal ini menandakan adanya pengaruh positif penggunaan video animasi terhadap peningkatan minat belajar siswa.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Susianti (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran sejarah dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena penyajian materi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Hasil serupa juga dilaporkan oleh Yahya dkk. (2022) yang menemukan bahwa media video animasi berpengaruh positif terhadap aktivitas belajar siswa di SMP, terutama dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman terhadap materi. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Rahman (2023) di MTs DDI Walimpong juga membuktikan bahwa media video animasi mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam karena menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat bukti empiris bahwa media video animasi efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa serta layak diterapkan dalam pembelajaran Sejarah Islam di tingkat SMP.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di kelas VII SMP Negeri 1 Darma, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media video animasi pembelajaran Sejarah Islam dengan menggunakan model Alessi & Trollip berhasil dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu perencanaan, perancangan, dan pengembangan. Pada tahap perencanaan dilakukan analisis masalah, kebutuhan, serta pengumpulan bahan ajar; tahap perancangan difokuskan pada pembuatan flowchart dan storyboard; dan tahap pengembangan diwujudkan dalam bentuk video animasi berbasis aplikasi *Canva* dan *CapCut*. Hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa media ini dinyatakan sangat layak digunakan, dengan validasi ahli media sebesar 86% dan ahli materi sebesar 84%. Sementara itu, uji coba pada siswa memperoleh persentase kelayakan sebesar 75,25% (kategori "Layak"). Analisis angket minat belajar juga membuktikan efektivitas media ini, di mana skor rata-rata meningkat dari 26,92 sebelum menggunakan media menjadi 35,00 setelah penggunaan, yang berarti media video animasi terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan.

REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa rekomendasi penting yang dapat dijadikan acuan. Pertama, bagi guru, media video animasi ini dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif dan interaktif dalam menyampaikan materi Sejarah Islam. Penggunaan media ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan mengurangi kejenuhan siswa. Kedua, bagi sekolah, diperlukan dukungan optimal dalam pemanfaatan fasilitas teknologi yang sudah tersedia, seperti proyektor dan laboratorium komputer, agar proses pembelajaran lebih modern, efektif, dan sesuai kebutuhan generasi saat ini. Ketiga, bagi peneliti selanjutnya, pengembangan media serupa dapat dilakukan pada mata pelajaran lain serta diteliti lebih lanjut efektivitasnya tidak hanya terhadap minat belajar, tetapi juga terhadap hasil belajar kognitif siswa maupun aspek afektif lainnya.

REFERENSI

- Alessi, Stephen., and Stanley Trollip. *Multimedia for Learning Methods and Development*. Boston: Allyn and Bacon, 2001.
- Muthoharoh, & Miftakhul. (2021). *Peningkatan keterampilan membaca dan hasil belajar melalui strategi Direct Reading Thinking Activities*. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 45–53.
- Nurhidayah, E., & Marlina, T. (2023). *Peningkatan minat belajar siswa melalui penerapan media animasi dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar (JP2D)*, 4(2), 89–97.
- Pratiwi, R., & Rohana, S. (2023). *Pengaruh penggunaan media animasi terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*. *Jurnal Caruban: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 133–142.
- Rahman, A. (2023). *Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs DDI Walimpong*. *Jurnal At-Tadib*, 15(2), 112–122.
- Sari, D. A., & Suryani, L. (2022). *Penerapan media animasi dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam di SDIT Atikah Musaddad Kabupaten Garut*. *Jurnal Pendidikan (JUPEN)*, 5(3), 120–128.
- Susianti, V. A. (2024). *Media Pembelajaran Sejarah Melalui Video Animasi pada Layanan Audio Visual Perpustakaan Umum*. *Jurnal Media Informasi*, 9(1), 45–56.
- Yahya, F., & Setiawan, R. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi terhadap Aktivitas Belajar Siswa di SMP Negeri 3 Pontianak*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(3), 210–218.