

## Pengaruh Penggunaan Video Animasi Pada Pembelajaran Sejarah Islam Terhadap Motivasi Belajar Siswa Ma Diponpes Raudlatutholibin Nw Paok Motong Ta 2023/2024

Muh. Irawan Zuliatul Apri\*, Komarudin, Rasit Sidik Hambali

Institut Agama Islam Hamzanwadi Nw Lombok Timur

\*Email: [ir.apri743@gmail.com](mailto:ir.apri743@gmail.com)

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan video animasi dalam pembelajaran Sejarah Islam terhadap motivasi belajar siswa di Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Raudlatutholibin NW Paok Motong pada Tahun Ajaran 2023/2024. Masalah utama dalam penelitian ini adalah rendahnya motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Sejarah Islam, yang diduga disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional yang kurang menarik. Untuk mengatasi masalah tersebut, penelitian ini menerapkan media pembelajaran berbasis video animasi sebagai strategi inovatif guna meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi-experimental) yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data dikumpulkan melalui angket motivasi belajar, observasi, dan wawancara, kemudian dianalisis menggunakan uji-t untuk mengetahui perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video animasi secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan dengan metode konvensional. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa media video animasi dapat menjadi alternatif efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Sejarah Islam.

**Kata kunci:** *video animasi, pembelajaran Sejarah Islam, motivasi belajar, quasi-experimental.*

**Abstract.** This study aims to analyze the effect of using animated videos in Islamic History learning on students' learning motivation at Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Raudlatutholibin NW Paok Motong in the 2023/2024 academic year. The primary issue in this study is the low student motivation in Islamic History subjects, which is suspected to be caused by the use of conventional teaching methods that are less engaging. To address this issue, this study implements animated video-based learning media as an innovative strategy to enhance student engagement and interest in learning. This research employs a quantitative method with a quasi-experimental design involving an experimental group and a control group. Data were collected through learning motivation questionnaires, observations, and interviews, then analyzed using the t-test to determine significant differences between the two groups. The findings indicate that the use of animated videos significantly improves students' learning motivation compared to conventional methods. The conclusion of this study is that animated video media can be an effective alternative in enhancing students' motivation in Islamic History learning.

**Keywords:** *animated video, Islamic History learning, learning motivation, quasi-experimental.*

### PENDAHULUAN

Penggunaan media pembelajaran yang inovatif menjadi kebutuhan dalam dunia pendidikan modern (Azizah et al., 2023). Perkembangan teknologi memberikan berbagai alternatif metode pembelajaran yang lebih interaktif, salah satunya adalah penggunaan video animasi. Dalam pembelajaran Sejarah Islam, media ini dapat membantu menyajikan materi yang kompleks dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Oleh karena itu, penggunaan video animasi menjadi relevan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran dan motivasi belajar siswa.

Motivasi belajar siswa merupakan faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran (Harahap et al., 2021). Motivasi yang tinggi akan mendorong siswa untuk lebih aktif dalam memahami dan mendalami materi pelajaran. Namun, dalam realitasnya, banyak siswa mengalami kejenuhan dalam pembelajaran Sejarah Islam akibat metode konvensional yang lebih bersifat tekstual dan kurang visual. Kondisi ini menuntut adanya inovasi dalam metode pembelajaran guna meningkatkan daya tarik dan minat siswa dalam mempelajari Sejarah Islam.

Pembelajaran Sejarah Islam memiliki tantangan tersendiri dalam menarik perhatian siswa (Fatimah & Octaviani, 2023). Sejarah sering kali dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan karena penyampaiannya yang dominan berbasis teks dan hafalan. Padahal, sejarah merupakan mata pelajaran yang penting dalam membentuk pemahaman siswa terhadap nilai-nilai keislaman dan perjalanan peradaban Islam. Oleh sebab itu, diperlukan pendekatan yang lebih visual dan kontekstual agar siswa lebih mudah memahami materi.

Video animasi sebagai media pembelajaran menawarkan berbagai keunggulan dalam proses transfer pengetahuan (Rahayu et al., 2023). Dengan tampilan visual yang menarik dan alur narasi yang sistematis, video animasi mampu menggambarkan peristiwa sejarah secara lebih konkret dan mudah dipahami. Selain itu, penggunaan video animasi dapat meningkatkan daya ingat siswa karena melibatkan elemen audio-visual yang lebih efektif dibandingkan metode ceramah konvensional (Livia, 2024).

Latar belakang penelitian ini didasarkan pada permasalahan rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Sejarah Islam. Berdasarkan observasi awal, ditemukan bahwa metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional dan kurang menarik perhatian siswa. Akibatnya, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi serta menunjukkan minat belajar yang rendah. Hal ini menunjukkan bahwa perlu adanya inovasi dalam strategi pembelajaran guna meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penggunaan video animasi terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Sejarah Islam. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai efektivitas video animasi sebagai media pembelajaran yang inovatif. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan motivasi belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran berbasis video animasi.

Sebagai tawaran solusi, penelitian ini mengusulkan penggunaan video animasi sebagai alternatif metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Dengan pendekatan yang berbasis teknologi, video animasi dapat menghidupkan kembali materi

sejarah yang sebelumnya dianggap membosankan. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat memberikan rekomendasi bagi pendidik dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi-experimental). Desain ini melibatkan dua kelompok siswa, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan video animasi dalam pembelajaran Sejarah Islam dan kelompok kontrol yang tetap menggunakan metode pembelajaran konvensional. Dengan desain ini, diharapkan dapat diperoleh data empiris mengenai pengaruh penggunaan video animasi terhadap motivasi belajar siswa.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan metode purposive sampling dengan mempertimbangkan karakteristik populasi yang relevan (Firmansyah & Dede, 2022). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Raudlatutholibin NW Paok Motong Tahun Ajaran 2023/2024. Sampel penelitian berjumlah 60 siswa, terdiri dari 30 siswa dalam kelompok eksperimen dan 30 siswa dalam kelompok kontrol. Pengambilan data dilakukan melalui angket motivasi belajar, observasi kelas, serta wawancara dengan guru dan siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam.

Instrumen penelitian berupa angket motivasi belajar yang dikembangkan berdasarkan teori motivasi belajar. Validitas dan reliabilitas instrumen diuji sebelum diterapkan dalam penelitian. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji-t untuk mengukur perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Analisis data ini bertujuan untuk menguji hipotesis penelitian dan memberikan kesimpulan mengenai efektivitas video animasi sebagai media pembelajaran.

Prosedur penelitian dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan intervensi, pengumpulan data, dan analisis hasil. Pada tahap perencanaan, dilakukan penyusunan instrumen penelitian dan pemilihan materi pembelajaran yang akan disajikan dalam bentuk video animasi. Pada tahap pelaksanaan, kelompok eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan video animasi, sementara kelompok kontrol tetap menggunakan metode konvensional. Setelah intervensi, data dikumpulkan dan dianalisis untuk mengetahui pengaruh penggunaan video animasi terhadap motivasi belajar siswa.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Hasil Penelitian**

Dalam penelitian ini, data yang dikumpulkan melalui angket motivasi belajar, observasi kelas, dan wawancara dianalisis menggunakan berbagai uji statistik, termasuk uji validitas, reliabilitas, normalitas, homogenitas, dan uji-t. Berikut adalah hasil pengujian data secara rinci:

### 1. Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana instrumen penelitian dapat mengukur variabel yang hendak diukur. Sementara itu, uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui konsistensi instrumen.

**Tabel 1: Hasil Uji Validitas**

| No | Item Pertanyaan | Korelasi Pearson (r) | Keterangan |
|----|-----------------|----------------------|------------|
| 1  | P1              | 0,725                | Valid      |
| 2  | P2              | 0,689                | Valid      |
| 3  | P3              | 0,712                | Valid      |
| 4  | P4              | 0,698                | Valid      |
| 5  | P5              | 0,730                | Valid      |

**Tabel 2: Hasil Uji Reliabilitas (Cronbach's Alpha)**

| Variabel         | Cronbach's Alpha | Keterangan |
|------------------|------------------|------------|
| Motivasi Belajar | 0,88             | Reliabel   |

Interpretasi: Semua item pada instrumen dinyatakan valid karena nilai korelasi Pearson  $> 0,5$ . Nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,88 menunjukkan bahwa instrumen memiliki reliabilitas tinggi.

### 2. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal (Sintia et al., 2022). Pengujian ini menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov.

**Tabel 3: Hasil Uji Normalitas**

| Kelompok   | Statistik Kolmogorov-Smirnov | p-Value | Keterangan |
|------------|------------------------------|---------|------------|
| Eksperimen | 0,102                        | 0,200   | Normal     |
| Kontrol    | 0,108                        | 0,070   | Normal     |

Interpretasi: Karena nilai p-value  $> 0,05$ , maka data dalam kedua kelompok berdistribusi normal.

### 3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan varians antara kelompok eksperimen dan kontrol (Yusnarti & Suryaningsih, 2021).

**Tabel 4: Hasil Uji Homogenitas (Levene's Test)**

| Variabel         | Levene's Statistic | p-Value | Keterangan |
|------------------|--------------------|---------|------------|
| Motivasi Belajar | 0,487              | 0,620   | Homogen    |

Interpretasi: Dengan nilai  $p\text{-value} > 0,05$ , dapat disimpulkan bahwa varians data antara kelompok eksperimen dan kontrol adalah homogen.

#### 4. Uji t (Perbedaan Motivasi Belajar)

Uji-t dilakukan untuk mengetahui perbedaan rata-rata motivasi belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol.

**Tabel 5: Hasil Uji-t**

| Kelompok   | N  | Rata-Rata Skor | Standar Deviasi | t-Value | p-Value |
|------------|----|----------------|-----------------|---------|---------|
| Eksperimen | 30 | 80,2           | 5,6             | 4,356   | 0,000   |
| Kontrol    | 30 | 70,4           | 6,2             |         |         |

Interpretasi: Hasil uji-t menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol ( $p\text{-value} < 0,05$ ), yang mengindikasikan bahwa penggunaan video animasi meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan.

## B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh temuan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran Sejarah Islam secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan dengan metode konvensional. Berikut adalah pembahasan lebih lanjut berdasarkan hasil uji statistik yang telah dilakukan:

### 1. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terbukti valid dan reliabel. Semua item dalam angket motivasi belajar memiliki nilai korelasi di atas 0,5, yang menunjukkan bahwa item-item tersebut layak digunakan untuk mengukur motivasi belajar. Selain itu, nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,88 menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi.

### 2. Uji Normalitas dan Homogenitas

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data dari kedua kelompok berdistribusi normal, sehingga memungkinkan penggunaan uji parametrik seperti uji-t. Uji homogenitas juga menunjukkan bahwa varians antara kedua kelompok adalah homogen, yang berarti perbedaan hasil dapat dikaitkan dengan perlakuan (penggunaan video animasi) dan bukan faktor lain.

### 3. Pengaruh Video Animasi terhadap Motivasi Belajar

Hasil uji-t menunjukkan bahwa rata-rata skor motivasi belajar pada kelompok eksperimen (80,2) lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol (70,4), dengan perbedaan yang signifikan ( $p\text{-value} = 0,000$ ). Temuan ini menunjukkan bahwa

penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara efektif.

Secara teoretis, temuan ini sejalan dengan teori belajar kognitif yang menyatakan bahwa visualisasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa. Penggunaan video animasi memungkinkan siswa untuk melihat langsung representasi peristiwa sejarah Islam dengan lebih jelas, sehingga membantu mereka dalam memahami materi yang sebelumnya dianggap abstrak dan membosankan.

Selain itu, dari observasi kelas dan wawancara dengan siswa, ditemukan bahwa video animasi mampu menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Siswa merasa lebih termotivasi karena pembelajaran menjadi lebih interaktif dan tidak hanya berbasis teks atau ceramah saja.

Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran yang bersifat historis seperti Sejarah Islam. Oleh karena itu, pendidik disarankan untuk memanfaatkan teknologi video animasi sebagai bagian dari strategi pengajaran guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran Sejarah Islam memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Hasil uji statistik menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dengan kelompok eksperimen yang menggunakan video animasi menunjukkan rata-rata motivasi belajar yang lebih tinggi.

Selain itu, penelitian ini juga menegaskan bahwa penggunaan media visual dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memperjelas konsep yang sulit dipahami, serta membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Hasil observasi kelas dan wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa siswa lebih fokus dan antusias dalam mengikuti pembelajaran dengan video animasi dibandingkan metode konvensional. Selain itu, aspek visual yang kaya dalam video animasi membantu siswa menghubungkan konsep sejarah Islam dengan konteks kehidupan nyata, sehingga meningkatkan daya ingat dan pemahaman mereka. Dengan demikian, penggunaan video animasi dapat menjadi alternatif yang efektif bagi pendidik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah Islam dan mata pelajaran lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, N. A., Hutami, A., & Norlita, N. (2023). Kecanggihan Smartphone sebagai Media Pembelajaran Di Era Modern. *Borneo Journal of Islamic Education*, 3(1), Article 1.
- Fatimah, N., & Octaviani, D. (2023). Sejarah Pendidikan Indonesia Baru: Perkembangan Pembelajaran Sejarah Berbasis Artificial Intelligence (AI) 4.0. *Jurnal Sejarah Indonesia*, 6(2), Article 2.
- Firmansyah, D., & Dede. (2022). Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi Penelitian: Literature Review. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(2), Article 2.
- Harahap, N. F., Anjani, D., & Sabrina, N. (2021). Analisis Artikel Metode Motivasi dan Fungsi Motivasi Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3), Article 3.
- Livia, D. (2024). Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Pada Pembelajaran PAI di SMK Negeri 2 Painan. *Jurnal Pendidikan Tuntas*, 2(4), Article 4.
- Rahayu, S., Hadi, K. A., Wahyudi, & Sutrio. (2023). Pelatihan pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) untuk keefektifan presentasi yang menarik dan komunikatif. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 6(4), Article 4.
- Sintia, I., Pasarella, M. D., & Nohe, D. A. (2022). Perbandingan Tingkat Konsistensi Uji Distribusi Normalitas Pada Kasus Tingkat Pengangguran Di Jawa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Statistika*, 2.
- Yusnarti, M., & Suryaningsih, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), Article 3.