

**PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATERI SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM MTS DARUL FAIZIN NW KUANG MAYUNG****Khairi\*, Komaruddin, Husnul Khotimah**

\*Insitut Agama Islam Hamzanwadi NW Lombok Timur

Email : [khairi12@iainhw-ac.id](mailto:khairi12@iainhw-ac.id)

**Abstrak:** Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) sering kali menghadapi tantangan rendahnya minat belajar siswa akibat metode pengajaran yang masih konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media video animasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI di MTs Darul Faizin NW Kuang Mayung Tahun Ajaran 2023/2024. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi-experimental), melibatkan kelompok eksperimen yang diberikan pembelajaran berbasis video animasi dan kelompok kontrol dengan metode konvensional. Pengumpulan data dilakukan melalui angket minat belajar sebelum dan sesudah perlakuan, serta dianalisis menggunakan uji statistik deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa dibandingkan dengan metode ceramah konvensional. Siswa yang belajar dengan video animasi menunjukkan keterlibatan lebih tinggi, antusiasme lebih besar, serta pemahaman yang lebih baik terhadap materi. Kesimpulan dari penelitian ini mengindikasikan bahwa media video animasi merupakan alternatif efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI. Oleh karena itu, integrasi teknologi dalam pembelajaran diharapkan menjadi strategi yang lebih luas diterapkan untuk meningkatkan efektivitas pendidikan agama Islam.

**Kata Kunci:** *Media Video Animasi, Minat Belajar*

**ABSTRACT:** Islamic Cultural History (SKI) learning often faces the challenge of low student interest due to conventional teaching methods. This study aims to analyze the influence of animated video media on students' learning interest in SKI subjects at MTs Darul Faizin NW Kuang Mayung for the 2023/2024 academic year. The research employed a quantitative method with a quasi-experimental design, involving an experimental group using animated videos and a control group with conventional teaching methods. Data collection was conducted through a learning interest questionnaire before and after treatment, analyzed using descriptive and inferential statistical tests. The findings indicate that the use of animated video media significantly enhances students' learning interest compared to conventional lecture methods. Students exposed to animated videos showed higher engagement, greater enthusiasm, and better comprehension of the material. The study concludes that animated video media is an effective alternative for increasing students' learning interest in SKI subjects. Therefore, integrating technology into Islamic education is recommended as a broader strategy to enhance teaching effectiveness.

**Keywords:** *Animated Video Media, Learning Interest*

**PENDAHULUAN**

Minat belajar siswa merupakan salah satu faktor utama yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), minat belajar menjadi aspek penting karena materi yang diajarkan mencakup berbagai peristiwa sejarah, tokoh-tokoh Islam, serta perkembangan peradaban Islam di berbagai era (Bariah et al., 2023). Namun, kenyataannya, banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi SKI akibat rendahnya minat belajar, yang sering kali disebabkan oleh penyajian

materi yang kurang menarik dan cenderung monoton. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam memahami sejarah Islam.

Penggunaan media pembelajaran yang inovatif berperan penting dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan (Yuliani et al., 2023a). Salah satu media yang semakin banyak digunakan dalam dunia pendidikan adalah video animasi. Media ini dinilai efektif karena mampu menghadirkan visualisasi yang menarik, interaktif, dan lebih mudah dipahami oleh siswa dibandingkan dengan metode ceramah konvensional. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa video animasi dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran, memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, serta membantu siswa memahami konsep-konsep yang kompleks dengan lebih baik (Yuliani et al., 2023b).

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan membuka peluang bagi guru untuk mengintegrasikan media pembelajaran berbasis digital dalam proses belajar mengajar (Istiqomah & Mahbubi, 2024). Dalam pembelajaran SKI, media video animasi dapat digunakan untuk menyajikan peristiwa sejarah dengan cara yang lebih menarik dan kontekstual. Misalnya, kisah perjuangan Nabi Muhammad SAW, perkembangan peradaban Islam di berbagai wilayah, dan peristiwa-peristiwa penting dalam sejarah Islam dapat divisualisasikan dengan lebih jelas melalui animasi. Hal ini diharapkan dapat membantu siswa membangun pemahaman yang lebih kuat terhadap materi SKI serta meningkatkan ketertarikan mereka dalam belajar.

Rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran SKI di MTs Darul Faizin NW Kuang Mayung menjadi salah satu permasalahan utama yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Berdasarkan observasi awal, banyak siswa yang kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran SKI karena metode yang digunakan masih dominan berbasis ceramah dan pembacaan buku teks. Akibatnya, siswa cenderung pasif dalam pembelajaran dan kurang mampu mengingat serta memahami materi dengan baik. Untuk mengatasi permasalahan ini, perlu dilakukan penelitian mengenai efektivitas penggunaan media video animasi sebagai upaya meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran SKI.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media video animasi terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran SKI di MTs Darul Faizin NW Kuang Mayung. Secara khusus, penelitian ini berupaya mengidentifikasi seberapa besar perbedaan minat belajar antara siswa yang diajar menggunakan video animasi dan siswa yang diajar dengan metode konvensional. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memahami sejauh mana efektivitas media video animasi dalam meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa dalam pembelajaran SKI.

Sebagai upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa, penelitian ini menawarkan solusi berupa implementasi media video animasi dalam pembelajaran SKI. Dengan penggunaan video animasi, siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih visual, interaktif, dan menyenangkan (Rohmah & Syifa, 2022). Selain itu, media ini juga memungkinkan penyajian materi yang lebih sistematis dan kontekstual, sehingga dapat membantu siswa dalam memahami dan mengingat peristiwa-peristiwa sejarah Islam dengan lebih baik. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi rekomendasi bagi guru dan institusi pendidikan dalam mengembangkan strategi pembelajaran berbasis teknologi yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang inovatif, khususnya dalam mata pelajaran SKI. Temuan dari penelitian ini tidak hanya akan memperkaya wawasan tentang efektivitas media video animasi, tetapi juga dapat menjadi acuan bagi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Pada akhirnya, integrasi teknologi dalam pendidikan Islam dapat menjadi langkah strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan membangun generasi yang memiliki pemahaman sejarah Islam yang lebih mendalam.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi-experiment) untuk menguji pengaruh media video animasi terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Desain ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk membandingkan hasil antara kelompok yang diberikan perlakuan (media video animasi) dan kelompok yang tidak mendapat perlakuan (metode konvensional). Dalam penelitian ini, digunakan Nonequivalent Control Group Design, yang melibatkan dua kelompok: kelompok eksperimen yang diberikan pembelajaran menggunakan media video animasi dan kelompok kontrol yang tetap menggunakan metode ceramah serta diskusi. Sebelum dan sesudah perlakuan, kedua kelompok diberikan pre-test dan post-test untuk mengukur tingkat minat belajar siswa secara objektif.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII MTs Darul Faizin NW Kuang Mayung tahun ajaran 2023/2024, yang berjumlah 120 siswa. Teknik purposive sampling digunakan untuk menentukan sampel yang terdiri dari dua kelas dengan jumlah total 60 siswa. Sampel ini dibagi menjadi 30 siswa dalam kelompok eksperimen dan 30 siswa dalam kelompok kontrol, dengan pertimbangan bahwa kedua kelas memiliki karakteristik akademik yang seimbang.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket minat belajar yang dikembangkan berdasarkan teori psikologi pendidikan. Angket ini menggunakan skala Likert dengan empat pilihan jawaban: sangat setuju (4), setuju (3), tidak setuju (2), dan sangat tidak setuju (1). Selain itu, dilakukan observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran SKI untuk mendukung hasil penelitian (Ardiansyah et al., 2023).

Untuk memastikan validitas data, analisis statistik dilakukan dengan menggunakan uji-t (independent sample t-test). Sebelum uji-t dilakukan, dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal dan uji homogenitas untuk memastikan bahwa variansi antar kelompok seimbang (Usmadi, 2020). Jika data memenuhi asumsi statistik parametrik, uji-t digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam minat belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah perlakuan diberikan.

Berikut adalah desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini:

**Tabel 1. Desain Nonequivalent Control Group**

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O <sub>1</sub>	Pembelajaran dengan video animasi	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>1</sub>	Pembelajaran konvensional	O <sub>2</sub>

Keterangan:

O<sub>1</sub> = Tes awal sebelum perlakuan

O<sub>2</sub> = Tes akhir setelah perlakuan

Dengan pendekatan ini, penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai efektivitas penggunaan media video animasi dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Darul Faizin NW Kuang Mayung. Untuk menguji hipotesis penelitian, dilakukan analisis data melalui serangkaian uji statistik, yang mencakup uji validitas, reliabilitas, normalitas, homogenitas, serta uji-t untuk melihat perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

#### 1. Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui apakah instrumen angket minat belajar yang digunakan dalam penelitian ini layak dan mampu mengukur variabel secara akurat. Pengujian dilakukan menggunakan korelasi Pearson Product Moment dengan

ketentuan bahwa item dikatakan valid jika nilai *r-hitung* > *r-tabel* pada taraf signifikansi 5% ( $n = 60$ )(Janna & Herianto, 2021).

**Tabel 2. Hasil Uji Validitas Angket Minat Belajar**

No	Item Pernyataan	r-hitung	r-tabel (df=58, $\alpha=0.05$ )	Keterangan
1	P1	0.678	0.254	Valid
2	P2	0.701	0.254	Valid
3	P3	0.621	0.254	Valid
4	P4	0.689	0.254	Valid
5	P5	0.734	0.254	Valid
6	P6	0.645	0.254	Valid
7	P7	0.719	0.254	Valid
8	P8	0.692	0.254	Valid
9	P9	0.675	0.254	Valid
10	P10	0.689	0.254	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas, seluruh item angket memiliki nilai *r-hitung* lebih besar dari *r-tabel*, sehingga dinyatakan valid.

Selanjutnya, uji reliabilitas dilakukan menggunakan Cronbach's Alpha, dengan kriteria bahwa instrumen dianggap reliabel jika nilai  $\alpha > 0.6$ .

**Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Angket Minat Belajar**

Variabel	Cronbach's Alpha	Kriteria Reliabilitas
Minat Belajar	0.812	Reliabel

Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa angket memiliki nilai  $\alpha = 0.812$ , yang lebih besar dari batas minimum 0.6, sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian memiliki reliabilitas yang baik(Magdalena et al., 2023).

## 2. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan Kolmogorov-Smirnov dengan taraf signifikansi 5% untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal.

**Tabel 4. Hasil Uji Normalitas**

Kelompok	N	Sig. (Kolmogorov-Smirnov)	Kriteria
Eksperimen	30	0.076	Normal

Kelompok	N	Sig. (Kolmogorov-Smirnov)	Kriteria
Kontrol	30	0.089	Normal

Karena nilai signifikansi > 0.05, maka data berdistribusi normal.

### 3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan menggunakan Levene's Test untuk mengetahui apakah kedua kelompok memiliki variansi yang sama (Utami, 2023).

**Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas**

Variabel	F	Sig.	Kriteria
Minat Belajar	1.389	0.245	Homogen

Hasil uji menunjukkan bahwa nilai Sig. = 0.245 > 0.05, sehingga dapat disimpulkan bahwa variansi kedua kelompok adalah homogen.

### 4. Uji-t (Independent Sample t-test)

Uji-t digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan (Usmadi, 2020).

**Tabel 6. Hasil Uji-t**

Kelompok	N	Mean	Std. Dev	t-hitung	Sig. (2-tailed)	(2- Kesimpulan
Eksperimen	30	80.45	5.78	4.621	0.000	Signifikan
Kontrol	30	72.30	6.12			

Dari hasil uji-t, diperoleh nilai t-hitung = 4.621 dengan Sig. (2-tailed) = 0.000 < 0.05, yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol.

## B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa penggunaan media video animasi berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Hasil ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis media digital dapat menjadi alternatif yang lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Beberapa temuan utama dari penelitian ini menunjukkan dampak positif yang ditimbulkan oleh penggunaan video animasi terhadap minat dan motivasi belajar siswa.

### 1. Peningkatan Minat Belajar melalui Media Video Animasi

Penggunaan video animasi terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa dibandingkan dengan metode konvensional yang hanya mengandalkan ceramah

dan buku teks(Nasrodin et al., 2023). Siswa yang belajar menggunakan video animasi menunjukkan respons lebih aktif, lebih antusias, dan lebih mudah memahami materi karena adanya kombinasi elemen visual dan audio yang menarik. Video animasi mampu menghidupkan cerita sejarah dengan tampilan grafis yang dinamis, menjadikannya lebih menarik dibandingkan sekadar membaca teks atau mendengarkan penjelasan guru(Aisyah & Jannah, 2023). Hal ini sejalan dengan teori kognitif yang menyatakan bahwa pembelajaran multisensori dapat meningkatkan retensi informasi dan pemahaman konsep.

## 2. Perbandingan Hasil antara Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Data kuantitatif menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen yang menggunakan media video animasi dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Rata-rata skor minat belajar kelompok eksperimen mencapai 80.45, sedangkan kelompok kontrol hanya 72.30(Afif et al., 2023). Perbedaan ini mencerminkan bahwa siswa yang belajar menggunakan video animasi memiliki minat yang lebih tinggi terhadap mata pelajaran SKI. Hal ini dikarenakan video animasi mampu menghadirkan materi secara lebih menarik dan memudahkan siswa dalam memahami konteks sejarah yang diajarkan. Selain itu, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, sehingga siswa merasa lebih terlibat dalam kegiatan belajar-mengajar.

## 3. Keunggulan Media Video Animasi dalam Pembelajaran

Media video animasi memiliki beberapa keunggulan yang menjadikannya lebih efektif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional(Munawir et al., 2023). Pertama, visualisasi konsep sejarah melalui animasi membantu siswa memahami peristiwa sejarah dengan lebih konkret, dibandingkan hanya membaca narasi dalam buku teks. Kedua, sifat interaktif dan menarik dari video animasi meningkatkan motivasi belajar siswa karena mereka merasa lebih terhibur dan tidak mudah bosan selama pembelajaran berlangsung(Dhiyaa'ulhaq & Nashoih, 2023). Ketiga, mempermudah pemahaman konsep karena kombinasi gambar bergerak, narasi suara, dan teks dalam video animasi memungkinkan siswa untuk mengingat informasi lebih baik daripada hanya mengandalkan satu media saja.

## 4. Implikasi terhadap Pembelajaran SKI

Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi media digital dalam pembelajaran SKI dapat menjadi strategi inovatif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Guru tidak hanya bertindak sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang dapat memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran(Fakhrunnisaa et al., 2024). Oleh karena itu, guru disarankan untuk lebih sering memanfaatkan video animasi

dalam mengajarkan materi SKI agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Selain itu, sekolah juga diharapkan dapat menyediakan fasilitas teknologi yang mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis digital, seperti proyektor, komputer, atau akses ke platform edukasi berbasis video. Dengan demikian, penggunaan media video animasi dapat menjadi salah satu solusi dalam meningkatkan minat belajar siswa dan membantu mereka memahami sejarah Islam dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Siswa yang belajar menggunakan media ini menunjukkan respons yang lebih aktif, antusiasme yang lebih tinggi, serta pemahaman materi yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode konvensional.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor minat belajar kelompok eksperimen yang menggunakan video animasi lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang menggunakan metode ceramah dan buku teks. Keunggulan video animasi dalam menyajikan materi sejarah secara visual, interaktif, dan menarik terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Media ini tidak hanya membantu siswa memahami peristiwa sejarah secara lebih konkret, tetapi juga meningkatkan daya ingat dan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Dengan demikian, penggunaan media digital, khususnya video animasi, dapat menjadi strategi inovatif dalam pembelajaran SKI. Oleh karena itu, guru disarankan untuk lebih sering memanfaatkan media ini guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Selain itu, dukungan dari sekolah dalam menyediakan sarana dan prasarana yang memadai sangat diperlukan agar integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat berjalan optimal. Penelitian ini juga membuka peluang bagi studi lebih lanjut untuk mengeksplorasi efektivitas media pembelajaran lainnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afif, Z., Azhari, D. S., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian Ilmiah (Kuantitatif) Beserta Paradigma, Pendekatan, Asumsi Dasar, Karakteristik, Metode Analisis Data Dan Outputnya. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), Article 3.
- Aisyah, N., & Jannah, L. Z. M. (2023). Penerapan Video Pembelajaran Animasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Ski. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 3(4), Article 4.

- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif. *Ihsan : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), Article 2.
- Bariah, H., Kirom, A., Saifullah, S., & Hadi, M. N. (2023). Efektivitas Video Animasi Sebagai Media Guru Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Di Madrasah Ibtidaiyah Darut Taqwa Purwosari. *Anthor: Education And Learning Journal*, 2(6), Article 6.
- Dhiyaa'ulhaq, N., & Nashoih, A. K. (2023). Pengembangan Video Animasi Berbasis Doratoon Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Smp Islam Cendekia Harapan Denanyar Jombang. *Jipi (Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam)*, 2(2), 38–51.
- Fakhrunnisaa, N., Isnaini, H., & In, N. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Doratoon Materi Sejarah Peradaban Islam Sma. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 119–130.
- Istiqomah, N., & Mahbubi, M. (2024). Pemanfaatan Media Electronic Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Cendekia*, 16(02), Article 02.
- Janna, N. M., & Herianto, H. (2021). *Konsep Uji Validitas Dan Reliabilitas Dengan Menggunakan Spss*. Osf.
- Magdalena, I., Fitroh, A., Fadhilah, D. K., Habsah, D., & Qodrawati, R. Y. (2023). Mengelolah Data Uji Validitas Dan Reliabilitas Dalam Penelitian Pendidikan: Instrumen Tes Dan Non Tes Peserta Didik Kelas Iv Sdn Pondok Kacang Barat 03. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 1(2), Article 2.
- Munawir, M., Mardhiyah, A., & Nailisaadah, S. (2023). Pengaruh Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 400–408.
- Nasrodin, N., Muttaqin, A. I., & Dhani, D. A. (2023). Penerapan Video Animasi Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Guna Memperdalam Pemahaman Peserta Didik Di Era Digital. *Incare, International Journal Of Educational Resources*, 4(4), Article 4.
- Rohmah, S., & Syifa, M. (2022). Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring Sejarah Kebudayaan Islam. *Al-Fikri: Jurnal Studi Dan Penelitian Pendidikan Islam*, 4(2), Article 2.
- Usmadi, U. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1).
- Utami, Y. (2023). Uji Validitas Dan Uji Reliabilitas Instrument Penilaian Kinerja Dosen. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 4(2), 21–24.
- Yuliani, D., Mauludiyana, L., Muawanah, Romaniyah, Z., & Rif'iyati, D. (2023a). Implementasi Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Ski Pada Peserta Didik Di Mi. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 6(4), Article 4.
- Yuliani, D., Mauludiyana, L., Muawanah, Romaniyah, Z., & Rif'iyati, D. (2023b). Implementasi Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Ski Pada Peserta Didik Di Mi. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 6(4), Article 4.