

## EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA FILM ANIMASI DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PEMBELAJARAN SKI

Azizah Ababil<sup>1</sup>, Happy Susanto<sup>2</sup>, Aldo Redho Syam<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Muhammadiyah Ponorogo

<sup>3</sup>Universitas Negeri Jakarta

[ababilazizah@gmail.com](mailto:ababilazizah@gmail.com)<sup>1</sup>, [Happybanget234@gmail.com](mailto:Happybanget234@gmail.com)<sup>2</sup>, [aldoredho@umpo.ac.id](mailto:aldoredho@umpo.ac.id)<sup>3</sup>

Received: 07-11-2025

Revised: 14-11-2025

Approved: 26-11-2025

### ABSTRAK

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media film animasi dalam meningkatkan hasil belajar santri pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Aisyiyah Qur'anic Boarding School. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan desain pre-eksperimental tipe one group pre-test post-test, di mana subjek penelitian berjumlah 20 santri yang seluruhnya dijadikan sampel. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan, kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas, uji linearitas, uji paired sample t-test, dan uji N-Gain dengan bantuan program SPSS 27. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar santri setelah penggunaan media film animasi, ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata pre-test ke post-test pada dua tahap pengukuran serta nilai signifikansi uji paired sample t-test yang lebih kecil dari 0,05, sehingga perbedaan hasil belajar dinyatakan signifikan. Simpulan penelitian ini adalah bahwa penggunaan media film animasi terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada santri Aisyiyah Qur'anic Boarding School.*

**Kata Kunci:** Film Animasi, Hasil Belajar, SKI, Media Pembelajaran, Santri

### PENDAHULUAN

Salah satu hal penting dalam membentuk kepribadian dan kecerdasan seseorang adalah melalui pendidikan (Al Ghani & Susanto, 2023). Pendidikan tidak hanya tentang memberi tahu pengetahuan, tetapi juga membentuk nilai-nilai moral dan etika (Hamka & Syam, 2022). Menurut Ki Hadjar Dewantara, pendidikan merupakan cara untuk membimbing potensi yang dimiliki anak, termasuk tingkah laku, pikiran, dan kondisi fisiknya, agar dapat mencapai tingkat kebahagiaan dan keselamatan yang seoptimal mungkin (Maryani, 2023). Dalam konteks yang lebih luas, pendidikan tidak hanya bertujuan untuk mengembangkan kemampuan intelektual, tetapi juga untuk memperkembangkan aspek spiritual, sosial, serta emosional seseorang (Natasya, 2021). Pembelajaran merupakan suatu proses pencapaian di mana seseorang memperoleh keterampilan, kreativitas, perilaku, atau nilai melalui cara mengajar, pelatihan, atau pengalaman (Maryono, Susanto, & Syam, 2022). Dalam konteks pendidikan formal, pembelajaran adalah aktivitas utama yang berlangsung di madrasah, di mana guru berperan sebagai fasilitator yang membantu santri dalam memahami materi pelajaran (Kateno, A., et al., 2017). Pembelajaran yang baik akan membantu santri dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan kreatif, yang sangat penting untuk menghadapi masalah di dunia nyata (Haizatul & Rahmat, 2024).

Pendidikan yang baik sangat berkaitan dengan metode pembelajaran yang dijalankan di madrasah, seperti yang dikemukakan oleh Sukardi (2011). Terdapat tiga elemen penting dalam proses pembelajaran, yaitu tujuan pengajaran (atau tujuan instruksional), pengalaman belajar, serta hasil belajar (Ina, Fauziah, Fазiah, & Nupus, 2021). Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan bagian penting dalam pendidikan Islam. Dalam pelajaran ini, santri belajar tentang sejarah Islam, mengenal tokoh-tokoh penting, serta memahami nilai-nilai Islam yang diperlukan dalam

kehidupan sehari-hari. Selain mengajarkan fakta-fakta sejarah, pelajaran SKI juga membantu dalam membentuk sikap dan perilaku yang sesuai dengan ajaran Islam. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran SKI sering kali belum mencapai hasil yang maksimal. Hal ini terjadi karena para santri merasa bosan dalam proses belajar, sehingga hasil belajar mereka belum mencapai tingkat yang optimal. Kejenuhan dapat diartikan sebagai kondisi yang terasa penuh dan padat hingga membuat kapasitas mereka untuk menerima atau memahami sesuatu menjadi tidak cukup. Selain itu, kejenuhan juga merupakan kondisi yang menimbulkan perasaan tidak nyaman dan membosankan (Fauziah, 2013).

Dalam konteks belajar, kejenuhan ini menyebabkan para santri mengalami kesulitan dalam menyerap materi pelajaran dan bahkan gagal memahami pokok-pokok pembelajaran tersebut. Kejenuhan dalam belajar di kalangan santri dapat disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang efektif. Metode yang sering digunakan adalah metode konvensional, yang dominan berupa ceramah dan membaca teks. Cara ini cenderung membuat santri merasa bosan dan kurang termotivasi dalam proses belajar mengajar. Akibatnya, pemahaman santri terhadap materi pelajaran SKI tidak mendalam dan kurang menyenangkan. Di era digital saat ini, penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik sangat penting untuk meningkatkan minat serta hasil belajar santri. Menggunakan media elektronik yang sesuai dengan kemajuan teknologi dapat membantu pengembangan kemampuan santri. Contohnya, media audio visual yang memadukan unsur suara dan gambar bisa digunakan dalam proses belajar, misalnya melalui tontonan yang berisi suara dan gambarnya. Media audio visual adalah alat bantu yang digunakan dalam proses komunikasi atau pembelajaran dengan menggabungkan unsur suara (audio) dan gambar (visual) untuk menyampaikan informasi, ide, atau pesan. Media ini bisa berupa berbagai bentuk, seperti video, film, presentasi multimedia, dan animasi, yang dapat digunakan dalam berbagai konteks, termasuk pendidikan (M. S., et al., 2023).

Film animasi adalah salah satu bentuk media pembelajaran yang memiliki potensi besar dalam proses belajar. Hal ini disebabkan film animasi merupakan salah satu contoh media audio-visual yang sangat efektif dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Saman, 2024). Film animasi memiliki kemampuan untuk menggambarkan situasi dan peristiwa secara kreatif dan imajinatif, yang mungkin sulit dijelaskan melalui media biasa seperti teks atau gambar yang tidak bergerak. Animasi mampu menghidupkan karakter, benda, dan lingkungan sekitarnya, serta memberikan tampilan visual yang dinamis dan berwarna-warni, sehingga dapat meningkatkan daya tarik dan keterlibatan santri dalam proses belajar. Sebagai media pembelajaran, film animasi juga bisa mengintegrasikan elemen cerita yang membantu santri menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimilikinya. Selain itu, media ini juga dapat merangsang rasa ingin tahu dan imajinasi mereka.

Film animasi dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran, seperti ilmu pengetahuan alam, matematika, bahasa, serta sejarah dan kebudayaan, termasuk dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Dalam konteks pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, film animasi bisa digunakan untuk menghidupkan kembali peristiwa-peristiwa sejarah, seperti kehidupan Nabi Muhammad SAW, penaklukan kota-kota penting dalam sejarah Islam, atau perjalanan para ilmuwan Muslim. Dengan demikian, santri dapat memahami materi secara lebih dalam dan holistik, sambil tetap merasa tertarik dan termotivasi. Film animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang memiliki kemampuan besar dalam proses belajar, karena film

animasi termasuk dalam bentuk media audio-visual yang sangat efektif untuk mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam (Saman, 2024). Menurut Mayer (2001), animasi dapat membantu anak-anak memahami konsep yang rumit melalui visualisasi yang menarik dan menyenangkan. Film animasi mampu menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang lebih hidup dan lebih menarik, sehingga lebih mudah dipahami dan diingat oleh santri (Suhirno, Manggalastawa, & Septina, 2024).

## **METODE PENELITIAN**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, yaitu metode penelitian yang didasarkan pada pemikiran filsafat positivisme. Menurut Sugiyono (2020), penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang dilakukan secara sistematis dengan data yang berupa angka-angka dan dianalisis menggunakan metode statistik (Sugiyono, 2020). Penelitian ini termasuk dalam jenis desain penelitian pre-experimental. Penelitian ini hanya menggunakan satu kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menerima pembelajaran melalui media film animasi. Menurut Sugiyono, penelitian eksperimen adalah jenis penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh dari suatu perlakuan terhadap sesuatu yang dapat dikendalikan (Hajar, Simanjuntak, & Triansyah, 2017). Desain pre-experimental yang digunakan dalam penelitian ini adalah one group pre-test post-test. Desain ini dilakukan dengan mengadakan observasi sebanyak dua kali, yaitu pertama kali kelompok eksperimen diukur nilai variabel dependen (pre-test), kemudian diberikan perlakuan berupa media film animasi, dan setelah itu kembali diukur nilai variabel dependen (post-test). Dengan demikian, penelitian ini melakukan dua kali pengukuran atau observasi, yaitu pre-test sebelum perlakuan diberikan dan post-test setelah perlakuan diberikan. Tujuan dari pemberian dua kali pengukuran ini adalah agar hasil perlakuan dapat diukur secara lebih akurat, karena memungkinkan peneliti membandingkan kondisi sebelum dan sesudah perlakuan diberikan.

**Tabel 1.**  
**Desain Penelitian Kelompok Tes Awal dan Tes Akhir**

<b>Kelompok</b>	<b>Test</b>	<b>Perlakuan</b>	<b>Tes Angket Akhir</b>
Eksperimen	X1	Y	X2

Keterangan:

- X<sub>1</sub>: Nilai pre-test (sebelum diberi perlakuan)
- X<sub>2</sub>: Nilai post-test (sesudah diberi perlakuan)
- Y: Perlakuan dengan penerapan film animasi

Populasi adalah seluruh objek yang menjadi fokus penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti ingin mencakup semua elemen yang ada di dalam wilayah penelitian (Suharsimi, 2013). Populasi penelitian ini mencakup seluruh santri di Aisyiyah Qur'anic Boarding Shcool yang mengikuti mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Sampel adalah bagian atau wakil dari populasi yang dipilih untuk diteliti. Sampel dalam penelitian ini diambil menggunakan teknik purposive sampling, seperti yang dijelaskan oleh Dana P.Turner (2020). Teknik ini dilakukan dengan memilih sampel berdasarkan kriteria atau pertimbangan tertentu, yakni memilih santri yang memiliki karakteristik sesuai dengan ketentuan penelitian (Salmaa, 2023). Sampel penelitian ini meliputi seluruh santri Aisyiyah Qur'anic Boarding Shcool Ponorogo yang berjumlah 20 orang. Metode pengambilan sampel menggunakan teknik sampling jenuh, karena seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Instrumen dalam penelitian kuantitatif dapat

berupa tes, panduan wawancara, panduan observasi, dan kuesioner. Tes berfungsi sebagai alat untuk menilai kemampuan, pengetahuan, serta prestasi seseorang. Biasanya, tes berbentuk tes terstandar yang telah melewati proses pengujian validitas dan reliabilitas. Dalam penelitian, isi tes perlu disesuaikan dengan ketentuan yang berlaku (Mulatiningsih & Rindrayani, 2025). Sebagai instrumen pengumpulan data, tes dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu.

- 1) Tes yang dibuat oleh guru, yaitu tes yang disusun oleh guru dengan prosedur tertentu, namun belum melalui serangkaian uji coba berulang sehingga karakteristik dan keandalannya belum diketahui.
- 2) Tes terstandar, yaitu tes yang biasanya disediakan oleh lembaga pengujian dan telah teruji keampuhannya. Tes ini telah melalui berbagai uji coba sehingga dianggap memiliki kualitas yang memadai.

Berdasarkan pendapat Sugiharto dan Sitinjak (2006), validitas adalah kondisi yang menunjukkan apakah instrumen yang digunakan dapat mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas dalam penelitian adalah tingkat ketepatan suatu instrumen dalam hubungannya dengan isi yang sedang diukur. Uji validitas adalah suatu cara untuk mengetahui sejauh mana instrumen yang digunakan dalam penelitian dapat mengukur hal yang sebenarnya sedang diukur (Andi, 2022). Pengujian validitas dapat dilakukan dalam penelitian ini untuk mengetahui apakah tes yang digunakan mampu atau tidak mengukur tingkat presisi, yaitu mengukur apa yang seharusnya diukur. Agar dapat mengetahui validitas yang berkaitan dengan kriteria tertentu, maka digunakan teknik uji statistik berupa teknik korelasi product moment seperti berikut ini (Statistikian, 2014).

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

dengan angka kasar

Keterangan :

- $r_{xy}$  = koefisien korelasi Product Moment/ korelasi yang di cari
- $\sum XY$  = Hasil kali skor X dan Y untuk setiap responden
- $\sum Y$  = Skor responden
- $\sum X$  = Skor item tes
- $(\sum X^2)$  = Kuadrat skor item tes
- $(\sum Y^2)$  = Kuadrat responden

Untuk memperoleh penafsiran terhadap koefisien korelasi, dapat dilakukan dengan menggunakan suatu kriteria. Kriteria ini digunakan untuk mengklasifikasikan koefisien korelasi ke dalam tingkat hubungan tertentu.

**Tabel 2.**

<b>Kriteria Acuan Validitas Soal</b>	
<b>Interval Koefisiensi</b>	<b>Tingkat Hubungan</b>
0.81- 1.00	Sangat tinggi
0.61 - 0.80	Tinggi
0.41 - 0.60	Cukup
0.21 - 0.40	Rendah
00.00 - 0.20	Sangat rendah

Sesudah dilakukan uji validitas, selanjutnya melakukan uji tingkat signifikan dengan menggunakan rumus, sebagai berikut:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

- t = Nilai t hitung
- r = Koefisien korelasi
- n = Jumlah responden

Nilai  $t_{hitung}$  dibandingkan dengan nilai  $t_{tabel}$  pada taraf nyata 0,05 dengan derajat kebebasan (dk) = n-2. Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka korelasi tersebut signifikan atau bermakna.

## HASIL PENELITIAN AN PEMBAHASAN

**Tabel 1.**  
**Hasil Uji Normalitas One-Sample Kolmogorov-Smirnov**  
**Test Penelitian Pertama**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Pre-Test	Post-Test	
N		20	20	
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	63.25	80.25	
	Std. Deviation	22.021	8.347	
Most Extreme Differences	Absolute	.138	.188	
	Positive	.126	.121	
	Negative	-.138	-.188	
Test Statistic		.138	.188	
Asymp. Sig. (2-tailed) <sup>c</sup>		.200 <sup>d</sup>	.062	
Monte Carlo Sig. (2-tailed) <sup>e</sup>	Sig.	.388	.056	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.376	.050
		Upper Bound	.401	.062

Berdasarkan table uji normalitas diatas dapat diketahui taraf signifikan *Pre-Test* sebesar 0,200 > 0,05. Kemudian taraf signifikan *Post-Test* sebesar 0,062 > 0,05, maka dapat dinyatakan bahwa data penelitian berkontribusi normal.

**Tabel 2.**  
**Hasil Uji Normalitas One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test Penelitian Kedua**  
**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Pre-Test	Post-Test
N		20	20
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	80.25	93.25
	Std. Deviation	15.600	5.684
Most Extreme Differences	Absolute	.320	.371
	Positive	.216	.229
	Negative	-.320	-.371
Test Statistic		.320	.371

Asymp. Sig. (2-tailed)c			.000	.000
Monte Carlo Sig. (2-tailed)d	Sig.		.000	.000
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.000	.000
		Upper Bound	.000	.000

Berdasarkan table uji normalitas diatas dapat diketahui taraf signifikan *Pre-Test* sebesar  $0,000 > 0,05$ . Kemudian taraf signifikan *Post-Test* sebesar  $0,000 > 0,05$ , maka dapat dinyatakan bahwa data penelitian berkontribusi normal.

**Tabel 3.**  
**Hasil Uji Linearitas Penelitian Pertama**

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Post-Test Between * Pre-Test Groups	(Combined)	974.583	10	97.458	2.512	.091
	Linearity	460.014	1	460.014	11.857	.007
	Deviation from Linearity	514.570	9	57.174	1.474	.286
	Within Groups	349.167	9	38.796		
	Total	1323.750	19			

Sesuai dengan tabel tersebut, diperoleh pada garis *deviation from linearity* dengan taraf signifikan  $0,286 > 0,05$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa antara nilai *pre-test* dan *post-test*, meningkatnya hasil belajar pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di 'Aisyiyah Qur'anic Boarding School terdapat hubungan yang linear.

**Tabel 4.**  
**Hasil Uji Linearitas Penelitian Kedua**

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Post-Test * Pre-Test	Between Groups (Combined)	363.750	7	51.964	2.494	.079
	Linearity	242.433	1	242.433	11.637	.005
	Deviation from Linearity	121.317	6	20.219	.971	.485
	Within Groups	250.000	12	20.833		
	Total	613.750	19			

Sesuai dengan tabel tersebut, diperoleh pada garis *deviation from linearity* dengan taraf signifikan  $0,485 > 0,05$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa antara nilai *pre-test* dan *post-test*, meningkatnya hasil belajar pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di 'Aisyiyah Qur'anic Boarding School terdapat hubungan yang linear. Berdasarkan output pair 1 tersebut bisa diambil Kesimpulan bahwasanya adanya efektivitas penggunaan media film animasi terhadap meningkatnya hasil belajar pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam santri karena adanya peningkatan nilai rata-rata sebelum dilakukannya pembelajaran dengan menggunakan media film animasi.

**Tabel 5.**  
**Hasil Pengujian N-Gain dalam Uji Paired Sampel T-Test Penelitian Kedua**  
 Paired Differences

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pair 1 Pre-Test - Post-Test	-13.000	12.814	2.865	-18.997	-7.003	-4.537	19	.000

Berdasarkan table *uji paired sampel t-test* tersebut, menunjukkan bahwa diperoleh nilai sig. (2 tailed) sebesar 0,000. Nilai signifikansi yang diperoleh tersebut lebih kecil dari  $\alpha$  ( $0,000 > 0,05$ ) maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan rata-rata nilai pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam santri 'Aisyiyah Qur'anic Boarding School yang signifikan pada data *pre-test* dan *post-test*. Berdasarkan output pair 1 tersebut bisa diambil Kesimpulan bahwasanya adanya efektivitas penggunaan media film animasi terhadap meningkatnya hasil belajar pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam santri karena adanya peningkatan nilai rata-rata sebelum dilakukannya pembelajaran dengan menggunakan media film animasi.

**Tabel 6.**  
**Hasil Pengujian N-Gain dalam Uji Paired Sampel T-Test Penelitian Pertama**  
 Paired Samples Test

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pair 1 Pre-Test - Post-Test	-17.000	18.382	4.110	-25.603	-8.397	-4.136	19	.001

Berdasarkan table *uji paired sampel t-test* tersebut, menunjukkan bahwa diperoleh nilai sig. (2 tailed) sebesar 0,001. Nilai signifikansi yang diperoleh tersebut lebih kecil dari  $\alpha$  ( $0,001 > 0,05$ ) maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan rata-rata nilai pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam santri 'Aisyiyah Qur'anic Boarding School yang signifikan pada data *pre-test* dan *post-test*. Berdasarkan output pair 1 tersebut bisa diambil Kesimpulan bahwasanya adanya efektivitas penggunaan media film animasi terhadap meningkatnya hasil belajar pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam santri karena adanya peningkatan nilai rata-rata sebelum dilakukannya pembelajaran dengan menggunakan media film animasi.

**Tabel 7.**  
**Hasil Pengujian N-Gain dalam Uji Paired Sampel T-Test Penelitian Kedua**  
 Paired Samples Test

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pair 1 Pre-Test - Post-Test	-13.000	12.814	2.865	-18.997	-7.003	-4.537	19	.000

Berdasarkan table uji paired sampel t-test tersebut, menunjukkan bahwa diperoleh nilai sig. (2 tailed) sebesar 0,000. Nilai signifikansi yang diperoleh tersebut lebih kecil dari  $\alpha$  ( $0,000 > 0,05$ ) maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan rata-rata nilai pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam santri 'Aisyiyah Qur'anic Boarding School yang signifikan pada data pre-test dan post-test. Adanya penggunaan film animasi secara efektif ternyata mampu meningkatkan hasil belajar santri dalam mempelajari sejarah kebudayaan Islam. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab permasalahan mengenai sejauh mana penggunaan media film animasi dapat meningkatkan hasil belajar santri dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam di Madrasah Qur'anic Aisyiyah. Setelah melakukan penelitian, penulis mengumpulkan data dari 20 responden untuk mendapatkan hasil serta menjawab rumusan masalah yang diajukan, yaitu: Bagaimana efektivitas penggunaan media film animasi dalam meningkatkan hasil belajar santri dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam di Madrasah Qur'anic Aisyiyah. Dari hasil penelitian tersebut dapat dilihat bahwa penggunaan film animasi memiliki efektivitas dalam meningkatkan pembelajaran, meskipun masih ada berbagai faktor lain yang memengaruhi hasil belajar santri. Faktor-faktor tersebut dapat berasal dari dalam diri santri seperti minat, keinginan, kemampuan, serta kemampuan intelektualnya. Selain itu, faktor eksternal seperti kondisi lingkungan sekolah, lingkungan kelas, serta sarana dan prasarana yang disediakan oleh lembaga pendidikan juga mempengaruhi efektivitas pembelajaran sejarah kebudayaan Islam.

Merujuk pada penelitian tersebut, terdapat bukti bahwa penggunaan media film animasi memiliki efektivitas. Hal ini menunjukkan bahwa media film animasi dapat berpengaruh terhadap efektivitas pembelajaran, meskipun masih ada beberapa faktor lain yang ikut memengaruhi. Faktor-faktor tersebut dapat dilihat dari bagian internal dan eksternal santri. Faktor internal meliputi minat, keinginan, kemampuan, serta tingkat kecerdasan santri, sedangkan faktor eksternal mencakup kondisi lingkungan sekolah, lingkungan kelas, dan sarana serta prasarana yang disediakan oleh lembaga. Sebelum penelitian dimulai, peneliti melakukan pengujian terhadap instrumen yang digunakan agar dapat dipastikan kualitasnya. Pengujian ini dilakukan dengan memberikan 20 soal pilihan ganda kepada santri. Setelah itu, hasil ujian dianalisis untuk mengetahui tingkat validitas, reliabilitas, kesulitan, dan kemampuan membedakan soal. Dari 20 soal terdapat 13 soal yang terbukti valid dan reliabel. Dalam menguji tingkat kesulitan, ditemukan 10 soal tergolong cukup sulit, sementara 10 soal lainnya dianggap terlalu mudah. Mengenai daya pembeda, terdapat 1 soal yang cukup baik, 14 soal baik, dan 5 soal yang lemah. Berdasarkan hasil tersebut, peneliti memutuskan untuk menggunakan seluruh 20 soal tersebut pada post-test. Penelitian dilakukan dengan metode mengajar menggunakan media film animasi, dengan materi tentang terjadinya penyerangan pasukan Abrahah ke Makkah dan perjuangan Bilal bin Rabbah dalam menegakkan keimanannya, yaitu agama Islam. Setelah menerima perlakuan tersebut, peserta mengikuti post-test sebagai data akhir penelitian. Hasil post-test digunakan untuk menguji hipotesis penelitian.

Pengujian data akhir dilakukan untuk mengetahui perbedaan rata-rata antara skor sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Pengujian data akhir dilakukan untuk melihat perbedaan rata-rata antara sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Sebelum itu, peneliti melakukan uji normalitas dan linearity. Hasil uji normalitas dengan tingkat signifikansi 5% menunjukkan nilai signifikan pada penelitian pertama: Diketahui taraf signifikan Pre-Test sebesar  $0,200 > 0,05$ , kemudian taraf signifikan Post-Test sebesar  $0,062 > 0,05$ , maka dapat dinyatakan bahwa data penelitian berkontribusi normal.. Pada

penelitian kedua, hasilnya juga menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dengan nilai Pre-Test sebesar  $0,000 > 0,05$ . Kemudian taraf signifikan Post-Test sebesar  $0,000 > 0,05$ . Setelah itu, pada penelitian pertama, uji linearity menunjukkan hasil yang baik dengan nilai signifikan  $0,590$ , yang juga lebih dari  $0,05$ . Jadi, dapat disimpulkan bahwa data penelitian ini linear. Di akhir penelitian, kami menguji hipotesis dan menggunakan uji N-Gain berupa uji Paired Sampel T-Test. Nilai signifikansi yang diperoleh tersebut lebih kecil dari  $\alpha$  ( $0,001 > 0,05$ ) maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan rata-rata nilai pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam santri 'Aisyiyah Qur'anic Boarding School yang signifikan pada data pre-test dan post-test. Untuk penelitian kedua, Nilai signifikansi yang diperoleh tersebut lebih kecil dari  $\alpha$  ( $0,000 > 0,05$ ) maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan rata-rata nilai pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam santri 'Aisyiyah Qur'anic Boarding School yang signifikan pada data pre-test dan post-test. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa metode belajar dengan menggunakan media film animasi mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Studi Keislaman (SKI) bagi para santri. Penggunaan media film animasi ini juga didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Erfandi dan timnya dalam judul "Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTs DDI Walimpong." Dalam analisis datanya, mereka menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan menemukan bahwa tingkat fokus siswa pada siklus I mencapai  $84\%$ , dan meningkat menjadi  $97\%$  pada siklus II dari total siswa di kelas VIII. Dengan demikian, motivasi belajar siswa meningkat sekitar  $13\%$  ketika menggunakan media video animasi.

Setelah dilakukan uji t satu arah dengan  $42$  derajat kebebasan dan tingkat signifikansi  $0,01\%$ , penelitian yang dilakukan oleh Sita Nurlani dan tim menunjukkan nilai thitung sebesar  $3,24$ , sedangkan t tabelnya adalah  $2,70$ . Jika dibandingkan, nilai thitung lebih besar dari t tabel. Ini berarti bahwa hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima. Artinya, hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan media animasi lebih baik dibandingkan siswa yang belajar dengan metode ceramah. Dengan demikian, penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar juga terlihat di kedua kelas (Nurlani, Munawarah, & Ijudin, 2020). Pada kelas eksperimen, nilai rata-rata pretest sebesar  $59$ , dan setelah menggunakan media animasi, nilai posttest meningkat menjadi  $82$ , sehingga terjadi peningkatan sekitar  $23\%$ . Di kelas kontrol, ada peningkatan hasil belajar juga, dengan nilai rata-rata pretest  $63$ , dan setelah menerapkan metode ceramah, nilai posttest menjadi  $77$ , dengan peningkatan sebesar  $14\%$ . Jelas bahwa kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (Sita, Munawaroh, & Ijudin, 2020). Dari hasil penelitian ini serta penelitian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dapat dikatakan efektif, terlihat dari kemampuan guru dalam menggunakan media film animasi sebagai alat bantu dalam mengajar di kelas. Penerapan pembelajaran dengan media film animasi terbukti memberikan hasil belajar atau nilai yang lebih baik dibandingkan dengan metode lainnya. Dalam penelitian terdahulu maupun penelitian ini, telah terbukti bahwa penggunaan media film animasi lebih unggul dibandingkan metode ceramah karena memiliki berbagai keunggulan yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kemampuan santri dalam belajar dapat didukung dengan penggunaan media film animasi. Semakin tepat guru dalam memilih dan menempatkan media pembelajaran yang sesuai, semakin banyak waktu yang dapat digunakan untuk

menyelesaikan tugas serta memberikan kesempatan bagi santri untuk belajar secara aktif. Semakin fokus santri dalam proses pembelajaran, maka semakin efektif pula hasil yang dicapai. Penggunaan media yang sesuai dalam kelas sangat penting untuk membuat proses belajar lebih menarik dan interaktif. Media pembelajaran yang baik dapat menyampaikan informasi secara visual, membantu santri memahami konsep dengan lebih baik, serta mendorong mereka untuk berpartisipasi secara aktif. Oleh karena itu, dalam memilih media pembelajaran, perlu diperhatikan aspek desain, materi yang diajarkan, tujuan pembelajaran, dan kebutuhan santri. Keterlibatan partisipasi santri dalam proses pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar mereka. Jika santri tidak terlibat dalam pembelajaran, maka kemungkinan besar mereka tidak memahami materi yang diajarkan oleh guru.

### **KESIMPULAN**

Bahwa penggunaan media film animasi terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar santri pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Aisyiyah Qur'anic Boarding School. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar santri dari pre-test ke post-test pada dua tahap pengukuran, serta hasil uji *paired sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, sehingga perbedaan hasil belajar dinyatakan signifikan. Selain itu, hasil uji normalitas dan linearitas menunjukkan bahwa data memenuhi syarat analisis statistik, sehingga kesimpulan yang diperoleh bersifat valid dan dapat dipercaya.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- A. D. (2023). Media Pembelajaran dan Jenis-Jenisnya. Diambil kembali dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pengetahuan: <https://fkip.umsu.ac.id/media-pembelajaran-dan-jenis-jenisnya/?amp=1>
- A. M. (2022). Analisis Validitas, Reliabilitas, dan Kelayakan Instrumen Penilaian Rasa Percaya Diri Siswa. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 3, 133.
- Al Ghani, Y. I., & Susanto, H. (2023). Pendidikan Agama Islam Problematika dan Tantangan. Tulungagung: STAI Muhammadiyah Tulungagung.
- Andriyani, E. F., Saputra, R., & Salahuddin, A. (2022, Juni). Pengaruh Moel Direct Instruction Terhadap Keterampilan Menulis Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema 2 Kelas V. *DE Journal (Dharmas Education Journal)*, 3.
- Erfandi, & Arfah, M. T. (2022, Desember). Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTs DDI Walimpong. *Atta'dib Jurnal*, 3, 29.
- Erfandi, & Arfah, M. T. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Mts Ddi Walimpong. *Atta'dib Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3, 18.
- Fauziah, N. (2013, Juli). Faktor Penyebab Kejenuhan Belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Pada Siswa Kelas XI Jurusan Keagamaan Di MAN Tempel Sleman. *Pendidikan Agama Islam*, 5.
- H. F., & R. K. (2024). Belajar Dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8.
- Hajar, H., Simanjuntak, V., & Triansyah, A. (2017). Pengaruh Pendekatan Bermain Terhadap Hasil Belajar Lompat Tinggi Gaya Flop Pada Peserta Didik Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Untan*.

- Hamka, M., & Syam, A. R. (2022). Pendidikan Berbasis Nilai-Nilai Profetik Dalam Pemikiran Buya Hamka. (A. Ikhwan, Penyunt.) Tulungagung: STAI Muhammadiyah Tulungagung.
- I. M., Fauziah, S. N., Fазiah, S. N., & Nopus, F. S. (2021). Analisis Validasi , Reliabilitas, Tingkat Kesulitan Dan Daya Beda Butir Soal Ujian Akhir Semester Tema 7 Kelas IIISDN Sepatan. *BINTANG : Jurnal Pendidikan dan Sains*, 3, 199.
- I. P. (2021). Analisis Penggunaan Media Animasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sultan Agung (SENDIKSA-3) (hal. 141). Semarang: Jurnal UNISSULA.
- M. S., P. S., A. A., Fadillah, M. A., S. R., & R. A. (2023). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Proses Pembelajaran Bagi Peserta Didik. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 6.
- Maryani, S. (2023, Oktober). Filosofi Pendidikan Ki Hajar Dewantara Sebagai Landasan Transformasi Pendidikan Indonesia Yang Bepihak Pada Anak. Diambil kembali dari SMP Negeri 15 Kota Bima.
- Maryono, M., Susanto, H., & Syam, A. R. (2022). Pengaruh penggunaan media pembelajaran LCD proyektor terhadap prestasi belajar Aqidah Akhlak di sekolah. *Journal of Islamic Education and Innovation*, 3.
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. A., Saputra, A. M., Zamzami, & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal Education*, 06.
- Mulatiningsih, & Rindrayani, S. R. (2025). Teknik Dan Instrumen Pengumpulan Data Kuantitatif Dan Kualitatif (Metodologi Penelitian IPS). *Triwikrama: Jurnal Multidisiplin Ilmu Sosial*, 7.
- N. F. (2021). Implementasi Konsep Pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5.
- Nurlani, S., Munawarah, N., & Ijudin. (2020). Penerapan Media Animasi Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Penelitian di SDIT Atikah Musaddad Kabupaten Garut). *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 14.
- S. N., Munawaroh, N., & Ijudin. (2020). Penerapan"Media Animasi Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Penelitian di SDIT Atikah Musaddad). *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 14, 343.
- Salmaa. (2023, Juni). Purposive Sampling: Pengertian, Jenis-Jenis, dan Contoh yang Baik dan Benar. Diambil kembali dari Penerbit Deepublish: <https://penerbitdeepublish.com/purposive-sampling/>
- Saman, T. (2024). Urgensi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Literasi Kita Indonesia*, 5.
- Statistikian. (2014, Oktober). Penjelasan Berbagai Jenis Uji Validitas Dan Cara Hitung. Diambil kembali dari [www.statistikian.com](http://www.statistikian.com)
- Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.
- Suharsimi, A. (2013). Buku Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, Bab XII: Menentukan Sumber Data. PT Rineka Cipta.
- Suhirno, Manggalastawa, & S. R. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas V Sd N 1 Ternadi Kudus Dalam Mata Pelajaran ILMU PENGETAHUAN ALAM. *Jurnal Analisis Ilmu Pendidikan Dasar*, 5, 32-39.
- Supriyadi. (2021). Pemanfaatan Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Anak Berbasis Flashmx. *Journal Komunikasi*, 12.

- Supriyadi. (2021). Pemanfaatan Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Anak Berbasis Flashmx. *Journal Komunikasi*, 12.
- Z. T., & Nini . (2018). Pemanfaatan Film Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di MTsN Model Padang. Diambil kembali dari Seminar Nasional Sejarah ke 4 Jurusan Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Padang.
- Zainiyati, H. S. (2013). *Media Pembelajaran PAI (Teori dan Aplikasinya)*. Surabaya.