

## **THE UTILIZATION OF EDUCATIONAL ANIMATION MEDIA TO ENHANCE STUDENTS' LITERACY IN ISLAMIC CULTURAL HISTORY**

### **PEMANFAATAN MEDIA ANIMASI EDUKATIF UNTUK MEMPERKUAT LITERASI SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM SISWA**

Fildzah Nur Izzati, UIN Sunan Ampel Surabaya, [Fildzahnur6@gmail.com](mailto:Fildzahnur6@gmail.com)

Nurul Fadillah, UIN Sunan Ampel Surabaya, [nurulfadilahf53@gmail.com](mailto:nurulfadilahf53@gmail.com)

Nuruz Zaitur Rohmah, UIN Sunan Ampel Surabaya, [nuruzsaiturrohmah0670@gmail.com](mailto:nuruzsaiturrohmah0670@gmail.com)

M. Wildan Ziyaul Haq, UIN Sunan Ampel Surabaya, [ziyaulhaqwildan@gmail.com](mailto:ziyaulhaqwildan@gmail.com)

Zaini Tamim AR, UIN Sunan Ampel Surabaya, [zainitamim@gmail.com](mailto:zainitamim@gmail.com)

#### **Abstract**

**Keywords:**  
educational  
animation,  
historical  
literacy,  
Islamic  
Cultural  
History, digital  
learning  
media,  
multimodal  
learning.

The background of this study is the low level of Islamic cultural history literacy among students, which is influenced by monotonous learning methods and the lack of use of interesting visual media. The purpose of this study is to analyze the use of educational animation media in strengthening students' Islamic cultural history literacy, particularly in understanding concepts, chronological thinking, and interpreting historical values. The research used a qualitative method with a case study approach through observation, interviews, and documentation studies. The main results show that educational animation media effectively increases student learning motivation, clarifies the visualization of historical events, and facilitates critical understanding through the presentation of multimodal and contextual information. The study concluded that educational animation is not only an alternative medium but also a significant pedagogical strategy for strengthening Islamic historical literacy. The implication is that the use of animated media needs to be developed more systematically and contextually so that it can be integrated sustainably into learning.

Kata kunci:  
animasi edukatif,  
literasi sejarah,  
SKI, media  
pembelajaran,  
pembelajaran  
digital.

### Abstrak

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya literasi sejarah kebudayaan Islam siswa, yang dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang monoton dan kurangnya penggunaan media visual yang menarik. Tujuan penelitian adalah untuk menganalisis pemanfaatan media animasi edukatif dalam memperkuat literasi sejarah kebudayaan Islam siswa, khususnya dalam pemahaman konsep, berpikir kronologis, dan interpretasi nilai sejarah. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus melalui observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Hasil utama menunjukkan bahwa media animasi edukatif secara efektif meningkatkan motivasi belajar siswa, memperjelas visualisasi peristiwa sejarah, dan memfasilitasi pemahaman kritis melalui penyajian informasi yang multimodal dan kontekstual. Kesimpulan penelitian menyatakan bahwa animasi edukatif bukan hanya alternatif media, tetapi strategi pedagogis yang signifikan untuk memperkuat literasi sejarah Islam. Implikasinya, penggunaan media animasi perlu dikembangkan lebih sistematis dan kontekstual agar dapat diintegrasikan secara berkelanjutan dalam pembelajaran.

## A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi pada era society 5.0 telah mengubah cara peserta didik mengakses, memahami, dan mengelola informasi. Salah satu dampak nyata dari perkembangan tersebut adalah menurunnya ketertarikan siswa terhadap sumber pembelajaran konvensional<sup>1</sup>, termasuk pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Isu utama yang muncul adalah

<sup>1</sup> Yose Indarta et al., "Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0," *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 4, no. 2 (March 2022): 3011–24, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2589>.

rendahnya literasi sejarah Islam siswa, baik dalam aspek pemahaman konsep, kemampuan mengaitkan peristiwa sejarah dengan konteks sosial-keagamaan masa kini, maupun kemampuan berpikir kritis terhadap sumber-sumber sejarah. Kondisi ini sejalan dengan data UNESCO menunjukkan bahwa minat literasi masyarakat Indonesia sangat rendah, dengan hanya 0,001% dari 1.000 orang yang tergolong pembaca aktif, menempatkan Indonesia di peringkat kedua dari bawah dalam dunia literasi global. Survei UNESCO pada tahun 2020 menegaskan posisi Indonesia sebagai negara dengan minat baca yang sangat rendah, yang bisa didukung oleh penelitian lain yang menempatkan Indonesia di peringkat 60 dari 61 negara<sup>2</sup>. Dalam meningkatkan minat baca, sekolah dituntut mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih kreatif, adaptif, dan menarik bagi generasi digital.

Realitas social dalam pembelajaran SKI di sekolah siswa sering mengalami kejenuhan dan kurang minat belajar, yang dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang kurang variatif dan suasana kelas yang tidak kondusif, seperti siswa yang mengantuk, malas, atau melakukan aktivitas lain saat pelajaran berlangsung.<sup>3</sup> Fakta di lapangan yang didapatkan di MA Fadlillah Waru Sidoarjo menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah Islam membutuhkan inovasi media yang mampu mengaktifkan siswa serta mempermudah proses pemahaman peristiwa sejarah. Keterbatasan media pembelajaran menyebabkan sebagian siswa cepat bosan dan kurang termotivasi untuk

---

<sup>2</sup> Suryaningsih Soepardi, "Character Development of The Nation's Next Generation In Terms of Reading Habits In The Midst of Sophistication of Technology 5.0," preprint, May 3, 2023, <https://doi.org/10.32388/HQGDW2>.

<sup>3</sup> Abdul Gani Jamora Nasution et al., "Pembelajaran SKI Di Madrasah Tsanawiyah Darul Ilmi," *MASALIQ* 3, no. 1 (January 2023): 64–76, <https://doi.org/10.58578/masaliq.v3i1.775>.

membaca maupun mengeksplor materi sejarah secara mandiri.

Media animasi menyediakan visualisasi alur sejarah, tokoh, tempat, dan peristiwa secara menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi, memudahkan pemahaman, serta memperkuat literasi sejarah siswa. Animasi edukatif bisa dapat digunakan sebagai media literasi digital untuk menumbuhkan kemampuan membaca informasi visual, berpikir kronologis, dan memahami nilai-nilai Islam yang terkandung dalam sejarah.

Penelitian terdahulu telah banyak mengkaji penggunaan media digital dan literasi sejarah. Diantaranya adalah penggunaan video youtube untuk meningkatkan literasi Sejarah Kebudayaan Islam<sup>4</sup>, serta beberapa aplikasi berbasis gamifikasi seperti wordwall<sup>5</sup>, serta platform kahoot<sup>6</sup> yang membantu meningkatkan literasi pelajaran SKI.

Penelitian lain menemukan bahwa *digital literacy* berperan penting dalam meningkatkan keterampilan memahami informasi pada generasi muda.<sup>7</sup> Namun, belum banyak penelitian yang secara khusus menelaah penggunaan media animasi edukatif untuk meningkatkan

---

<sup>4</sup> Mochammad Fakhry and Muhammad Shohib, "Development Of Islamic Cultural History Teaching Materials In Improving Students' Learning Interest Through Youtube Media," *DINAMIKA : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Keislaman* 10, no. 1 (June 2025): 27–37, <https://doi.org/10.32764/dinamika.v10i1.5765>.

<sup>5</sup> Fatkhul Ilma, Sulalah, and Samsul Susilawati, "Transformation of Islamic Cultural History Learning through Wordwall Media: Interactive Solutions to Improve Student Motivation and Learning Outcomes in the Digital Era," *Educazione: Journal of Education and Learning* 2, no. 1 (November 2024): 38–51, <https://doi.org/10.61987/educazione.v2i1.544>.

<sup>6</sup> Ziada Hilmi Hanifah, "Integrasi Platform Kahoot Dalam Akselerasi Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Era Digital," *Althanshia: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 3, no. 1 (April 2025): 1–16, <https://doi.org/10.53627/jal.v3i1.5946>.

<sup>7</sup> Hana Silvana and Cecep Darmawan, "Pendidikan Literasi Digital Di Kalangan Usia Muda Di Kota Bandung," *PEDAGOGIA* 16, no. 2 (August 2018): 146, <https://doi.org/10.17509/pgdia.v16i2.11327>.

literasi sejarah Islam. Penelitian tentang media animasi lebih banyak berfokus pada mata pelajaran IPA, IPS umum, atau bahasa, sedangkan kajian dalam konteks SKI masih terbatas.

Kesenjangan dalam permasalahan tersebut yang menunjukkan perlunya pembahasan yang lebih komprehensif tentang bagaimana media animasi dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran SKI. Distingsi penelitian ini terletak pada fokusnya yang menggabungkan dua aspek: (1) inovasi media berbasis animasi, dan (2) penguatan literasi sejarah kebudayaan Islam, yang sebelumnya banyak dikaji dalam konteks konvensional seperti kitab kuning atau metode ceramah. Dengan demikian, penelitian ini menawarkan perspektif baru mengenai integrasi teknologi visual dengan pendidikan nilai dan sejarah Islam.

Fokus penelitian ini adalah menganalisis bagaimana pemanfaatan media animasi edukatif dapat memperkuat literasi sejarah kebudayaan Islam siswa, baik dari aspek pemahaman materi, motivasi belajar, maupun kemampuan interpretasi terhadap peristiwa sejarah. Penelitian ini bisa mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat penggunaan media animasi dalam pembelajaran SKI.

Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan mendesak untuk menghadirkan strategi pembelajaran yang relevan dengan karakter generasi digital, sekaligus menjaga esensi pendidikan SKI sebagai sarana pembentukan akhlak, identitas budaya, dan kesadaran historis. Temuan penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap pengembangan model pembelajaran SKI yang inovatif, literatif, dan kontekstual sesuai kebutuhan pendidikan abad ke-21.

## B. LANDASAN TEORI

Teori pembelajaran konstruktivistik dan *multimedia learning* menekankan pentingnya media visual, animasi, dan representasi multimodal dalam meningkatkan pemahaman konsep serta memperkuat memori jangka panjang. Media animasi mampu membantu siswa memproses informasi melalui integrasi visual dan verbal, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. Selain itu, pendekatan *active learning* menuntut siswa terlibat aktif dalam menemukan makna, bukan hanya menerima informasi secara pasif.<sup>8</sup>

Partisipasi siswa secara aktif dalam pembelajaran, teori pembelajaran aktif (*active learning*) merupakan pendekatan pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai agen aktif dalam proses pembelajaran, di mana mereka terlibat secara langsung dalam aktivitas yang mendorong konstruksi pengetahuan secara sosial dan kognitif. Pembelajaran aktif sering didefinisikan sebagai metode yang menekankan keterlibatan, partisipasi, dan aktivitas siswa yang memicu pemikiran tingkat tinggi dan pembelajaran mendalam, serta berakar pada teori konstruktivisme yang berpusat pada siswa<sup>9</sup>. Selain itu, media animasi yang dikombinasikan dengan strategi pembelajaran aktif, seperti meminta siswa menulis penjelasan selama jeda pembelajaran multimedia, dapat memperdalam keterlibatan dan meningkatkan hasil belajar jangka panjang.<sup>10</sup>

---

<sup>8</sup> Richard E. Mayer, *Multimedia Learning*, 2nd ed. (Cambridge University Press, 2009), <https://doi.org/10.1017/CBO9780511811678>.

<sup>9</sup> Peter Doolittle, Krista Wojdak, and Amanda Walters, "Defining Active Learning: A Restricted Systemic Review," *Teaching and Learning Inquiry* 11 (September 2023), <https://doi.org/10.20343/teachlearninqu.11.25>.

<sup>10</sup> Alyssa P. Lawson and Richard E. Mayer, "Benefits of Writing an Explanation During Pauses in Multimedia Lessons," *Educational Psychology Review* 33, no. 4 (December 2021): 1859–85, <https://doi.org/10.1007/s10648-021-09594-w>.

Maka dalam peningkatan pemahaman kontekstual Literasi digital sangat penting dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) karena dapat membuat materi pembelajaran menjadi lebih menarik dan relevan bagi siswa, sehingga meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mereka. Penggunaan media digital seperti buku cerita interaktif, video pembelajaran, dan modul elektronik terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI.<sup>11</sup>

Landasan teori dalam penelitian ini berpijak pada integrasi antara teori konstruktivisme, multimedia learning, active learning, serta penguatan literasi digital dalam konteks pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Keempat kerangka tersebut saling melengkapi dalam menjelaskan bagaimana animasi edukatif sebagai bagian dari media pembelajaran digital mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam membangun literasi sejarah siswa secara lebih kontekstual, menarik, dan bermakna.

Teori pembelajaran konstruktivistik menekankan bahwa pengetahuan tidak ditransfer secara langsung dari guru kepada siswa, melainkan dibangun secara aktif oleh siswa melalui interaksi dengan lingkungan belajar. Dalam konteks pembelajaran SKI, siswa tidak hanya dituntut menghafal fakta sejarah, tetapi bisa memahami makna, nilai, dan relevansi peristiwa sejarah dalam kehidupan masa kini. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif, seperti animasi edukatif, menjadi sangat penting karena dapat membantu siswa mengonstruksi pemahaman melalui representasi konkret dari peristiwa yang bersifat abstrak

---

<sup>11</sup> Sulastri, Wahyudin Nur Nasution, and Fibri Rakhmawati, "Interactive Digital Storybook: ICT-Based Innovation in Learning the History of Islamic Culture," *JIE (Journal of Islamic Education)* 9, no. 1 (April 2024): 339–58, <https://doi.org/10.52615/jie.v9i1.401>.

atau terjadi di masa lampau. Animasi edukatif mampu menghadirkan kembali peristiwa sejarah dalam bentuk visual dinamis sehingga memudahkan siswa dalam membangun imajinasi historis serta mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya.

Teori multimedia learning yang dikembangkan oleh Richard E. Mayer memberikan dasar yang kuat dalam penggunaan media berbasis animasi. Teori ini menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi antara teks, gambar, audio, dan animasi dibandingkan hanya melalui satu saluran saja. Prinsip utama dalam teori ini adalah bahwa manusia memiliki dua saluran pemrosesan informasi, yaitu visual dan verbal, yang jika diintegrasikan secara tepat dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat jangka panjang. Dalam pembelajaran SKI, penggunaan animasi edukatif yang memadukan narasi sejarah dengan visualisasi peristiwa mampu membantu siswa memahami alur kronologi, tokoh, serta nilai-nilai yang terkandung dalam sejarah Islam secara lebih mendalam. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis multimedia tidak hanya meningkatkan daya tarik pembelajaran, tetapi bisa memperkuat proses kognitif siswa dalam memahami materi.

Pendekatan active learning menjadi elemen penting dalam mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran digital. Pembelajaran aktif menempatkan siswa sebagai subjek utama yang terlibat secara langsung dalam proses belajar melalui berbagai aktivitas seperti diskusi, refleksi, eksplorasi, dan pemecahan masalah. Dalam konteks ini, animasi edukatif tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampai informasi, tetapi bisa sebagai stimulus yang mendorong interaksi dan partisipasi siswa. Misalnya, guru dapat menghentikan tayangan animasi pada titik tertentu untuk mengajak siswa menganalisis peristiwa, mengemukakan pendapat, atau menuliskan refleksi

terhadap nilai-nilai sejarah yang ditampilkan. Strategi ini sejalan dengan konsep generative learning, di mana siswa didorong untuk menghasilkan makna sendiri dari informasi yang diperoleh.

Keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran memiliki dampak signifikan terhadap peningkatan pemahaman konseptual dan hasil belajar jangka panjang. Ketika siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi bisa memproses, mendiskusikan, dan mengaitkannya dengan pengalaman pribadi, maka pembelajaran menjadi lebih bermakna. Dalam pembelajaran SKI, hal ini sangat penting karena tujuan utama tidak hanya pada penguasaan materi, tetapi bisa pada internalisasi nilai-nilai sejarah Islam seperti keteladanan, moralitas, dan semangat perjuangan. Dengan demikian, integrasi antara animasi edukatif dan strategi pembelajaran aktif dapat menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya informatif, tetapi bisa transformatif.

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong pentingnya pembelajaran digital sebagai bagian dari inovasi pendidikan. Pembelajaran digital memungkinkan penggunaan berbagai bentuk media interaktif yang dapat diakses secara fleksibel oleh siswa, baik di dalam maupun di luar kelas. Dalam konteks ini, literasi digital menjadi kompetensi yang sangat penting bagi siswa agar mampu memanfaatkan teknologi secara efektif dalam proses belajar. Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan mengakses informasi, tetapi bisa kemampuan memahami, menganalisis, dan mengevaluasi informasi secara kritis. Dalam pembelajaran SKI, literasi digital berperan dalam membantu siswa memahami sumber-sumber sejarah secara lebih luas dan beragam, termasuk melalui media digital seperti video, animasi, e-book, dan platform pembelajaran daring.

Penggunaan media pembelajaran digital, khususnya animasi edukatif, bisa memiliki peran penting dalam

meningkatkan literasi sejarah siswa. Literasi sejarah tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengingat peristiwa masa lalu, tetapi bisa kemampuan memahami konteks, menganalisis sebab-akibat, serta mengambil hikmah dari peristiwa sejarah. Dengan bantuan animasi, siswa dapat melihat representasi visual dari peristiwa sejarah yang sebelumnya hanya dijelaskan secara verbal atau tekstual. Hal ini membantu siswa dalam memahami kronologi, hubungan antarperistiwa, serta karakter tokoh-tokoh sejarah secara lebih jelas. Selain itu, animasi bisa dapat menyajikan narasi sejarah secara menarik sehingga meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran SKI yang sering dianggap monoton.

Media pembelajaran seperti buku cerita interaktif, video animasi, dan modul elektronik telah terbukti mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Media tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif dan tidak membosankan, sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Dalam pembelajaran SKI, penggunaan media digital bisa memungkinkan integrasi antara nilai-nilai historis dengan konteks kehidupan modern, sehingga siswa dapat melihat relevansi sejarah dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan yang tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi bisa membentuk karakter dan pemahaman yang kontekstual.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan animasi edukatif dalam pembelajaran SKI memiliki landasan teoritis yang kuat, baik dari perspektif konstruktivisme, multimedia learning, maupun active learning. Ketiga pendekatan tersebut menegaskan pentingnya keterlibatan aktif siswa, penggunaan media visual yang efektif, serta integrasi antara aspek kognitif dan afektif dalam pembelajaran. Ditambah dengan dukungan pembelajaran digital dan literasi sejarah, media pembelajaran berbasis animasi mampu menjadi solusi

inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran SKI. Oleh karena itu, pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran digital yang berbasis animasi edukatif menjadi langkah strategis dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital saat ini.

Penguatan landasan teori dalam penelitian ini bisa dapat ditinjau dari perspektif teori kognitif sosial yang menekankan pentingnya observasi, imitasi, dan pengalaman tidak langsung dalam proses belajar. Dalam konteks pembelajaran berbasis animasi edukatif, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi bisa belajar melalui pengamatan terhadap alur cerita, tokoh, serta peristiwa yang divisualisasikan. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa pembelajaran yang melibatkan model visual dan narasi kontekstual mampu meningkatkan retensi memori dan pemahaman konseptual siswa.<sup>12</sup> Dengan demikian, animasi edukatif tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi bisa sebagai sarana pembelajaran sosial yang memperkaya pengalaman belajar siswa dalam memahami sejarah Islam secara lebih hidup dan bermakna.

Selain itu, teori dual coding yang dikemukakan oleh Allan Paivio memperkuat argumen bahwa kombinasi antara representasi visual dan verbal dalam media pembelajaran digital dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Informasi yang disajikan melalui dua jalur kognitif visual dan verbal akan lebih mudah diproses dan disimpan dalam memori jangka panjang dibandingkan dengan informasi yang disajikan secara tunggal.<sup>13</sup> Dalam pembelajaran SKI, hal ini sangat relevan karena materi

---

<sup>12</sup> Albert Bandura, *Social Learning Theory* (New York: Prentice Hall, 1977), hlm. 22.

<sup>13</sup> Allan Paivio, *Mental Representations: A Dual Coding Approach* (Oxford: Oxford University Press, 1986), 53.

sejarah seringkali kompleks dan membutuhkan pemahaman kronologis serta interpretatif. Dengan bantuan animasi edukatif, siswa dapat melihat visualisasi peristiwa sejarah sekaligus mendengarkan narasi penjelasan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih terstruktur dan mudah dipahami.

Pendekatan berbasis digital memberikan peluang besar bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir historis, seperti kemampuan menganalisis sumber, memahami perspektif, serta mengevaluasi keabsahan informasi. Literasi sejarah tidak lagi terbatas pada buku teks, tetapi bisa mencakup berbagai sumber digital yang tersedia secara luas.<sup>14</sup> Oleh karena itu, integrasi media pembelajaran digital dalam pembelajaran SKI menjadi sangat penting untuk membekali siswa dengan kemampuan literasi yang komprehensif di era informasi. Penggunaan animasi edukatif yang dirancang secara pedagogis dapat membantu siswa memahami konteks sejarah secara lebih mendalam sekaligus melatih kemampuan berpikir kritis terhadap informasi yang diterima.

Pembelajaran digital bisa mendukung prinsip *student-centered learning*, di mana siswa memiliki kesempatan lebih besar untuk mengontrol proses belajarnya sendiri. Melalui media digital, siswa dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja, serta mengulang kembali materi yang belum dipahami. Hal ini memberikan fleksibilitas dalam belajar dan memungkinkan diferensiasi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan masing-masing siswa.<sup>15</sup> Dalam pembelajaran SKI, fleksibilitas ini sangat penting karena setiap siswa memiliki tingkat pemahaman

---

<sup>14</sup> Sam Wineburg, *Historical Thinking and Other Unnatural Acts* (Philadelphia: Temple University Press, 2001), hlm. 7.

<sup>15</sup> Dabbagh, Nada dan Brenda Bannan-Ritland, *Online Learning: Concepts, Strategies, and Application* (New Jersey: Pearson Education, 2005), hlm. 112.

yang berbeda terhadap materi sejarah yang kompleks. Dengan demikian, penambahan perspektif teori kognitif sosial, dual coding, serta penguatan literasi sejarah dalam pembelajaran digital semakin memperkuat landasan teoritis penggunaan animasi edukatif sebagai media pembelajaran. Integrasi berbagai teori tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang efektif tidak hanya bergantung pada materi yang disampaikan, tetapi bisa pada bagaimana materi tersebut dikemas dan disajikan kepada siswa. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis animasi edukatif dalam pembelajaran SKI menjadi strategi yang relevan dan inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, memperkuat literasi sejarah, serta membentuk pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna bagi siswa di era digital saat ini.

### C. METODE PENELITIAN

Penelitian Penelitian kualitatif dalam kajian ini tidak hanya berfungsi sebagai pendekatan metodologis, tetapi bisa sebagai kerangka interpretatif untuk memahami fenomena secara mendalam dan kontekstual. Dengan menggunakan pendekatan ini, peneliti dapat menggali pengalaman, persepsi, serta respons peserta didik terhadap penggunaan bahan ajar interaktif dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Pendekatan kualitatif memungkinkan analisis yang lebih fleksibel dan holistik, terutama dalam mengungkap aspek afektif seperti minat dan motivasi belajar yang tidak dapat diukur secara kuantitatif semata.<sup>16</sup> Selain itu, penggunaan studi lapangan memberikan kekuatan empiris karena data diperoleh langsung dari situasi nyata di lingkungan pondok

---

<sup>16</sup> Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018), hlm. 6.

pesantren, sehingga hasil penelitian lebih relevan dengan kondisi faktual di lapangan.<sup>17</sup>

Penguatan melalui studi kepustakaan (library research) menjadi landasan teoritis yang penting dalam penelitian ini. Berbagai sumber ilmiah yang dikaji tidak hanya memperkaya perspektif peneliti, tetapi bisa membantu dalam membangun kerangka konseptual yang sistematis dan terarah.<sup>18</sup> Dengan mengombinasikan data empiris dan kajian pustaka, penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan analisis yang komprehensif serta memberikan kontribusi ilmiah dalam pengembangan bahan ajar interaktif yang efektif dan kontekstual bagi siswa di lingkungan pendidikan berbasis pesantren.<sup>19</sup>

Pendekatan kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini juga memberikan ruang bagi peneliti untuk melakukan interpretasi yang mendalam terhadap dinamika pembelajaran yang berlangsung secara alami. Dalam konteks pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), proses pembelajaran tidak hanya dilihat sebagai transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai proses pembentukan makna, sikap, dan nilai yang berkembang melalui interaksi antara guru, siswa, dan lingkungan belajar. Oleh karena itu, pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menangkap nuansa-nuansa subtil yang seringkali tidak terjangkau oleh pendekatan kuantitatif, seperti antusiasme siswa saat menggunakan bahan ajar interaktif, tingkat keterlibatan mereka dalam diskusi, serta perubahan sikap terhadap materi pembelajaran.

Penggunaan studi lapangan dalam lingkungan pondok pesantren memberikan konteks yang khas dan

---

<sup>17</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), 225.

<sup>18</sup> ohn W. Creswell, *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), 183.

<sup>19</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), 72.

otentik dalam penelitian ini. Lingkungan pesantren memiliki karakteristik tersendiri yang memadukan nilai-nilai religius, kedisiplinan, serta tradisi keilmuan yang kuat. Hal ini menjadikan implementasi bahan ajar interaktif dalam pembelajaran SKI memiliki dimensi yang lebih kompleks, karena tidak hanya mempertimbangkan aspek pedagogis, tetapi juga aspek kultural dan spiritual. Dengan demikian, data yang diperoleh dari lapangan tidak hanya bersifat deskriptif, tetapi juga reflektif terhadap realitas pendidikan berbasis pesantren yang unik dan kontekstual.

Integrasi antara studi lapangan dan studi kepustakaan memperkuat validitas dan kedalaman analisis penelitian. Studi kepustakaan memberikan pijakan teoritis yang kokoh dalam memahami konsep-konsep utama seperti bahan ajar interaktif, motivasi belajar, serta strategi pembelajaran yang efektif. Melalui kajian literatur, peneliti dapat membandingkan temuan lapangan dengan teori-teori yang telah ada, sehingga menghasilkan analisis yang lebih kritis dan argumentatif. Selain itu, kajian pustaka juga membantu peneliti dalam mengidentifikasi celah penelitian (*research gap*) yang menjadi dasar penting dalam merumuskan kontribusi ilmiah dari penelitian ini.

Kombinasi antara pendekatan empiris dan teoritis tersebut memungkinkan penelitian ini untuk tidak hanya menggambarkan fenomena, tetapi juga menjelaskan hubungan antarvariabel secara konseptual. Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan tidak hanya relevan secara praktis bagi guru dan lembaga pendidikan, tetapi juga memiliki nilai akademik yang dapat memperkaya khazanah keilmuan di bidang pendidikan Islam, khususnya dalam pengembangan inovasi bahan ajar interaktif. Pada akhirnya, penelitian ini diharapkan mampu memberikan rekomendasi yang aplikatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran SKI, terutama dalam

membangun minat, motivasi, dan keterlibatan aktif siswa di lingkungan pendidikan berbasis pesantren.

#### D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran merupakan upaya dari seorang guru untuk mencapai suatu sasaran dan meningkatkan proses belajar. Ini adalah aktivitas di mana individu mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai melalui berbagai sumber. Pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sangat bergantung pada fungsi guru sebagai pendukung, bukan sebagai sumber utama. Selain itu, teknologi ini dapat berfungsi sebagai media pembelajaran atau membantu sebagai perantara dalam mencapai tujuan edukasi. Media belajar yang berbasis digital menjadi alat yang membantu proses pendidikan. Salah satu contohnya adalah video animasi, yang mengkombinasikan gambar dan suara untuk mendapatkan perhatian siswa. Video bisa termasuk dalam kategori media elektronik yang dapat menyatukan teknologi audio visual dan video secara bersamaan untuk menyampaikan informasi. Oleh karena itu, video mampu menarik perhatian siswa, terutama jika dirancang dengan kreatif oleh guru, misalnya dengan menambahkan animasi untuk proses belajar.<sup>20</sup>

Video animasi adalah tayangan video yang mirip dengan film yang terdiri dari gambar-gambar dan suara yang dirancang dengan tujuan agar lebih menarik. Dalam video animasi, bingkai-bingkai saling bergerak dalam

---

<sup>20</sup> Ani Nurani Andrasari, Yuyun Dwi Haryanti, and Ari Yanto, *Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru Sd*, 2022.

waktu tertentu, menciptakan efek gerakan. Selain itu, video animasi dilengkapi dengan suara yang mendukung gerakan gambar, seperti suara percakapan atau dialog. Di samping itu, media video animasi dapat berfungsi sebagai alat yang mendukung proses pembelajaran karena bisa merangsang pikiran, perasaan, serta motivasi siswa melalui gambar-gambar yang bergerak dan suara narasi yang membantu memperjelas pesan yang hendak disampaikan dalam pembelajaran sejarah. Media video animasi ini sangat berguna untuk mencapai tujuan pembelajaran karena dapat memperluas pengetahuan siswa.

Menurut pengertian, video animasi untuk pembelajaran dibuat untuk menyajikan teks, gambar warna-warni, suara, dan animasi secara bersamaan, yang memberikan daya tarik khusus bagi siswa dalam proses belajar melalui materi yang bersifat audio visual. Dari penjelasan tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa video animasi dapat dirancang sedemikian rupa agar bisa menarik perhatian siswa untuk belajar melalui penyajian materi yang bersifat audio visual.

Penggunaan video animasi dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran di sekolah dasar. Media ini dapat menarik minat siswa, membuat pelajaran tidak membosankan, dan membuat pelajaran menjadi mudah dipahami. Media video animasi dapat membantu siswa belajar topik dengan baik. Ini karena video animasi meningkatkan minat siswa di sekolah dasar. Media video dapat memberikan informasi yang lebih canggih dan efektif, yang membuatnya sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Video tidak hanya dapat memberikan

kesenangan dan informasi, tetapi bisa dapat digunakan sebagai alat pembelajaran.

Tujuannya adalah agar pelajar cepat mengerti dan memahami pelajaran. Di sisi lain, para pengajar akan lebih mudah menyampaikan materi dengan menggunakan video. Pendidik tidak selalu harus menjadi satu-satunya sumber pengetahuan, karena siswa bisa memiliki berbagai sumber belajar lain yang tersedia dalam e-learning, seperti modul elektronik, SCORM, dan konten video. Siswa dapat mengeksplor informasi yang mereka butuhkan secara mandiri, dimanapun dan kapan saja. Mereka bisa belajar sesuai dengan ritme belajar masing-masing; jika menemui kesulitan, mereka dapat berdiskusi dengan tutor lewat forum online atau layanan chat.<sup>21</sup>

Video animasi edukasi yang telah dikembangkan ini dirancang sedemikian rupa untuk menghadirkan teks, gambar berwarna, suara, dan animasi dalam satu kesatuan, sehingga dapat menarik minat siswa untuk belajar melalui materi audio visual. Mengenai pemilihan warna, kombinasi yang efektif adalah menggunakan latar belakang gelap dengan teks cerah, dan sebaliknya, teks gelap pada latar belakang yang cerah.<sup>22</sup> Tujuannya adalah agar pelajar cepat mengerti dan memahami pelajaran. Di sisi lain, para pengajar akan lebih mudah menyampaikan materi dengan menggunakan video. Pendidik tidak selalu harus menjadi

---

<sup>21</sup> Azzahra Hita, Alka Febby Alya Shifa, and Muhammad Raffy Maulana Gumelar, "Peningkatan Pembelajaran Melalui Media Pembelajaran Video Animasi untuk Sekolah Dasar," *Inovasi Kurikulum* 18, no. 1 (February 2021): 115–27, <https://doi.org/10.17509/jik.v18i1.42680>.

<sup>22</sup> Putu Jerry Radita Ponza, I. Nyoman Jampel, and I. Komang Sudarma, "Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar," *Jurnal Edutech Undiksha* 6, no. 1 (July 2018): 9–19, <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i1.20257>.

satu-satunya sumber pengetahuan, karena siswa bisa memiliki berbagai sumber belajar lain yang tersedia dalam e-learning, seperti modul elektronik, SCORM, dan konten video. Siswa dapat mengeksplor informasi yang mereka butuhkan secara mandiri, dimanapun dan kapan saja. Mereka bisa belajar sesuai dengan ritme belajar masing-masing; jika menemui kesulitan, mereka dapat berdiskusi dengan tutor lewat forum online atau layanan chat.<sup>23</sup>

Pembuatan video animasi yang kreatif sering kali dilakukan oleh guru pengajar, sehingga proses tersebut memerlukan waktu yang cukup lama. Oleh karena itu, tidak semua konten berbasis video animasi perlu diciptakan oleh masing-masing guru. Sebagai contoh, dalam mata pelajaran pendidikan sejarah, dengan fokus pada kisah-kisah. Konten ini bisa dibuat sendiri karena lebih mudah. Untuk topik yang lebih kompleks, video dari YouTube menjadi pilihan. Video-video tersebut menjadikan proses belajar lebih menarik.

Visualisasi video dari YouTube mampu meningkatkan minat serta ide-ide para siswa. Ide-ide tersebut dapat secara langsung membantu dalam pengembangan kemampuan berpikir mereka. Media video adalah sarana yang efektif untuk menarik serta meningkatkan ketertarikan siswa dalam pembelajaran, terutama ketika materi disajikan dalam bentuk animasi yang bergerak dan dilengkapi dengan suara. Para guru dapat memanfaatkan media video ini untuk membuat

---

<sup>23</sup> Hita, Shifa, and Gumelar, "Peningkatan Pembelajaran Melalui Media Pembelajaran Video Animasi untuk Sekolah Dasar."

penyampaian pelajaran menjadi lebih mudah. Selain itu, mereka bisa mengambil video pembelajaran dari YouTube dan menyesuaikannya dengan tema yang ingin dibahas.<sup>24</sup>

Keuntungan dan kerugian dalam penggunaan video animasi. Salah satu keuntungan dari penggunaan video animasi untuk pembelajaran adalah kemudahan bagi guru dalam menjelaskan materi kepada siswa, meningkatkan minat siswa untuk belajar karena daya tarik visual yang dimiliki, serta memudahkan pemahaman materi oleh siswa. Keuntungan tambahan dari video animasi adalah daya tarik visualnya yang dapat meningkatkan semangat siswa dan membantu mereka dalam memahami konsep yang diajarkan. Namun, ada beberapa kekurangan ketika guru mapel IPA membuat video animasi sendiri. Guru sering menghadapi tantangan dalam proses pembuatan video animasi karena alat yang digunakan terbatas dan memerlukan keterampilan khusus, serta siswa perlu memiliki kuota yang cukup untuk mengunduhnya.

Selain itu, pembuatan video animasi menggunakan software Animaker masih memiliki keterbatasan dan memerlukan perangkat tertentu. Di samping itu, video animasi yang dibuat oleh guru memiliki beberapa kekurangan. Guru mengalami kesulitan dalam hal waktu untuk membuat video animasi karena aplikasi yang digunakan terbatas dan memerlukan keterampilan khusus, sedangkan siswa membutuhkan kuota yang cukup untuk mengunduhnya. Selain itu, pembuatan video animasi oleh guru bisa memerlukan alat tertentu. Ada beberapa

---

<sup>24</sup> Augustina Dewayanti, Hera Heru Sri Suryanti, and Anggit Grahito Wicaksono, "Analisis Video Animasi Inovatif Dalam Pembelajaran IPA Pada Masa Pandemi Covid-19 Di MIM Girimargo Miri Sragen Tahun Pelajaran 2020/2021," *Jurnal Sinektik* 4, no. 2 (April 2023): 187–95, <https://doi.org/10.33061/js.v4i2.6658>.

kelemahan dalam proses pembuatan dan penggunaan media video animasi, seperti 1) keterbatasan alat selama pembuatan, 2) ketidakpahaman mengenai cara membuat video animasi, 3) tidak semua materi pelajaran dapat dimasukkan ke dalam video animasi. Hanya beberapa bagian atau poin dari materi pelajaran yang bisa digabungkan untuk menghasilkan video animasi yang menarik dan dapat menarik perhatian siswa.<sup>25</sup>

Pelajaran SKI adalah singkatan dari Sejarah Kebudayaan Islam. Pelajaran ini mempelajari sejarah dan perkembangan kebudayaan Islam, termasuk tokoh, peristiwa, dan nilai-nilai Islam yang berperan dalam pembentukan peradaban Islam. SKI bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan kognitif siswa terhadap sejarah Islam serta menumbuhkan kecintaan pada kebudayaan dan peradaban Islam.<sup>26</sup>

Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) adalah mata pelajaran yang mempelajari sejarah dan nilai-nilai budaya Islam, dengan tujuan agar siswa tidak hanya memahami fakta sejarah tetapi bisa menginternalisasi nilai moral dan karakter yang terkandung dalam sejarah tersebut. SKI bertujuan membangun kesadaran siswa tentang pentingnya ajaran dasar, nilai, dan norma Islam

---

<sup>25</sup> Dewayanti, Sri Suryanti, and Wicaksono, "Analisis Video Animasi Inovatif Dalam Pembelajaran IPA Pada Masa Pandemi Covid-19 Di MIM Girimargo Miri Sragen Tahun Pelajaran 2020/2021."

<sup>26</sup> Khairunnisa Usmaidar, Ahmad Fuadi, "Penerapan Model Pembelajaran Remi (Rajin, Efektif, Menyenangkan Dan Imajinatif) Dalam Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas VIII MTs.S Darul Arafah Pangkalan Berandan L," *Jurnal Pusat Studi Pendidikan Rakyat*, February 7, 2023, 70–83, <https://doi.org/10.51178/jpspr.v2i4.1160>.

yang dikembangkan oleh Nabi Muhammad untuk mengembangkan budaya dan peradaban Islam.<sup>27</sup>

Pembelajaran SKI sering dianggap membosankan, sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang variatif dan inovatif, seperti metode ceramah partisipatif, storytelling, pembelajaran kontekstual, dan penggunaan media pembelajaran visual, audio, dan audiovisual untuk membuat proses belajar lebih menarik dan efektif<sup>28</sup>. Guru SKI bisa berupaya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan menggabungkan motivasi, cerita kontekstual, video interaktif, permainan, dan kerja kelompok agar siswa lebih aktif dan kreatif dalam memahami materi.<sup>29</sup>

Literasi sejarah kebudayaan Islam merujuk pada upaya pengembangan kemampuan membaca, memahami, dan mengapresiasi sejarah serta perkembangan peradaban Islam melalui program pendidikan di sekolah dan madrasah Indonesia<sup>30</sup>. Literasi ini efektif menumbuhkan minat belajar, memperdalam wawasan tentang periode peradaban Islam dari masa Nabi hingga modern, serta

---

<sup>27</sup> Abdul Gani Jamora Nasution, Tasha Aina, and Reyhan Prayudha, "Upaya Guru Dalam Mewujudkan Pembelajaran SKI Yang Menyenangkan Di MIN 1 Medan," *MASALIQ* 3, no. 1 (January 2023): 126–32, <https://doi.org/10.58578/masaliq.v3i1.810>.

<sup>28</sup> Suseno Suseno, Rian Vebrianto, and Abu Anwar, "Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII MTsN 1 Bengkalis: Analisis Kesulitan Siswa Dalam Memahami Materi Dan Solusinya," *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran* 8, no. 2 (July 2025): 937–51, <https://doi.org/10.30605/jsdp.8.2.2025.6319>.

<sup>29</sup> Nasution, Aina, and Prayudha, "Upaya Guru Dalam Mewujudkan Pembelajaran SKI Yang Menyenangkan Di MIN 1 Medan."

<sup>30</sup> Yola Oktariana, Sri Nurul Milla, and Noneng Siti Rosidah, "Peran Program Literasi Sejarah Dalam Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Siswa Kelas XI Di MAN 2 Kota Bogor," *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal* 6, no. 6 (June 2024), <https://doi.org/10.47467/reslaj.v6i6.1574>.

menanamkan nilai karakter seperti disiplin dan kreativitas.<sup>31</sup>

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media animasi edukatif berkontribusi signifikan dalam memperkuat literasi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) siswa, khususnya pada konteks pembelajaran di MA Fadlillah Waru Sidoarjo. Penggunaan animasi terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penyajian materi yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini. Animasi menghadirkan visualisasi peristiwa sejarah, tokoh, lokasi, dan alur peradaban Islam secara konkret, sehingga siswa lebih mudah memahami hubungan kronologis antarperistiwa serta makna historis yang terkandung di dalamnya. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia Mayer yang menegaskan bahwa integrasi elemen visual dan verbal dapat meningkatkan pemrosesan informasi serta mempermudah pembentukan memori jangka panjang. Dalam konteks ini, animasi tidak hanya menjadi media penyampai informasi, tetapi bisa stimulus kognitif yang memfasilitasi keterlibatan aktif siswa dalam membangun pemahaman sejarah.

Temuan lapangan memperlihatkan bahwa siswa menjadi lebih fokus dan antusias ketika materi SKI disampaikan melalui animasi. Media ini mampu mengatasi kejenuhan yang sering muncul ketika guru menggunakan metode ceramah konvensional yang kurang variatif. Melalui animasi, siswa dapat melihat representasi visual

---

<sup>31</sup> Yeri Utami, *Pendidikan Literasi Islam Sebagai Upaya Pembentukan Karakter Anak*, 20 (2022).

dari peristiwa sejarah yang sebelumnya hanya dapat mereka bayangkan melalui teks. Hal ini terbukti meningkatkan kemampuan mereka dalam memahami konsep, menghubungkan sebab-akibat, serta menafsirkan nilai-nilai historis secara lebih mendalam. Selain itu, animasi turut mendukung perkembangan literasi visual siswa, yang merupakan salah satu kompetensi penting dalam pembelajaran abad ke-21. Dengan adanya teks, gambar bergerak, narasi suara, dan ilustrasi yang terintegrasi, siswa terdorong untuk membaca, menganalisis, dan menginterpretasikan informasi secara lebih kritis.

Namun demikian, penelitian bisa mencatat beberapa kendala dalam pemanfaatan animasi edukatif, seperti keterbatasan waktu guru dalam membuat video secara mandiri, kurangnya keterampilan teknis dalam pengembangan konten visual, serta kebutuhan kuota internet bagi siswa ketika mengakses video berbasis daring. Beberapa materi sejarah yang kompleks bisa tidak selalu dapat divisualisasikan secara lengkap melalui animasi sehingga memerlukan kreativitas guru dalam memilih atau menyesuaikan konten yang relevan. Meskipun demikian, kendala tersebut tidak mengurangi efektivitas animasi sebagai media pembelajaran. Sebaliknya, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan animasi yang tepat mampu memperkuat literasi sejarah, meningkatkan minat baca siswa, serta menumbuhkan kemampuan berpikir kronologis dan kontekstual dalam memahami dinamika peradaban Islam.

Pemanfaatan media animasi edukatif terbukti menjadi strategi pedagogis yang efektif dan relevan dengan

kebutuhan pembelajaran SKI di era digital. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi bisa sebagai sarana pengembangan literasi sejarah yang komprehensif, yang meliputi pemahaman isi sejarah, keterampilan analitis, dan apresiasi terhadap nilai-nilai budaya Islam. Dengan demikian, animasi edukatif layak diintegrasikan secara lebih sistematis dalam kurikulum SKI untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran.

## **E. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media animasi edukatif memberikan kontribusi yang signifikan dalam memperkuat literasi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) siswa. Media ini terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konseptual, dan kemampuan interpretasi siswa terhadap peristiwa sejarah Islam melalui penyajian visual yang menarik dan interaktif. Animasi membantu memvisualisasikan narasi sejarah yang abstrak menjadi lebih konkret, sehingga memfasilitasi pemahaman kronologis dan kontekstual. Meskipun demikian, implementasinya dihadapkan pada beberapa kendala, seperti keterbatasan kompetensi teknis guru dalam mengembangkan konten animasi, ketersediaan waktu yang terbatas, serta ketergantungan pada akses internet dan perangkat digital.

## F. DAFTAR PUSTAKA

- Andrasari, Ani Nurani, Yuyun Dwi Haryanti, and Ari Yanto. *MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS KINEMASTER BAGI GURU SD*. 2022.
- Dewayanti, Augustina, Hera Heru Sri Suryanti, and Anggit Grahito Wicaksono. "Analisis Video Animasi Inovatif Dalam Pembelajaran IPA Pada Masa Pandemi Covid-19 Di MIM Girimargo Miri Sragen Tahun Pelajaran 2020/2021." *Jurnal Sinektik* 4, no. 2 (April 2023): 187-95. <https://doi.org/10.33061/js.v4i2.6658>.
- Doolittle, Peter, Krista Wojdak, and Amanda Walters. "Defining Active Learning: A Restricted Systemic Review." *Teaching and Learning Inquiry* 11 (September 2023). <https://doi.org/10.20343/teachlearninqu.11.25>.
- Fakhry, Mochammad, and Muhammad Shohib. "Development Of Islamic Cultural History Teaching Materials In Improving Students' Learning Interest Through Youtube Media." *DINAMIKA: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Keislaman* 10, no. 1 (June 2025): 27-37. <https://doi.org/10.32764/dinamika.v10i1.5765>.
- Fatkahul Ilma, Sulalah, and Samsul Susilawati. "Transformation of Islamic Cultural History Learning through Wordwall Media: Interactive Solutions to Improve Student Motivation and Learning Outcomes in the Digital Era." *Educazione: Journal of Education and Learning* 2, no. 1 (November 2024): 38-51. <https://doi.org/10.61987/educazione.v2i1.544>.
- Hanifah, Ziada Hilmi. "Integrasi Platform Kahoot Dalam Akselerasi Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Era Digital." *Althanshia*:

*Jurnal Pendidikan Agama Islam* 3, no. 1 (April 2025): 1-16.  
<https://doi.org/10.53627/jal.v3i1.5946>.

Hita, Azzahra, Alka Febby Alya Shifa, and Muhammad Raffy Maulana Gumelar. "Peningkatan Pembelajaran Melalui Media Pembelajaran Video Animasi untuk Sekolah Dasar." *Inovasi Kurikulum* 18, no. 1 (February 2021): 115-27. <https://doi.org/10.17509/jik.v18i1.42680>.

Indarta, Yose, Nizwardi Jalinus, Waskito Waskito, Agariadne Dwinggo Samala, Afif Rahman Riyanda, and Novi Hendri Adi. "Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0." *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 4, no. 2 (March 2022): 3011-24. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2589>.

Lawson, Alyssa P., and Richard E. Mayer. "Benefits of Writing an Explanation During Pauses in Multimedia Lessons." *Educational Psychology Review* 33, no. 4 (December 2021): 1859-85. <https://doi.org/10.1007/s10648-021-09594-w>.

Mayer, Richard E. *Multimedia Learning*. 2nd ed. Cambridge University Press, 2009. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511811678>.

Nasution, Abdul Gani Jamora, Tasha Aina, and Reyhan Prayudha. "Upaya Guru Dalam Mewujudkan Pembelajaran SKI Yang Menyenangkan Di MIN 1 Medan." *MASALIQ* 3, no. 1 (January 2023): 126-32. <https://doi.org/10.58578/masaliq.v3i1.810>.

Nasution, Abdul Gani Jamora, Muhammad 'Arif, Muhammad Fiqri Alwi, Aulia Khairani, Mhd Nuryansyah Nugraha, and Nur Aripa Hasanah. "Pembelajaran SKI Di Madrasah

- Tsanawiyah Darul Ilmi." *MASALIQ* 3, no. 1 (January 2023): 64-76. <https://doi.org/10.58578/masaliq.v3i1.775>.
- Ponza, Putu Jerry Radita, I. Nyoman Jampel, and I. Komang Sudarma. "Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar." *Jurnal Edutech Undiksha* 6, no. 1 (July 2018): 9-19. <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i1.20257>.
- Silvana, Hana, and Cecep Darmawan. "Pendidikan Literasi Digital Di Kalangan Usia Muda Di Kota Bandung." *PEDAGOGIA* 16, no. 2 (August 2018): 146. <https://doi.org/10.17509/pdgia.v16i2.11327>.
- Soepardi, Suryaningsih. "Character Development of The Nation's Next Generation In Terms of Reading Habits In The Midst of Sophistication of Technology 5.0." Preprint, May 3, 2023. <https://doi.org/10.32388/HQGDW2>.
- Sulastri, Wahyudin Nur Nasution, and Fibri Rakhmawati. "Interactive Digital Storybook: ICT-Based Innovation in Learning the History of Islamic Culture." *JIE (Journal of Islamic Education)* 9, no. 1 (April 2024): 339-58. <https://doi.org/10.52615/jie.v9i1.401>.
- Suseno, Suseno, Rian Vebrianto, and Abu Anwar. "Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII MTsN 1 Bengkalis: Analisis Kesulitan Siswa Dalam Memahami Materi Dan Solusinya." *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran* 8, no. 2 (July 2025): 937-51. <https://doi.org/10.30605/jsgp.8.2.2025.6319>.
- Usmaidar, Ahmad Fuadi, Khairunnisa. "Penerapan Model Pembelajaran Remi (Rajin, Efektif, Menyenangkan Dan Imajinatif) Dalam Meningkatkan Pemahaman Belajar

Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas VIII MTs.S Darul Arafah Pangkalan Berandan L." *Jurnal Pusat Studi Pendidikan Rakyat*, February 7, 2023, 70–83. <https://doi.org/10.51178/jpspr.v2i4.1160>.

Utami, Yeri. *Pendidikan literasi islam sebagai upaya pembentukan karakter anak*. 20 (2022).

Yola Oktariana, Sri Nurul Milla, and Noneng Siti Rosidah. "Peran Program Literasi Sejarah Dalam Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Siswa Kelas XI Di MAN 2 Kota Bogor." *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal* 6, no. 6 (June 2024). <https://doi.org/10.47467/reslaj.v6i6.1574>.