



Pengaruh Video Animasi Motion Graphic Terhadap Minat Belajar SKI di MI Hubbul Wathon

^{*1}Robiatul Adawiyah, ²Askhabul Kirom
Universitas Yudharta Pasuruan, Indonesia
Email: robikadawiyah666@gamil.com

Abstract

This study was motivated by the low learning interest of students in the Islamic Cultural History (SKI) subject at MI Hubbul Wathon Pandaan. The aim was to determine the effect of motion graphic animation video media on students' learning interest. A quantitative correlational method was employed, using simple linear regression analysis. The sample consisted of 26 third-grade students selected purposively. The main instrument was a questionnaire that had undergone validity and reliability testing, supported by observational data. The analysis results showed that motion graphic animation video media had a significant effect on learning interest, with an R^2 value of 0.389 (38.9%) and a significance level of 0.001 (< 0.05). The regression coefficient indicated that increased use of the media was followed by increased learning interest. These findings demonstrate that this media is effective in enhancing students' attention, interest, and active engagement in SKI learning.

Keywords: Islamic cultural history; learning interest; learning media; motion graphic animation video.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa dalam mata pelajaran SKI di MI Hubbul Wathon Pandaan. Tujuannya adalah untuk mengetahui pengaruh media video animasi motion graphic terhadap minat belajar siswa. Metode yang digunakan adalah kuantitatif korelasional dengan analisis regresi linier sederhana. Sampel berjumlah 26 siswa kelas III yang dipilih secara purposive. Instrumen utama berupa angket yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, serta dilengkapi data observasi. Hasil analisis menunjukkan bahwa media video animasi motion graphic berpengaruh signifikan terhadap minat belajar, dengan nilai R^2 sebesar 0,389 atau 38,9%, dan signifikansi 0,001 ($< 0,05$). Koefisien regresi menunjukkan bahwa peningkatan penggunaan media diikuti peningkatan minat belajar. Temuan ini membuktikan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran SKI.

Kata kunci: minat belajar; media pembelajaran; sejarah kebudayaan Islam; video animasi motion graphic.

©IQRO: Journal of Islamic Education. This is an open access article under the [Creative Commons - Attribution-ShareAlike 4.0 International license \(CC BY-SA 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Pendahuluan

Pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan. Melalui sistem pembelajaran yang berkualitas, lembaga pendidikan dapat mencetak peserta didik yang berkembang secara intelektual, sikap, dan moral (Bararah, 2020). Namun, pada mata pelajaran SKI, rendahnya minat belajar siswa masih menjadi persoalan. Siswa cenderung bosan dan mengantuk karena pendekatan yang monoton seperti ceramah naratif tanpa strategi visual yang menarik (Lubis, Manik, Mardianto, & Nirwana, 2021). Padahal, SKI memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan nalar siswa, sehingga membutuhkan metode yang lebih kontekstual dan menarik (Goli & Achadi, 2023).

Salah satu solusi adalah penggunaan teknologi multimedia, seperti video animasi motion graphic yang memadukan visual, audio, dan narasi. Penelitian (Azhara & Syarifah, 2024) membuktikan bahwa media ini meningkatkan fokus, pemahaman, dan antusiasme siswa dalam belajar SKI. Hal serupa ditemukan oleh (Hadiah Tullah, Widiada, & Tahir, 2022) di mana video animasi memberikan effect size tinggi terhadap peningkatan minat belajar. Sementara itu, (Zahra, Lutfiana, Abdullah, Harsono, & Fatimah 2024) mencatat bahwa siswa yang awalnya pasif menjadi aktif dan lebih memahami materi saat pembelajaran SKI disampaikan dengan video animasi.

Observasi awal di MI Hubbul Wathon Pandaan menunjukkan hanya 38% siswa menyukai SKI, sementara 62% menganggapnya membosankan. Guru mengakui bahwa siswa lebih tertarik pada media visual, tetapi media motion graphic belum pernah digunakan. Ini menunjukkan ketidaksesuaian metode pembelajaran dengan gaya belajar siswa yang lebih visual-auditori.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan mengkaji efektivitas video animasi motion graphic dalam meningkatkan minat belajar SKI. Meski studi serupa telah dilakukan, pemanfaatan multimedia di Madrasah Ibtidaiyah masih terbatas. Penelitian ini diharapkan mengisi kesenjangan tersebut dan memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan pendidikan Islam baik secara teoretis dalam pengembangan inovasi media, maupun praktis sebagai rekomendasi strategis bagi guru dan pengelola madrasah.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional untuk menguji pengaruh media video animasi motion graphic terhadap minat belajar siswa mata pelajaran SKI. Analisis data menggunakan regresi linier sederhana, karena sesuai untuk mengukur pengaruh satu variabel bebas terhadap satu variabel terikat (Sugiyono, 2023).

Penelitian dilakukan pada Februari 2025 di MI Hubbul Wathon Pandaan, Pasuruan, Jawa Timur, semester genap tahun ajaran 2024/2025. Populasi berjumlah 126 siswa kelas I–VI, dengan sampel sebanyak 26 siswa kelas III. Karena populasinya kecil, digunakan teknik total sampling, didukung tabel Isaac dan Michael pada taraf 5% yang menyarankan 26 responden. Pemilihan sampel juga bersifat purposif, mempertimbangkan kesiapan kognitif dan kemampuan siswa dalam menggunakan media berbasis video, serta kesesuaian materi SKI dengan media.

Instrumen penelitian berupa angket Likert 5 poin yang terdiri dari dua bagian::

1. 8 pernyataan mengenai penggunaan media
2. 14 pernyataan minat belajar berdasarkan indikator dari (Slameto, 2015 dalam Milenia, Sutiarty, & Rini, 2022) yaitu kesenangan, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan. Angket telah diuji validitas (korelasi Pearson) dan reliabilitas (Cronbach's Alpha).

Selain angket, data diperkuat dengan observasi non-partisipatif saat media digunakan untuk mengamati perilaku siswa seperti antusiasme, interaksi, dan fokus belajar. Tujuannya sebagai triangulasi data kuantitatif agar hasil lebih kontekstual.

Uji validitas dilakukan menggunakan korelasi Pearson untuk memastikan setiap item angket mewakili konstruk variabel. Contoh pernyataan: "Saya merasa lebih tertarik belajar SKI saat materi disampaikan melalui video animasi" dan "Saya ingin belajar lebih banyak tentang materi SKI di luar jam pelajaran."

Analisis data dilakukan dengan SPSS 26.0, dimulai dari statistik deskriptif, dilanjutkan uji normalitas (Kolmogorov-Smirnov), linearitas, dan heteroskedastisitas (Glejser). Setelah asumsi terpenuhi, dilakukan regresi linier sederhana ($p < 0,05$) untuk menguji pengaruh media terhadap minat belajar. Penelitian diawali dengan izin sekolah dan menjaga etika penelitian, termasuk kerahasiaan identitas responden.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Uji Kualitas Data

1. Validitas

Menurut (Manullang & Pakpahan, 2014 dalam Widodo, 2021) uji validitas bertujuan menilai kesahihan kuesioner. Item dinyatakan valid jika nilai signifikansi $< 0,05$. Analisis dilakukan melalui korelasi item-total menggunakan SPSS 26, dengan hasil ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Validitas

Variabel	Pernyataan	r hitung	r tabel	Ket.
Media Pembelajaran video animasi motion graphic (X)	X no. 1	0,691	0,388	Valid
	X no. 2	0,866	0,388	Valid
	X no. 3	0,740	0,388	Valid
	X no. 4	0,913	0,388	Valid
	X no. 5	0,704	0,388	Valid
	X no. 6	0,756	0,388	Valid
	X no. 7	0,778	0,388	Valid
	X no. 8	0,626	0,388	Valid
Minat Belajar (Y)	Y no. 1	0,495	0,388	Valid
	Y no. 2	0,608	0,388	Valid
	Y no. 3	0,620	0,388	Valid
	Y no. 4	0,665	0,388	Valid
	Y no. 5	0,609	0,388	Valid
	Y no. 6	0,512	0,388	Valid
	Y no. 7	0,475	0,388	Valid
	Y no. 8	0,523	0,388	Valid
	Y no. 9	0,565	0,388	Valid
	Y no. 10	0,604	0,388	Valid
	Y no. 11	0,524	0,388	Valid
	Y no. 12	0,681	0,388	Valid
	Y no. 13	0,465	0,388	Valid
	Y no. 14	0,705	0,388	Valid

Sumber: SPSS 26.0

Berdasarkan Tabel 1, seluruh item pada variabel Media Pembelajaran (X) dan Minat Belajar (Y) dinyatakan valid karena memiliki r hitung $>$ r tabel (0,388) dengan $n = 26$ dan $\alpha = 0,05$. Nilai r hitung variabel X berkisar 0,626–0,913 dan Y antara 0,465–0,705. Item tertinggi adalah X4 (0,913) dan terendah Y13 (0,465), namun semuanya melebihi batas minimal validitas sesuai standar (Arikunto, 2010) dan (Sugiyono, 2023), yang menyatakan item valid jika r hitung $>$ r tabel. Dengan demikian, instrumen dinyatakan valid dan layak digunakan.

2. Reliabilitas

Reliabilitas diukur dengan pendekatan one shot menggunakan SPSS dan nilai Cronbach's Alpha. Menurut (Sugiyono, 2023) kuesioner dinyatakan reliabel jika nilai Cronbach's Alpha $>$ 0,60. Berikut hasil uji reliabilitas untuk masing-masing variabel.

Tabel 2. Hasil Reliabilitas

<i>Uji Reliability</i>	<i>Cronbach Alpha</i>	<i>N of Items</i>
Media Pembelajaran video animasi motion graphic (X)	0,892	8
Minat Belajar (Y)	0,844	14

Sumber: SPSS 26.0

Berdasarkan Tabel 2, nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,892 untuk variabel Media Pembelajaran dan 0,844 untuk Minat Belajar menunjukkan bahwa kedua instrumen memiliki konsistensi internal yang tinggi. Karena keduanya $\geq 0,70$, maka seluruh item dinyatakan reliabel dan dapat diandalkan dalam mengukur konstruk yang dimaksud.

Statistik Deskriptif

1. Statistik Deskripsi Variabel Media Pembelajaran Video Animasi Motion

Variabel media pembelajaran terdiri dari 8 pernyataan, yang masing-masing skornya dirata-rata. Hasil rata-rata tiap indikator disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3. Tanggapan Responden Terhadap Media Pembelajaran

Tanggapan	STS		TS		N		S		SS		Rata-rata
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
X no. 1	0	0	0	0	0	0	17	65.4	9	34.6	4.3462

X no. 2	0	0	1	3.8	5	19.2	7	26.9	13	50.0	4.2308
X no. 3	0	0	0	0	0	0	16	61.5	10	38.5	4.3846
X no. 4	0	0	0	0	6	23.1	8	30.8	12	46.2	4.2308
X no. 5	0	0	0	0	1	3.8	19	73.1	6	23.1	4.1923
X no. 6	0	0	0	0	3	11.5	14	53.8	9	34.6	4.2308
X no. 7	0	0	0	0	3	11.5	15	57.7	8	30.8	4.1923
X no. 8	0	0	0	0	0	0	21	80.8	5	19.2	4.1923

Sumber: SPSS 26.0

Tabel 3 menyajikan data deskriptif mengenai tanggapan responden terhadap media pembelajaran video animasi motion graphic yang diukur melalui delapan butir pernyataan dalam kuesioner. Setiap pernyataan dinilai menggunakan skala Likert 1-5. Tabel 3 menunjukkan seluruh pernyataan (X1-X8) memiliki skor rata-rata di atas 4, menandakan mayoritas responden menilai media video animasi secara positif. Pernyataan X3 memiliki rata-rata tertinggi (4,3846), dengan 100% responden memilih "Setuju" atau "Sangat Setuju". Secara umum, tanggapan siswa mendukung bahwa media ini efektif, menarik, dan relevan, serta mampu menciptakan pengalaman belajar yang positif dan meningkatkan minat dalam pembelajaran SKI.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Azizah , Suryani, & Taufik, 2024) menunjukkan bahwa 82,72% siswa sangat setuju terhadap media motion graphic bertema ecoenzyme, terutama pada aspek isi, penyajian, grafis, dan bahasa. (Rusdiansyah & Leonard, 2021) juga menemukan bahwa 95% siswa menganggap media ini menarik dan mampu meningkatkan minat serta motivasi belajar Matematika. Sementara itu, (Revlinasari, Degeng, & Wedi, 2021) menegaskan bahwa buku teks saja belum cukup, sehingga media interaktif seperti animasi motion graphic menjadi alternatif yang lebih komunikatif dan menyenangkan bagi siswa maupun guru. Dengan demikian, data yang tersaji dalam Tabel 3, didukung oleh temuan dari penelitian terdahulu, menunjukkan bahwa media video animasi motion graphic memiliki kontribusi nyata dalam meningkatkan minat, pemahaman, serta proses pembelajaran melalui pendekatan visual-audio yang menarik dan relevan dengan perkembangan zaman.

Keunggulan media ini tampak dari respons positif siswa dan desainnya yang sesuai dengan kebutuhan kognitif mereka. Video animasi motion graphic lebih

efektif dibandingkan animasi 3D atau live-action, khususnya bagi siswa sekolah dasar, karena visualnya sederhana dan fokus pada inti pesan. Media ini menyajikan informasi melalui teks, ilustrasi 2D, simbol, dan transisi yang terstruktur, sesuai dengan prinsip Cognitive Theory of Multimedia Learning (Mayer, 2001 dalam Syahri, 2024), yang menekankan pentingnya meminimalkan beban kognitif.

Dibanding animasi 3D yang kompleks atau live-action yang kurang fleksibel untuk konsep abstrak, motion graphic lebih ringan dan memudahkan fokus siswa. Media ini juga memungkinkan visualisasi imajinatif terhadap peristiwa sejarah atau konsep penting secara terarah. Keunggulan lainnya terletak pada konsistensi desain, alur narasi yang jelas, dan efisiensi biaya produksi. Dengan visual sederhana namun informatif dan narasi audio pendukung, motion graphic sangat cocok untuk pembelajaran siswa SD karena membantu mereka memahami materi dengan lebih cepat, fokus, dan menyenangkan. Oleh karena itu, penggunaannya dalam pembelajaran SKI efektif secara teknis dan relevan secara pedagogis maupun psikologis.

2. Statistik Deskriptif Variabel Minat Belajar

Kuesioner minat belajar terdiri dari 14 pernyataan yang dianalisis untuk memperoleh rata-rata skor sebagai cerminan tingkat minat siswa. Rincian rata-rata tiap indikator disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. Tanggapan Responden Terhadap Minat Belajar

Tanggapan Pernyataan	STS		TS		N		S		SS		Rata- rata
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
Y no. 1	0	0	0	0	0	0	9	34.6	17	65.4	4.6538
Y no. 2	0	0	0	0	2	7.7	14	53.8	10	38.5	4.3077
Y no. 3	0	0	0	0	1	3.8	16	61.5	9	34.6	4.3077
Y no. 4	0	0	0	0	2	7.7	17	65.4	7	26.9	4.1923
Y no. 5	0	0	0	0	2	7.7	11	42.3	13	50.0	4.4231
Y no. 6	0	0	1	3.8	1	3.8	17	65.4	7	26.9	4.1538
Y no. 7	0	0	0	0	0	0	12	46.2	14	53.8	4.5385
Y no. 8	0	0	0	0	1	3.8	15	57.7	10	38.5	4.3462
Y no. 9	0	0	0	0	1	3.8	21	80.8	4	15.4	4.1154
Y no. 10	0	0	0	0	1	3.8	16	61.5	9	34.6	4.3077

Y no. 11	0	0	0	0	1	3.8	21	80.8	4	15.4	4.1154
Y no. 12	0	0	0	0	3	11.5	14	53.8	9	34.6	4.2308
Y no. 13	0	0	0	0	1	3.8	11	42.3	14	53.8	4.5000
Y no. 14	0	0	0	0	3	11.5	15	57.7	8	30.8	4.1923

Sumber: SPSS 26.0

Tabel 4 menyajikan statistik deskriptif mengenai tanggapan responden terhadap indikator-indikator minat belajar siswa yang diukur melalui 14 butir pernyataan dalam kuesioner. Setiap pernyataan menggunakan skala Likert 1-5. Tabel 4 menunjukkan bahwa seluruh pernyataan memiliki skor rata-rata di atas 4, menandakan mayoritas responden setuju hingga sangat setuju terhadap indikator minat belajar. Skor tertinggi terdapat pada Y1 (4,6538), dengan 65,4% responden memilih 'Sangat Setuju' dan 34,6% 'Setuju', tanpa tanggapan netral atau negatif. Penyajian data dalam bentuk persentase dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Distribusi Persentase Responden

Skala Penilaian	Persentase Responden
Sangat Setuju	65,4%
Setuju	34,6%
Netral	0%
Tidak Setuju	0%
Sangat Tidak Setuju	0%

Hal ini menunjukkan respon positif siswa terhadap seluruh indikator minat belajar, mencerminkan keterlibatan emosional dan motivasi intrinsik yang kuat. Temuan ini menegaskan bahwa minat belajar berperan penting dalam mendukung pembelajaran, terutama saat media sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Hasil ini sejalan dengan temuan (Badaruddin, 2024) di MI Guppi Binanga, bahwa metode role playing meningkatkan minat belajar, dengan 60% siswa menunjukkan minat sangat tinggi. (Kurniati, Fiqry, Nurgufriani, Diana, & Adiansha, 2025) juga menemukan bahwa model Problem Based Learning berbasis Wordwall menghasilkan skor posttest lebih tinggi 91,32 dibanding kelas kontrol 80,00. (Fuadiyah, 2024) membuktikan efektivitas media audio-visual, di mana kelas

dengan film animasi mencapai 64% minat belajar, dibanding 40% pada kelas kontrol. Visualisasi yang menarik terbukti membantu pemahaman sejarah secara konkret dan menyenangkan. Hasil pada Tabel 4, yang menunjukkan skor tinggi di semua indikator, memperkuat bahwa media visual, interaktif, dan kontekstual mampu membangkitkan minat belajar siswa SKI. Ketika media disajikan secara menarik dan sesuai karakteristik siswa, respon mereka pun lebih positif dan antusias.

Efektivitas video animasi motion graphic dalam meningkatkan minat belajar semakin jelas bila dibandingkan metode ceramah atau media statis. Ceramah bersifat satu arah dan mudah menimbulkan kejenuhan, terutama untuk materi abstrak seperti SKI. Media statis seperti buku atau poster kurang menarik karena minim dinamika dan interaktivitas. Sebaliknya, motion graphic menggabungkan gerak, suara, ilustrasi, dan narasi dalam satu pengalaman belajar yang menarik dan hidup. Bagi siswa sekolah dasar, media dinamis dan multisensori penting untuk meningkatkan perhatian, rasa ingin tahu, dan pemahaman materi.

Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa siswa lebih terlibat saat belajar dengan animasi interaktif dibanding metode konvensional. Oleh karena itu, motion graphic memiliki keunggulan nyata sebagai media pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna.

Uji Asumsi Klasik

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan metode Kolmogorov-Smirnov untuk mengetahui distribusi data. Data dianggap normal jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05. Hasil uji ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 6. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		26
Normal Parameters^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.20639323

Most Extreme Differences	Absolute	.129
	Positive	.085
	Negative	-.129
Test Statistic		.129
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

Sumber: SPSS 26.0

Berdasarkan uji Kolmogorov-Smirnov Tabel 6, nilai Asymp. Sig. sebesar 0,200 > 0,05, menunjukkan data residual berdistribusi normal. Nilai Test Statistic 0,129 dan Most Extreme Differences masih dalam batas wajar. Dengan demikian, asumsi normalitas terpenuhi dan data layak untuk analisis regresi linier.

2. Uji Linieritas

Uji linearitas bertujuan memastikan adanya hubungan linier antara variabel independen dan dependen sebagai syarat regresi. Penelitian ini menggunakan uji ANOVA, dengan hasil disajikan pada tabel berikut.

Tabel 7. Uji Linieritas

ANOVA Table				Sum of	Df	Mean	F	Sig.
				Squares		Square		
Minat Belajar	Between	(Combined)		374.154	12	31.179	2.739	.042
* Media Belajar	Groups	Linearity		203.253	1	203.253	17.85	.001
		Deviation from Linearity		170.901	11	15.536	1.365	.294
	Within Groups			148.000	13	11.385		
	Total			522.154	25			

Sumber: SPSS 26.0

Tabel 7 menunjukkan hubungan linear yang signifikan antara media pembelajaran dan minat belajar, dengan nilai Linearity 0,001 ($< 0,05$) dan Deviation from Linearity 0,294 ($> 0,05$), menandakan tidak ada penyimpangan dari garis lurus. Secara praktis, hubungan ini sangat kuat, dibuktikan oleh koefisien korelasi (R) 0,877 dan R Square 0,769, yang berarti 76,9% variasi minat belajar dijelaskan oleh penggunaan media video animasi motion graphic. Semakin optimal media digunakan, semakin tinggi minat belajar siswa.

3. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas dengan metode Glejser digunakan untuk mendeteksi perbedaan varians residual antar observasi. Jika nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$, maka tidak terdapat gejala heteroskedastisitas. Hasil uji disajikan pada tabel berikut.

Tabel 8. Uji Heteroskedastisitas

		Coefficients ^a				
Model		Unstandardized		Standardized	T	Sig.
		Coefficients		Coefficients		
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	.808	1.380		.585	.564
	Media (X)	.003	.040	.017	.084	.934

a. Dependent Variable: Abs_RES

Sumber: SPSS 26.0

Berdasarkan uji heteroskedastisitas tabel 8 nilai signifikansi variabel Media sebesar 0,934 ($> 0,05$), menunjukkan tidak ada gejala heteroskedastisitas. Artinya, model memenuhi asumsi homoskedastisitas dan layak untuk analisis inferensial lanjut.

Uji Hipotesis Dalam Analisis Uji Regresi Linier Sederhana

Uji hipotesis digunakan untuk menilai apakah pengaruh variabel independen terhadap dependen signifikan secara ilmiah. Koefisien regresi dianggap bermakna jika nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$. Proses ini mengikuti pedoman analisis regresi untuk menentukan kelayakan hubungan antar variabel.

1. Jika nilai signifikansi $<$ dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima

2. Jika nilai signifikansi > dari 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak H_0

H_0 = Tidak ada pengaruh Media Pembelajaran video animasi motion graphic (X) terhadap Minat Belajar (Y)

H_a = Ada pengaruh Media Pembelajaran video animasi motion graphic (X) terhadap Minat Belajar (Y)

Tabel 9. Uji Regresi Linier Sederhana

		Coefficients ^a				
Model		Unstandardized		Standardized	T	Sig.
		Coefficients		Coefficients		
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	41.692	2.207		18.887	.000
	Media	.577	.065	.877	8.940	.000

a. Dependent Variable: Minat

Sumber: SPSS 26.0

Tabel 9 menunjukkan hasil regresi linier sederhana antara media video animasi motion graphic (X) dan minat belajar siswa (Y). Koefisien regresi sebesar 0,577 berarti setiap peningkatan satu unit penggunaan media akan meningkatkan minat belajar sebesar 0,577 poin. Nilai konstanta 41,692 menunjukkan minat belajar saat media tidak digunakan. Nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$) dan t hitung 8,940 ($> t$ tabel) menunjukkan pengaruh yang signifikan. Nilai Beta sebesar 0,877 menandakan pengaruh kuat. Dapat disimpulkan bahwa media video animasi motion graphic berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa.

Analisis Besarnya Pengaruh Media Video Animasi terhadap Minat Belajar

Besarnya kontribusi media video animasi motion graphic (X) terhadap minat belajar siswa (Y) ditunjukkan oleh nilai R Square (R^2) pada output regresi linier dalam Model Summary berikut:

Tabel 10. Nilai R Square atau R^2

Model Summary	
---------------	--

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.877 ^a	.769	.759	1.23127

a. Predictors: (Constant), Media

Sumber: SPSS 26.0

Tabel 10 menunjukkan nilai R Square sebesar 0,769, artinya 76,9% variasi minat belajar siswa dijelaskan oleh penggunaan media video animasi motion graphic. Nilai Adjusted R Square sebesar 0,759 tetap menunjukkan kontribusi besar media terhadap variabel dependen. Nilai R sebesar 0,877 juga menandakan hubungan yang sangat kuat antara kedua variabel. Temuan ini membuktikan bahwa media video animasi motion graphic berpengaruh signifikan dan kuat dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran SKI.

Temuan ini didukung oleh penelitian (Laura & Sahronih, 2022) di SDN 1 Bojongnegara yang menunjukkan bahwa media video animasi berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa ($R^2 = 0,302$). (Rambe, Siregar, & Ulya, 2025) juga menemukan kontribusi sebesar 65,9% ($R^2 = 0,659$) pada pemahaman materi ibadah melalui pendekatan visual interaktif. Sementara itu, (Miranda & Sulaiman, 2022) mencatat kontribusi 13,9% ($R^2 = 0,139$) terhadap minat belajar siswa PAI di SMK Negeri 2 Padang. Meskipun berbeda tingkat pengaruhnya, ketiga penelitian tersebut menegaskan bahwa media animasi memberikan dampak positif dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini sejalan dengan studi sebelumnya yang menunjukkan bahwa video animasi, khususnya motion graphic, dapat meningkatkan minat, pemahaman, dan keterlibatan siswa. Pembelajaran berbasis multimedia visual dan audio menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakter siswa masa kini (Fatmawati, 2025). Model pembelajaran seperti ini juga sejalan dengan teori belajar kognitif dan teori multimedia. Hal ini sejalan dengan teori belajar kognitif dan teori multimedia, di mana menurut (Mayer, 2001 dalam Syahri, 2024), pembelajaran lebih efektif jika informasi disampaikan melalui kombinasi visual dan verbal. Media motion graphic tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga memperdalam pemahaman, meningkatkan fokus, dan menumbuhkan minat belajar siswa secara aktif.

Temuan ini didukung oleh hasil observasi selama pembelajaran. Saat video animasi motion graphic diputar, mayoritas siswa tampak antusias dan fokus, bahkan berdiskusi spontan saat tokoh atau peristiwa sejarah muncul. Guru mencatat peningkatan partisipasi dalam sesi tanya jawab serta berkurangnya perilaku tidak tertib. Hal ini menunjukkan bahwa media ini tidak hanya efektif secara teoritis, tetapi juga nyata dalam meningkatkan respons dan perilaku belajar siswa di kelas. Meski penelitian ini menunjukkan pengaruh positif video animasi motion graphic terhadap minat belajar siswa, terdapat faktor eksternal yang dapat memengaruhi validitas hasil. Salah satunya adalah keterampilan guru dalam memanfaatkan media, guru yang aktif membimbing dan mengaitkan isi video dengan konteks pembelajaran akan lebih efektif dibandingkan yang hanya memutar video tanpa arahan. Durasi dan frekuensi pemutaran juga berpengaruh video yang terlalu panjang bisa menurunkan fokus, sedangkan durasi terlalu singkat kurang efektif. Idealnya, video berdurasi 5–10 menit untuk siswa sekolah dasar. Selain itu, kualitas konten seperti visual, animasi, narasi, dan kesesuaian kurikulum sangat menentukan daya tarik dan pemahaman siswa. Ketiga faktor ini keterampilan guru, durasi, dan kualitas video perlu diperhatikan agar hasil penelitian lebih kuat dan komprehensif.

Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi motion graphic berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran SKI. Hal ini dibuktikan dengan nilai R Square sebesar 0,769, yang berarti 76,9% variasi minat belajar dapat dijelaskan oleh penggunaan media tersebut. Rata-rata skor responden antara 4,19–4,38 mencerminkan respons positif terhadap media visual yang interaktif. Menurut (Sugiyono, 2023), nilai ini termasuk dalam kategori pengaruh kuat. Secara praktis, peningkatan minat belajar berdampak langsung pada kualitas pembelajaran, membuat siswa lebih fokus, aktif, dan termotivasi. Media video animasi motion graphic bukan hanya alat bantu visual, tetapi juga strategi efektif dalam membangun keterlibatan emosional dan intelektual siswa di era pembelajaran abad ke-21. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan. Jumlah sampel kecil (26 siswa dari satu kelas) dan pemilihan secara purposif membatasi generalisasi hasil. Durasi penelitian yang singkat juga belum cukup untuk mengamati dampak jangka panjang.

Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan sampel lebih besar dan acak dari berbagai kelas atau sekolah untuk meningkatkan validitas eksternal. Media sebaiknya dikembangkan untuk mata pelajaran lain dan jenjang berbeda untuk menguji konsistensi efektivitasnya. Fitur interaktif seperti kuis atau narasi suara siswa dapat ditambahkan agar lebih menarik. Variabel lain seperti motivasi, gaya belajar, lingkungan, atau peran guru juga perlu diteliti. Penelitian lanjutan dengan desain eksperimen lebih terkontrol dan durasi lebih panjang penting untuk melihat dampak jangka panjang. Penggabungan metode kuantitatif dan kualitatif juga dianjurkan untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif dan mendalam.

Referensi

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Azhara, S., & Syarifah, S. (2024). Penerapan Media Video Pembelajaran Animasi dalam Meningkatkan Minat Belajar Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas 1A Sekolah Dasar Negeri 7 Ciamis. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 2(2), 74–80.
- Azizah, A., Suryani, D. I., & Taufik, A. N. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Motion graphic pada Tema Ecoenzyme Si Cairan Serbaguna untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 14(2), 521–531. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i2.1604>
- Badaruddin, S. (2024). Efektivitas Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam The Effectiveness of the Role-Playing Method in Enhancing Students ' Interest in the Islamic Cultural History Subject. *Jurnal Pendidikan Dasar & Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 63–78.
- Bararah, I. (2020). Pengelolaan sarana dan prasarana pendidikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *Jurnal MUDARRISUNA*, 10(2), 351–370. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22373/jm.v10i2.7842>
- Fatmawati, I. (2025). Transformasi Pembelajaran Sejarah dengan Deep Learning Berbasis Digital untuk Gen Z. *Jurnal REVORMA*, 5(1), 25–39. <https://doi.org/https://doi.org/10.62825/revorma.v5i1.140>
- Fuadiyah, A. (2024). *Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual Film Animasi Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas VII di MTS Ma'arif Klego Ponorogo*. Skripsi S1 - Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, Ponorogo.
- Goli, N. H., & Achadi, M. W. (2023). Analisis Kurikulum Merdeka Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Ski) Pada Kelas 10 Di Ma 1 Yogyakarta. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 3(3), 2503–3506.
- Hadih Tullah, N., Widiada, I. K., & Tahir, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Video Animasi terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Rumak Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2c), 821–826. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2c.587>
- Kurniati, E., Fiqry, R., Nurgufriani, A., Diana, N., & Adiansha, A. A. (2025). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Berbasis Aplikasi Wordwall terhadap Minat

- Belajar Siswa pada Materi Hidup. *Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(2), 533–543. <https://doi.org/https://doi.org/10.53299/jagomipa.v5i2.1644>
- Laura, S. N., & Sahronih, S. (2022). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Iv Sdn 1 Bojongnegara. *Jurnal Sains Dan Ilmu Pendidikan*, 3(2), 1–6. <https://doi.org/10.58660/periskop.v3i2.36>
- Lubis, D. M. R., Manik, E., Mardianto, & Nirwana Anas. (2021). Strategi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Islamic Education*, 1(2), 68–73. <https://doi.org/10.57251/ie.v1i2.72>
- Milenia, P. F., Sutiyarti, U., & Rini, W. (2022). Analisis Penggunaan Media Mind Map Pada Pembelajaran Bahasa Jepang Secara Daring Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Bahasa Sman 1 Batu. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, 8(1), 37–44. <https://doi.org/10.23887/jpbj.v8i1.40873>
- Miranda, V., & Sulaiman, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Berbasis Multimedia terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti. *As-Sabiqun*, 4(5), 1300–1315. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v4i5.2243>
- Rambe, N., Siregar, J. S., & Ulya, B. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Pemahaman Siswa Pada Materi Shalat Gerhana Dan Shalat Jenazah Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas VIII Di UPTD SMP Negeri 1 Sei Kanan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 348–357. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.26143>
- Revlinasari, D. A. A., Degeng, I. N. S., & Wedi, A. (2021). Animasi Motion Graphics Dinamika Litosfer Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas X Sma. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(2), 168–177. <https://doi.org/10.17977/um038v4i20201p168>
- Rusdiansyah, S., & Leonard, L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Motion Graphic Matematika Berbasis Android pada Siswa Kelas V SD Semester 1. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(2), 135–143. <https://doi.org/10.24042/terampil.v7i2.6996>
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Syahri, I. P. (2024). Penerapan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PAI Kelas IV SDN 09 Lanai Sinuargon. *Jurnal Pendidikan Kolaboratif*, 01(02), 417–423.
- Widodo, S. (2021). Pengaruh Kualitas Produk, Kualitas Pelayanan dan Harga terhadap Kepuasan Konsumen Molivia Cafe (Studi Kasus pada Konsumen Molivia Cafe, Jalan H.M. Joni, Teladan Timur, Kota Medan). *Jurnal Manajemen Tools*, 13(1), 101–122.
- Zahra, F. M., Lutfiana, L., Abdullah, M. N. H., Harsono, S., & Fatimah, S. (2024). Penerapan Video Animasi Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar SKI Siswa Kelas IV di MIS Al-Hidayah Karangtanjung. *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs)*, 7(3), 711–710. <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/shes.v7i3.91649>