MASALIQ
Jurnal Pendidikan dan Sains

e-ISSN: 2808-8115
p-ISSN: 2809-1051

Terindeks: Sinta 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Garuda, Google Scholar, Base, etc

https://doi.org/10.58578/masaliq.v5i5.7043

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN "SKIAN" (*SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM ANIMASI*) BERBASIS APLIKASI *ISPRING SUITE* PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM KELAS X DI SMA MADINATUL ULUM

Development of "SKIAN" (Islamic Culture History Animation) Learning Media Based on iSpring Suite Application for Islamic Culture History Subject in Grade X at SMA Madinatul Ulum

Fitri Khoirotun Nasyiroh & Hidayatur Rohmah
Universitas KH. A. Wahab Hasbullah Jombang
nasyirohfitri@gmail.com; hidayaturrohmah@unwaha.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Jun 24, 2025	Jul 18, 2025	Jul 30, 2025	Aug 4, 2025

Abstract

This study is motivated by the limited research on the development of interactive learning media for *Sejarah Kebudayaan Islam* (Islamic Cultural History, SKI), amidst the continued dominance of conventional methods that tend to be less engaging and the underutilization of Information and Communication Technology (ICT), which negatively affects students' learning interest and comprehension. The aim of this research is to develop an interactive learning media titled "SKIAN" (*Sejarah Kebudayaan Islam Animasi*), based on the iSpring Suite application, deemed suitable for Grade X SKI subjects at SMA Madinatul Ulum. The study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, comprising analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The trial subjects included two media experts, one Islamic Education teacher as a content expert, and 20 Grade X students. Data were collected through observation, interviews, and questionnaires,

Masaliq Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

and analyzed quantitatively. The results showed that the SKIAN media was rated highly feasible by media experts, with average scores of 94% and 84%, considered good by the content expert with a score of 71%, and received a positive response from students with a score of 71.1%. The media proved effective in increasing learning interest, supporting material comprehension, and creating a more interactive and engaging learning environment. The study concludes that SKIAN is a viable innovative alternative for SKI instruction. Its implications include theoretical contributions to the literature on ICT-based learning media and practical recommendations for teachers to integrate technology effectively, as well as suggestions for future researchers to enhance its features and evaluate its effectiveness in broader contexts.

Keywords: Learning Media Development; SKIAN; Islamic Cultural History; iSpring Suite; ADDIE Model; Interactive Learning

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh terbatasnya studi mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), di tengah dominasi metode konvensional yang kurang menarik dan rendahnya pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), yang berdampak pada minat belajar dan pemahaman siswa. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif "SKIAN" (*Sejarah Kebudayaan Islam Animasi*) berbasis aplikasi *iSpring Suite* yang layak digunakan pada mata pelajaran SKI kelas X di SMA Madinatul Ulum. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek uji coba terdiri dari dua dosen ahli media, satu guru PAI sebagai ahli materi, dan 20 siswa kelas X. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan angket, serta dianalisis secara kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media SKIAN dinilai sangat layak oleh ahli media dengan skor rata-rata 94% dan 84%, dinilai baik oleh ahli materi dengan skor 71%, dan mendapatkan respons positif dari siswa dengan skor 71,1%. Media ini terbukti mampu meningkatkan minat belajar, membantu pemahaman materi, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Simpulan dari penelitian ini menegaskan bahwa SKIAN merupakan alternatif media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran SKI. Implikasinya mencakup kontribusi teoretis dalam pengembangan literatur media pembelajaran berbasis TIK serta rekomendasi praktis bagi guru untuk mengintegrasikan teknologi secara optimal dan bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan fitur lanjutan serta menguji efektivitas SKIAN dalam konteks yang lebih luas.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran; SKIAN; Sejarah Kebudayaan Islam; iSpring Suite; Model ADDIE; Pembelajaran Interaktif

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam yaitu pendidikan yang terencana untuk menyiapkan peserta didik dalam meyakini, memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau latihan. Dalam kehidupan sehari-hari. Bidang studi

Pendidikan Agama Islam (PAI) meliputi: Akhidah-Akhlaq ,Qur'an Hadits, Fiqih, dan Sejarah Kebudayaan Islam(SKI).(Rokim, 2020)

Sejarah Kebudayaan Islam yaitu salah satu mata pelajaran PAI yang diajarkan di berbagai jenjang pendidikan formal di tingkat (MI), (MTS) dan (MA). Menurut pandangan Dudung Abdurrahman mengatakan bahwa sejarah adalah ilmu tentang kedisiplinan, menurut pandangannya sejarah bukan hanya sekedar persoalan tentang kisah biasa melainkan didalamnya terkandung pengetahuan kedalaman tentang pengetahuan bagaimana dan mengapa peristiwa dimasa lampau terjadi.(Dewi et al., 2025)

Namun dalam kenyataannya, proses pembelajaran SKI di tingkat menengah atas, khususnya di SMA/MA, masih cenderung monoton. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SMA Madinatul Ulum Mojokrapak Tembelang Jombang, guru hanya menggunakan metode ceramah dan LKS tanpa memanfaatkan teknologi secara optimal. Padahal, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2022) melalui Kurikulum Merdeka menyatakan bahwa pembelajaran harus memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) secara integratif untuk mendukung pembelajaran yang aktif dan bermakna. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kebijakan nasional dan praktik pembelajaran di lapangan. Menurut Mayer (2021) dalam teori Cognitive Theory of Multimedia Learning, media pembelajaran berbasis visual dan interaktif dapat meningkatkan perhatian, mengurangi beban kognitif, dan memperkuat retensi informasi siswa, khususnya dalam mata pelajaran yang bersifat naratif dan historis seperti SKI.(Mayer & Fiorella, 2021)

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan catatan perkembangan perjalanan hidup manusia muslim dari masa ke masa dalam perihal untuk beribadah, bermuamalah, dan berakhlak untuk menyebarkan ajaran islam yang berlandaskan akidah. Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini bertujuan untuk memberi motivasi kepada siswa agar dapat mengenal dan menghargai bentuk-bentuk sejarah tersebut. Pelajaran ini mengandung nilai-nilai kebijaksanaan yang dapat membantu melatih kecerdasan serta membentuk karakter, dan kepribadian siswa. Di madrasah, SKI menekankan pada kemampuan siswa untuk mengambil pelajaran dari sejarah Islam, serta meneladani tokoh-tokoh yang berperan dalam sejarah.(Fachrudin, 2023)

Dalam pembelajaran guru berperan sebagai seorang pengajar atau bisa disebut dengan pendidik. Guru dituntut untuk menyampaikan ilmunya kepada siswa, menasehati dan mengarahkan siswa kepada perilaku yang lebih baik dari sebelumnya. Selain itu guru juga

mempunyai tugas utama yaitu membimbing dan mengarahkan peserta didik.(Kang et al., 2020)

Setelah Wawancara, Observasi dan Pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti, Peserta didik cenderung menganggap proses pembelajaran mata pelajaran SKI merupakan pembelajaran yang kurang menarik bagi siswa, khusus nya bagi siswa Sekolah menengah keatas atau madrasah aliyah. Pada umumnya mata pelajaran SKI disebagian kalangan besar guru hanya berpacu menggunakan metode pembelajaran konvensional saja seperti ceramah. Salah satu kesulitan para peserta didik dalam metode ceramah yang dilakukan oleh guru dalam menyampaikan isi pembelajaran adalah kesulitan menyimak seluruh penjelasan yang diberikan oleh guru sehingga siswa tidak dapat memahami dengan maksimal dan mengakibatkan peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran.(Wulandari et al., 2023)

Dengan demikian terdapat beberapa metode pembelajaran yang harus difahami oleh guru supaya meningkatkan minat belajar siswa yaitu metode diskusi, metode eksperimen, metode demonstrasi, Metode pemberian tugas, metode sosiodrama, metode drill, metode kerja kelompok, memecahkan masalah secara bersama-sama dalam jumlah tertentu. metode tanya jawab metode proyek dan ceramah.(Maemunawati & Alif, 2020)

Berdasarkan observasi awal dan urgensi peningkatan kualitas pembelajaran, peneliti berargumen bahwa inovasi dalam media pembelajaran sangat dibutuhkan. Fenomena ini perlu dikaji lebih mendalam karena media interaktif dapat menjadi solusi untuk mengatasi kejenuhan siswa dan memfasilitasi pemahaman materi yang kompleks. Pendekatan ini selaras dengan prinsip pembelajaran modern yang menekankan peran aktif siswa dan penggunaan teknologi untuk menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan

Dan salah satunya yaitu Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam proses belajar mengajar kini sudah menjadi bagian yang tidak bisa terpisahkan dalam dunia pendidikan. Dalam kurikulum Merdeka TIK tidak lagi menjadi pelajaran terpisah, melainkan di gunakan untuk setiap kegiatan pembelajaran. Kemampuan menggunakan teknologi informasi komunikasi ini sangat diperlukan agar proses pembelajaran berjala dengan lancer. Dan pada dasarnya untuk melancarkan penggunan (TIK) sekolahan harus memiliki fasilitas yang cukup untuk mendukung pembelajaran berbasis TIK. Tidak hanya fokus kepada fasilitas yang cukup mendukung di sekolahan guru juga harus menguasai tentang TIK agar memudahkan guru dalam proses belajar mengajar.(Marzoan, 2017)

Pada salah satu sekolahan yang akan diteliti yaitu pada SMA Madinatul Ulum Mojokrapak Tembelang Jombang pada permasalahan kali ini guru hanya menggunakan media ceramah dan tidak mengaplikasikan TIK dalam proses kegiatan belajar mengajar, seharusnya guru dapat memanfatkan lebih jauh untuk meningkatkan pembelajaran dengan cara menyatu kedalam kurikulum yang ada. Dari uraian diatas, nampaknya perlu adanya upaya untuk mengatasi masalah tersebut, oleh sebab itu disini peneliti mengambil salah satunya yaitu dengan mengembangkan produk berupa media pembelajaran berbasis aplikasi Ispring suite untuk mata pelajaran SKI. Oleh karena itu, kebaruan fundamental penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran "SKIAN" (Sejarah Kebudayaan Islam Animasi) yang secara unik dan spesifik dirancang untuk mata pelajaran SKI kelas X SMA. SKIAN secara inovatif memanfaatkan fitur animasi dan interaktivitas komprehensif dari iSpring Suite.

Sehingga peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran SKIAN (Sejarah Kebudayaan Islam Animasi) Berbasis Aplikasi Ispring Suite Pada Mata Pelajaran SKI Kelas X Di SMA Madinatul Ulum Mojokrapak Jombang.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif dan menguji kelayakannya dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Menurut sugiyono dalam jurnal Okpatrioka metode penelitian dan pengembangan (*Research and Devolopment*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji produk tersebut efektif atau tidak.(Siswa et al., 2024)

Didalam Penelitian ini Peneliti menggunakan desain *ADDIE* (*Analysis-Design Devolompent-Implementation-Evaluation*). Desain ini dikembangkan oleh Molenda dan Reiser. Desain ini sering digunakan untuk menjelaskan pendekatan yang terstruktur dalam pengembangan instruksional. Molenda menyatakan bahwa desain *ADDIE* adalah desain pembelajaran yang bersifat umum dan cocok untuk digunakan dalam penelitian pengembangan. Dalam penggunaanya untuk pengembangan, proses ini dianggap berurutan namun tetap interaktif. (Siswa et al., 2024)

Menurut Multiyaningsih dalam jurnal Okpatrioka model *ADDIE* merupakan model yang dianggap lebih rasional dan lebih komprehensif dibandingkan model lainnya. Oleh karena itu, model ini dapat diterapkan untuk berbagai jenis produk, termasuk model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media, dan bahan ajar.(Sabdarini et al., 2021)

Subjek dalam penelitian ini dipilih secara cermat berdasarkan tujuan pengembangan media, dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan subjek secara sengaja sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya. Subjek tersebut meliputi dua orang dosen ahli, yang terdiri dari satu dosen ahli media dan satu dosen ahli materi Pendidikan Agama Islam, seorang guru pengampu mata pelajaran SKI, serta dua puluh orang siswa kelas X di SMA Madinatul Ulum Mojokrapak Tembelang Jombang.

Pemilihan guru dan siswa sebagai subjek dilakukan untuk memperoleh data autentik dan representatif terkait implementasi dan efektivitas media pembelajaran dalam konteks kelas yang sebenarnya. Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik, yaitu observasi langsung untuk mengamati kondisi pembelajaran SKI sebelum dan sesudah penggunaan media, wawancara mendalam dengan guru untuk menggali informasi mengenai kendala dan kebutuhan pembelajaran, serta dokumentasi berupa foto dan catatan lapangan sebagai bukti pelaksanaan kegiatan di lapangan.

Di samping itu, angket validasi diberikan kepada para ahli untuk menilai kelayakan isi dan desain media SKIAN, sedangkan angket respon siswa digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan, ketertarikan, dan kemudahan penggunaan media setelah proses pembelajaran berlangsung. Semua angket disusun menggunakan skala Likert lima poin, yang dirancang untuk menangkap variasi tingkat persetujuan responden secara terstruktur.

Data kuantitatif Data yang dikumpulkan berbentuk angka-angka dan dianalisis dengan statistik untuk mendapatkan kesimpulan yang relevan dengan masalah yang diteliti.(Erwin & Jingga, 2024) Adapun data kualitatif menurut John W. Creswell mendefinisikan data kualitatif sebagai data yang diperoleh melalui berbagai metode yang membantu peneliti memahami fenomena sosial dan budaya dari sudut pandang partisipan. Data ini biasanya berupa teks, gambar, atau artefak yang, dianalisis untuk mengidentifikasi pola atau tema.(Charismana et al., 2022) Dengan pendekatan yang terpadu ini, diharapkan penelitian dapat menghasilkan gambaran utuh dan menyeluruh tentang efektivitas media pembelajaran SKIAN berbasis iSpring Suite, sehingga media yang dikembangkan benar-

benar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran SKI dan relevan dengan tuntutan pendidikan di era digital.

HASIL

A. Hasil uji coba produk

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran SKIAN (Sejarah Kebudayaan Islam Animasi) berbasis aplikasi iSpring Suite dan menilai kelayakannya berdasarkan validasi ahli media, ahli materi, serta respon peserta didik. Proses pengembangan mengikuti model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.

1. Tahap Analisis (Analysis)

Data observasi awal menunjukkan bahwa pembelajaran SKI di kelas X SMA Madinatul Ulum Mojokrapak masih menggunakan metode ceramah konvensional, tanpa media interaktif. Sebagian besar siswa terlihat pasif selama pembelajaran berlangsung. Hal ini menjadi dasar bagi peneliti untuk mengembangkan media berbasis PowerPoint Hyperlink yang lebih menarik dan interaktif, sebagai respons terhadap kebutuhan di "Saya hanya pakai buku paket dan ceramah, belum pernah pakai media interaktif seperti ini.").

2. Tahap Perancangan (Design)

Peneliti menyusun desain media berdasarkan Kompetensi Dasar (KD) dan indikator pembelajaran. Elemen visual seperti template, warna, jenis huruf, dan ilustrasi dipilih agar relevan dengan materi strategi dakwah Rasulullah SAW periode Makkah. Latihan soal disusun menggunakan Google Form untuk menambah keaktifan siswa dalam evaluasi akhir.

3. Tahap Pengembangan (Development)

Media dikembangkan menggunakan aplikasi iSpring Suite. Selanjutnya dilakukan uji validasi oleh dua ahli media dan satu ahli materi. Masukan dari validator digunakan untuk revisi media, terutama pada aspek tampilan awal (background) dan struktur bahasa dalam materi.

4. Tahap Implementasi (Implementation)

Media diujicobakan kepada 20 siswa kelas X. Mereka mengakses materi melalui aplikasi, menjawab kuis dalam Google Form, dan mengisi angket respon. Secara umum, siswa

merespon positif. Sebagian besar menyatakan media membantu memahami materi SKI dan meningkatkan semangat belajar. Adinda aliyatuz zahro menyatakan bahwasanya "Biasanya saya kurang paham kalau cuma diceramahi saja. Tapi dengan animasi di SKIAN ini, saya jadi lebih ngerti dan nggak ngantuk pas belajar."

5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Evaluasi dilakukan melalui analisis kuantitatif terhadap angket validasi dan angket respon siswa. Saran dari ahli digunakan untuk menyempurnakan versi akhir media SKIAN sebelum disimpulkan layak digunakan.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, data yang diperoleh disajikan sesuai dengan hasil pengumpulan. Data tersebut mencakup validasi dari ahli materi, ahli media dan Angket respon Siswa. Adapun Pemaparannya yaitu sebagai berikut:

1. **Validasi Ahli Media**

Validasi ahli media dilakukan oleh dua dosen dari UNWAHA Jombang. Ahli media 1 memberikan nilai kelayakan sebesar 94%, sementara ahli media 2 (memberikan nilai 84%. Keduanya menempatkan media SKIAN dalam kategori "Sangat Baik". Komentar dari Ahli media 1 menyarankan revisi pada tampilan awal agar sesuai dengan tema Islam, sedangkan Ahli media 2 menyatakan aplikasi siap digunakan di kelas tanpa revisi.

Perhitungan hasil kuesioner menggunakan Rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{skor}{Skor\ Maksimum}\ x\ 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase barang

f = Sekor yang dikumpulkan / frekuensi yang diamati

n = Jumlah kasus /frekuensi yang diharapkan

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

Validator	Persentase	Kategori
Ahli media 1	94%	Sangat Baik
Ahli media 2	84%	Sangat Baik

2. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh satu guru mata pelajaran SKI. Persentase hasil validasi adalah 72%, yang termasuk dalam kategori "Baik". Aspek yang perlu perbaikan adalah struktur bahasa dan penyusunan kalimat. Ahli materi menilai bahwa aplikasi ini dapat memperluas pemahaman siswa terkait sejarah dakwah Nabi.

Perhitungan hasil kuesioner menggunakan Rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{skor}{Skor\ Maksimum}\ x\ 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase barang

f = Sekor yang dikumpulkan / frekuensi yang diamati

n = Jumlah kasus /frekuensi yang diharapkan

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Validator	Persentase	Kategori
Ahli materi	72%	Baik

3. Respon Siswa

Sebanyak 20 siswa kelas X mengikuti uji coba media SKIAN. Hasil angket menunjukkan bahwa aplikasi dinilai baik oleh mayoritas siswa. Presentase rata-rata respon siswa adalah 77,1%, dengan skor tertinggi pada aspek visual (85%) dan skor terendah pada aspek evaluasi (71%). Meskipun mayoritas siswa menilai SKIAN sangat baik dari aspek visual dan kemudahan penggunaan, terdapat skor rendah pada aspek evaluasi, khususnya dalam pertanyaan kuis. Sebanyak 6 dari 20 siswa menyatakan kesulitan memahami instruksi kuis dalam Google Form, yang menunjukkan perlunya revisi pada redaksi soal evaluasi agar lebih sederhana dan terarah.

Aspek	Skor (%)	Keterangan
Desain visual	85%	Tampilan menarik dan mudah dipahami
Kesesuaian materi	75–79%	Sesuai dengan pelajaran dan mudah dipahami
Evaluasi/Quiz	71%	Beberapa siswa kesulitan memahami soal
Kepuasan keseluruhan	78%	Media membantu proses belajar

B. Revisi Produk

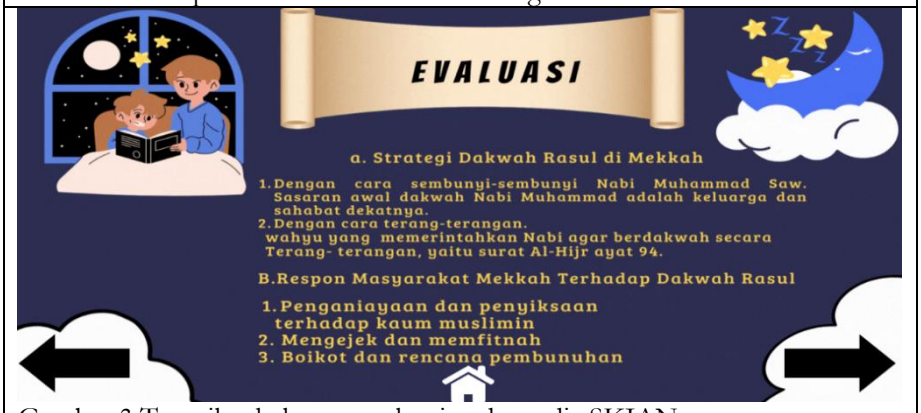
Setelah menyelesaikan pengembangan produk dan melakukan revisi dari ahli media dan ahli materi, kemudian peneliti akan memaparkan beberapa pilihan disain dari media pembelajaran SKIAN (Sejarah Kebudayaan Islam Animasi) yang telah melauli proses validasi.



Gambar 1 Tampilan awal media SKIAN sebelum revisi



Gambar 2 Tampilan awal setelah direvisi dengan tema Islami



Gambar 3 Tampilan halaman evaluasi pada media SKIAN



Gambar 1 Tampilan awal media SKIAN sebelum revisi



QUIZ SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM STRATEGI DAKWAH ROSULULLAH PADA PERIODE MAKKAH

Media Pembelajaran SKIAN (Sejarah Kebudayaan Islam Animasi)

Selamat Datang di Kuis SKIAN !

Kuis ini dirancang untuk mengukur pemahaman Anda tentang materi Sejarah Kebudayaan Islam yang telah disajikan melalui media animasi SKIAN. Setiap jawaban yang Anda berikan akan membantu kami dalam mengevaluasi dan menyempurnakan media pembelajaran ini.

Petunjuk Pengisian:

1. Isi identitas Anda
2. Bacalah setiap pertanyaan dengan teliti sebelum menjawab.
3. Pilih jawaban yang menurut Anda paling tepat dengan mengklik salah satu opsi yang tersedia.
4. Tidak ada batas waktu, namun usahakan untuk menyelesaikan kuis ini dalam satu sesi.
5. Pastikan semua pertanyaan telah dijawab sebelum menekan tombol "**Kirim**".

Catatan Penting:

- Data yang Anda berikan akan dirahasiakan dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian tugas akhir ini.

Gambar 4 Tampilan isi dari Evaluasi dengan menggunakan Google Formulir



Email *

Email Anda

Nama *

Jawaban Anda

Kelas *

Jawaban Anda

Nomor Absen *

Jawaban Anda

Gambar 5 Tampilan beberapa pertanyaan untuk siswa

PEMBAHASAN

Analisis Hasil Pengembangan dan Uji Kelayakan Media "SKIAN"

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran "SKIAN" (Sejarah Kebudayaan Islam Animasi) berbasis aplikasi iSpring Suite melalui penerapan model *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Proses diawali dengan analisis kebutuhan di SMA Madinatul Ulum Mojokrapak Tembelang Jombang yang mengindikasikan bahwa metode pembelajaran SKI yang didominasi ceramah membuat siswa pasif dan kurang termotivasi, memunculkan kebutuhan mendesak akan media interaktif. Tahap perancangan kemudian berfokus pada pengembangan media *PowerPoint Hyperlink* yang menarik secara visual dan konten, disesuaikan dengan kurikulum materi "Strategi Dakwah Rasulullah SAW pada Periode Makkah", termasuk integrasi latihan soal via Google Formulir.

Pada tahap pengembangan, media diimplementasikan menggunakan iSpring Suite dan divalidasi oleh para ahli. Hasil validasi ahli media menunjukkan nilai yang "Sangat Baik", yaitu 94% dari ahli media 1 dan 84% dari ahli media 2, menegaskan bahwa media "SKIAN" memiliki kualitas teknis dan desain yang memenuhi standar tinggi. Revisi minor, seperti penyesuaian tampilan awal, telah dilakukan berdasarkan masukan ini. Validasi dari ahli materi menunjukkan nilai "Baik" sebesar 72%, mengonfirmasi kesesuaian materi SKI dengan Kompetensi Dasar dan indikator, serta potensi media dalam memperluas pemahaman siswa. Revisi pada struktur dan redaksi bahasa juga dilakukan untuk meningkatkan kejelasan.

Selanjutnya, hasil implementasi dan evaluasi dari 20 siswa kelas X menghasilkan respons positif dengan rata-rata persentase 77,1%, yang termasuk dalam kategori "Baik". Aspek desain visual (85%) dan kemudahan penggunaan (84%) mendapatkan nilai tertinggi, menunjukkan daya tarik dan user-friendliness media. Siswa juga merasa bahwa media ini meningkatkan semangat/motivasi (76%) dan membantu pemahaman materi (75%). Namun, catatan penting muncul pada aspek evaluasi/kuis yang memperoleh skor 71%, dengan beberapa siswa kesulitan memahami instruksi kuis. Hal ini menggarisbawahi perlunya penyempurnaan pada redaksi soal evaluasi agar lebih sederhana dan terarah. Secara keseluruhan, kepuasan siswa mencapai 78%, yang memvalidasi bahwa media "SKIAN" secara signifikan membantu proses belajar mereka.

Perbandingan dengan Literatur dan Implikasi Penelitian

Temuan penelitian ini konsisten dengan literatur yang mendukung efektivitas media interaktif dalam pembelajaran. Penggunaan media "SKIAN" terbukti berhasil mengatasi permasalahan pembelajaran SKI yang monoton di SMA Madinatul Ulum, meningkatkan minat belajar siswa, dan memfasilitasi pemahaman materi yang lebih baik. Hal ini sejalan dengan pengalaman siswa yang merasa lebih mengerti dan tidak mengantuk saat belajar dengan animasi di SKIAN. Kontribusi ini sangat relevan dengan kebijakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2022) melalui Kurikulum Merdeka, yang secara eksplisit mendorong pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) secara integratif untuk mendukung pembelajaran yang aktif dan bermakna. Dengan demikian, media "SKIAN" berperan penting dalam menutup kesenjangan antara kebijakan nasional dan praktik pembelajaran di lapangan.

Secara teoretis, keberhasilan media "SKIAN" ini didukung kuat oleh *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (Mayer, 2021). Teori ini menegaskan bahwa visualisasi dinamis dan interaksi aktif dapat mengurangi beban kognitif siswa dan memperkuat retensi informasi, sebuah prinsip yang sangat krusial untuk mata pelajaran naratif-historis seperti SKI. Selain itu, aspek gamifikasi dan daya tarik media juga mendukung teori motivasi, yang menyatakan bahwa elemen pembelajaran yang menarik secara substansial dapat meningkatkan minat belajar siswa secara berkelanjutan. Penelitian ini tidak hanya mengisi kesenjangan yang teridentifikasi dalam literatur pengembangan media SKI di konteks Indonesia tetapi juga memberikan kontribusi praktis yang signifikan dalam menciptakan pengalaman belajar yang jauh lebih relevan, menarik, dan efektif bagi siswa di era digital saat ini.

Keterbatasan Penelitian dan Saran untuk Penelitian Selanjutnya

Meskipun media "SKIAN" menunjukkan kelayakan dan efektivitas yang tinggi, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Implementasi media ini terbatas pada 20 siswa di satu SMA, sehingga generalisasi hasil mungkin perlu diuji pada skala yang lebih besar. Selain itu, fokus penelitian ini hanya pada satu materi SKI, yaitu "Strategi Dakwah Rasulullah SAW pada Periode Makkah". Catatan khusus pada aspek evaluasi/kuis, di mana beberapa siswa mengalami kesulitan memahami instruksi, juga menjadi keterbatasan yang perlu perhatian.

Untuk penelitian selanjutnya, sangat disarankan untuk melakukan uji coba pada sampel yang lebih besar dan beragam untuk memperkuat generalisasi. Perlu juga dilakukan

studi lebih lanjut yang berfokus pada penyempurnaan aspek evaluasi/kuis dalam media, khususnya pada kejelasan redaksi soal. Selain itu, eksplorasi integrasi media "SKIAN" dengan platform pembelajaran daring yang lebih luas atau adaptasi untuk mata pelajaran PAI lainnya di jenjang pendidikan yang berbeda juga merupakan arah penelitian yang menjanjikan.

KESIMPULAN

Penelitian ini mengonfirmasi bahwa media pembelajaran SKIAN (Sejarah Kebudayaan Islam Animasi) berbasis aplikasi iSpring Suite layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas X. Hasil menunjukkan bahwa SKIAN memperoleh validasi sangat baik dari ahli media (94% dan 84%), validasi baik dari ahli materi (72%), serta respon siswa yang positif (77,1%), dengan aspek visual mencapai skor tertinggi (85%). Temuan ini menjawab tujuan penelitian, yaitu mengembangkan media pembelajaran yang efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital, sekaligus menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran SKI mampu meningkatkan minat dan partisipasi belajar siswa secara signifikan.

Secara teoretis, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam konteks pembelajaran sejarah berbasis digital. Tiga kontribusi utama yang ditawarkan adalah: (1) pengayaan pendekatan pembelajaran interaktif berbasis animasi dengan iSpring Suite pada mata pelajaran keagamaan; (2) validasi empiris efektivitas media pembelajaran berbasis visual dalam konteks kurikulum Merdeka yang menekankan diferensiasi dan integrasi TIK; serta (3) penguatan relevansi Teori Pembelajaran Multimedia dalam konteks lokal pendidikan menengah berbasis agama.

Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya antara lain: (1) memperluas cakupan uji coba ke berbagai madrasah atau SMA di wilayah yang berbeda guna meningkatkan generalisasi temuan; (2) melakukan studi longitudinal untuk menilai dampak jangka panjang penggunaan media SKIAN terhadap hasil belajar siswa; dan (3) menyempurnakan instrumen evaluasi digital dalam media, seperti penyusunan soal kuis dan instruksi pada Google Form, agar lebih sesuai dengan tingkat pemahaman dan literasi digital siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Charismana, D. S., Retnawati, H., & Dhewantoro, H. N. S. (2022). Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Indonesia: Kajian Analisis Meta. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKn*, *jurnal ilmu perpustakaan dan informasi 9*(2), 99–113. DOI:10.36706/jbti.v9i2.18333

Dewi, K. A., Rahayuni, K. K., Apriani, N. L., & Ardiawan, I. K. N. (2025). Strategi Pembelajaran Guru dalam Mengajarkan Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *9*(1), 3(2), 524–532. DOI: https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i1.9110

Erwin, G., & Jingga, L. (2024). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Spss dalam Mengelola Data Penelitian pada Mahasiswa Inisma Jambi. *Jurnal Informasi Pengabdian Masyarakat*, *2*(3), 140–147. DOI**:** https://doi.org/10.47861/jipm-nalanda.v2i3.1298

Fachrudin, Y. (2023). Analisis Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Dirasah: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam*, *6*(1), 51–61. DOI:10.51476/dirasah.v6i1.458

Maemunawati, S., & Alif, M. (2020). Peran guru, orang tua, metode dan media pembelajaran: strategi kbm di masa pandemi covid-19. 3M *Media Karya*. https://books.google.co.id/books?id=hJcFEAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false

Marzoan, M. (2017). Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Dalam Perspektif Kurikulum 2013. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 81–90. DOI: 10.17977/um031v1i12014p081

Mayer, R. E., & Fiorella, L. (2021). The Cambridge Handbook of Multimedia Learning. *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*, *January*. *jurnal Educational Psychology Review* DOI:10.1007/s10648-023-09842-1

Rokim, R. (2020). Pengembangan Pendidikan Agama Islam dalam Upaya Meningkatkan Kualitas Kepribadian Peserta Didik di SMAN 1 Karangbinangun Lamongan. *jurnal akademika* DOI:10.30736/adk.v14i01.192

Sabdarini, C., Egok, A. S., & Aswarliansyah, A. (2021). Pengembangan LKS Tematik Berbasis Kearifan Lokal pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(5), 3765–3777. DOI: 10.31004/basicedu.v5i5.1393

Wulandari, I. N., Herman, H., & Rahmia, R. (2023). Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif, Keterampilan, Dan Sikap Siswa. *Jurnal IPA Terpadu*, *7*(1), 31. DOI:10.31004/edukatif.v6i5.7561