YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN: 2808-2346
e-ISSN: 2808-1854

Terindeks: SINTA 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v6i3.10184

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMAKER DENGAN PENDEKATAN *DEEP LEARNING*

Development of Animaker-Based Learning Media with a Deep Learning Approach

Aqidatun Nisa', Machnunah Ani Zulfah, Moh. Fodhil
Universitas KH. A. Wahab Hasbullah
aqidatunnisa4@gmail.com; machnunah313@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Apr 5, 2026	May 3, 2026	May 15, 2026	May 20, 2026

Abstract

Although the importance of interactive learning media has received attention in various studies, research that specifically discusses the development of Animaker-based media with a Deep Learning approach on the history of Walisongo remains limited. This study aims to develop and determine the effectiveness of Animaker-based learning media with a Deep Learning approach on the topic of emulating the role of Walisongo in spreading Islam. This study used a quantitative approach with a Research and Development (R&D) design based on the ADDIE model, which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects consisted of 36 students of Class X-6 at SMA PGRI 1 Jombang selected through random sampling. Data were collected using media expert and material expert validation questionnaires, student response questionnaires, and learning outcome tests in the form of pre-tests and post-tests. Data were analyzed using Likert-scale percentage techniques and the N-Gain formula. The results show that the level of media validity reached 92–96%, with a highly feasible category, student responses were in the very positive category, and media effectiveness based on the N-Gain calculation reached 70%, with a moderately effective category. This

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

finding contributes to the development of digital learning media theory and broadens understanding of the implementation of Deep Learning in the context of Islamic Religious Education. The conclusion of this study emphasizes that animation-based learning media innovation plays an important role in improving students' understanding of Islamic history material. The practical implications of this study indicate that teachers and schools can integrate Animaker-based media to create Islamic Religious Education learning that is more interactive, meaningful, and aligned with students' learning needs.

Keywords: Media Development; Digital Learning Media; Deep Learning; Walisongo; Animaker

Abstrak: Meskipun pentingnya media pembelajaran interaktif telah menjadi perhatian dalam berbagai penelitian, kajian yang secara khusus membahas pengembangan media berbasis Animaker dengan pendekatan *Deep Learning* pada materi sejarah Walisongo masih terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis Animaker dengan pendekatan *Deep Learning* pada materi meneladani peran Walisongo dalam menyebarkan Islam. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Research and Development* (R&D) model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek penelitian terdiri atas 36 siswa kelas X-6 SMA PGRI 1 Jombang yang dipilih melalui teknik *random sampling*. Data dikumpulkan menggunakan angket validasi ahli media dan ahli materi, angket respons siswa, serta tes hasil belajar berupa *pre-test* dan *post-test*. Data dianalisis menggunakan teknik persentase skala *Likert* dan rumus N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat validitas media mencapai 92–96% dengan kategori sangat layak, respons siswa berada pada kategori sangat positif, dan efektivitas media berdasarkan perhitungan N-Gain mencapai 70% dengan kategori cukup efektif. Temuan ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori media pembelajaran digital serta memperluas pemahaman tentang implementasi *Deep Learning* dalam konteks Pendidikan Agama Islam. Simpulan penelitian ini menegaskan bahwa inovasi media pembelajaran berbasis animasi berperan penting dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah Islam. Implikasi praktis penelitian ini menunjukkan bahwa guru dan sekolah dapat mengintegrasikan media berbasis Animaker untuk menciptakan pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang lebih interaktif, bermakna, dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.

Kata Kunci: Pengembangan Media; Media Pembelajaran Digital; *Deep Learning*; Walisongo; Animaker

PENDAHULUAN

Rendahnya pemahaman pendidik terhadap metode pembelajaran interaktif serta terbatasnya penguasaan teknologi dalam proses belajar mengajar menjadi latar belakang penelitian ini, padahal kedua hal ini sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital. Sistem pendidikan nasional saat ini memang menuntut adanya pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan ditunjang oleh pemanfaatan teknologi sebagai bagian dari inovasi pendidikan abad ke-21 (Wahyudin et al., 2024).

Namun kenyataan di lapangan justru menunjukkan sebaliknya. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMA PGRI 1 Jombang, proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas X masih didominasi oleh metode ceramah konvensional yang cenderung monoton. Kondisi ini menyebabkan rendahnya minat, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Meskipun sekolah sudah memiliki fasilitas yang cukup memadai, seperti perangkat LCD di setiap kelas, pemanfaatan teknologi masih minim karena sebagian guru belum memahami penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Akibatnya, peserta didik mudah merasa bosan, pasif, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi, terutama pada mata pelajaran PAI yang membahas tentang sejarah dan keteladanan tokoh Islam seperti Walisongo.

Melihat kondisi tersebut, permasalahan ini penting untuk segera dicarikan solusinya. Pembelajaran PAI yang hanya mengandalkan ceramah dan hafalan saja tidak akan mampu membuat siswa benar-benar memahami materi secara mendalam, terutama dalam meneladani nilai-nilai luhur yang diajarkan oleh tokoh-tokoh Islam seperti Walisongo. Menurut Saidah (2023), jika media yang dipakai semakin maju dan menarik, maka koneksi atau interaksi antara pendidik dan peserta didik juga akan semakin baik. Hal ini nantinya bisa menghasilkan dampak positif dalam proses belajar mengajar.

Selain itu, pendekatan *Deep Learning* juga sangat cocok diterapkan pada materi sejarah dan keteladanan, karena pendekatan ini menekankan pembelajaran yang bermakna (*meaningfull*), penuh kesadaran (*mindfull*), dan menyenangkan (*joyfull*), sehingga siswa tidak hanya sekedar tahu, tetapi juga bisa menghafal, memahami, dan mengimplementasikan nilai-nilai yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari (Raup et al., 2022). Oleh karena itu, rendahnya minat dan pemahaman siswa akibat metode monoton ini harus segera diatasi dengan menghadirkan inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis teknologi.

Terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang telah mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi. Seperti Safaruddin et al., (2024) membahas penggunaan media pembelajaran berbasis video pada mata pelajaran PAI di Sekolah Dasar, yang hasilnya menunjukkan bahwa media tersebut mampu memberikan pengalaman yang menjadi kebutuhan siswa dalam membangun keilmuan agama. Selanjutnya Miranda & Sulaiman (2022) meneliti pengaruh penggunaan media animasi berbasis multimedia terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI, dengan kesimpulan bahwa media animasi dapat

membuat siswa lebih fokus dan tertarik selama proses pembelajaran sehingga pembelajaran tidak monoton. Selain itu, Fajarwati & Irianto, (2021) mengembangkan media Animaker untuk materi keliling dan luas bangun datar di kelas IV SD, dengan hasil bahwa media tersebut layak digunakan serta mendapat respon positif dari guru dan peserta didik.

Studi ini menawarkan pengembangan video animasi interaktif (*Animaker)* yang dipadukan dengan elemen *Deep Learning* (pembelajaran bermakna, penuh kesadaran, dan menyenangkan) serta akses mandiri melalui *Google Sites*. Landasan teori yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dan teori pendekatan *Deep Learning* yang menekankan pembelajaran mendalam dan berpikir kritis (Arnadi et al., 2024).

Berdasarkan latar belakang diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Animaker* dengan pendekatan *Deep Learning* pada materi meneladani peran Walisongo dalam menyebarkan Islam, serta mengetahui tingkat keefektifan media tersebut dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas X SMA PGRI 1 Jombang. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa alternatif media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis *Animaker* serta menguji keefektifannya (Nawali et al., 2024).

Desain penelitian yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan sistematis yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* (Zamsiswaya et al., 2024). Pada tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi, seperti kondisi kegiatan pembelajaran, bahan ajar dan metode yang digunakan dalam pembelajaran. Selain itu dalam analisis juga harus memperhatikan lingkungan belajar seperti sarana dan prasarana. Kemudian tahap desain mencakup perencanaan dan penentuan bahan ajar maupun strategi yang akan digunakan, serta menentukan tujuannya. Namun pada tahap implementasi, tidak dilakukan secara keseluruhan karena adanya ketebatasan waktu, tenaga juga biaya.

Subyek penelitian sekaligus sasaran utama adalah siswa sebagai pengguna produk media pembelajaran. Penelitian dilakukan di SMA PGRI 1 Jombang. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas X, dengan penentuan sampel menggunakan teknik random sampling. Kelas X-6 yang berjumlah 36 siswa dipilih sebagai subjek uji coba skala besar dengan pertimbangan ketersediaan dan kesiapan fasilitas. Jumlah sampel untuk uji coba ini dihitung menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan (e) 5% (Antoro, 2024). Selain siswa, informan yang membantu pengumpulan data meliputi: (1) guru mata pelajaran PAI di SMA PGRI 1 Jombang sebagai ahli materi dan informan analisis kebutuhan, (2) guru PAI dari sekolah lain sebagai validator materi kedua untuk pembanding, dan (3) dosen pengembangan media sebagai validator ahli media.

Instrumen yang digunakan untuk mengumuplkan data diantaranya (1) wawancara digunakan pada tahap analisis untuk menggali data kualitatif mendalam mengenai masalah pembelajaran, metode yang digunakan, dan kebutuhan guru (Hariyanti, 2024). (2) Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data mengenai perilaku, interaksi, dan respons siswa serta kondisi lingkungan belajar selama proses pembelajaran berlangsung (Romdona et al., 2024). (3) Kuesioner/Angket digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif dan kualitatif. Terdapat tiga jenis angket: (a) angket validasi untuk ahli media dan ahli materi, (b) angket persepsi siswa terhadap media, dan (c) angket observasi proses pembelajaran. Angket merupakan instrumen efisien untuk mengetahui sikap dan persepsi responden (Rahma & Decheline, 2023). (4) Instrumen tes berupa pre-test dan post-test digunakan untuk mengukur pengetahuan siswa sebelum dan setelah intervensi, guna mengetahui peningkatan pemahaman (Kurniawan & Hidayah, 2021). (5) Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung seperti foto kegiatan, arsip surat izin, dan hasil pekerjaan siswa (Khoirunnisa, 2022).

Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dari angket dan tes dianalisis dengan statistik deskriptif. Data skor dari angket validasi dan respon siswa dihitung persentasenya menggunakan rumus Slovin

$$P = \frac{f}{n} \; x \; 100\%$$

Keterangan:
P = Presentase skor
f = Jumlah skor yang diperoleh
n = Jumlah skor maksimum

Tabel 1. Hasil persentase kriteria kelayakan

Presentase (%)	Kriteria
0 % - 20 %	Sangat Tidak Layak
21 % - 40 %	Tidak Layak
41 % - 60 %	Cukup Layak
61 % - 80 %	Layak
81 % - 100 %	Sangat Layak

Sumber: (Wismanto et al., 2022)

Tabel 1. membahas tentang kriteria kelayakan berdasarkan persentase yang diperoleh dari suatu penilaian atau evaluasi. Tabel ini berfungsi sebagai acuan untuk menginterpretasikan angka persentase ke dalam kategori kualitatif yang menggambarkan tingkat kelayakan. Semakin tinggi nilai persentase yang diperoleh, maka semakin baik tingkat kelayakannya.

Efektivitas media dianalisis dengan menghitung nilai N-Gain dari skor pre-test dan post-test menggunakan rumus: N-Gain

$$N - Gain = \frac{(\text{skor posttest} - \text{skor pretest})}{(\text{skor maks} - \text{skor pretest})}$$

Nilai N-Gain diinterpretasikan berdasarkan kriteria: tinggi (≥0.70), sedang (0.30-0.69), dan rendah (<0.30) (Sukarelawa et al., 2024).

Tabel 2. Kriteria Standart Gain

Nilai N-Gain	Interpretasi
0,70 ≤ g ≤ 100	Tinggi
0,30 ≤ g < 0,70	Sedang
0,00 < g < 0,30	Rendah
g = 0,00	Tidak terjadi peningkatan
-1,00 ≤ g < 0,00	Terjadi penurunan

Tabel 2. menunjukkan kriteria interpretasi nilai N-Gain yang digunakan untuk mengukur tingkat peningkatan hasil sebelum dan sesudah perlakuan atau penerapan suatu metode. Nilai N-Gain menggambarkan seberapa besar peningkatan yang terjadi dibandingkan dengan kondisi awal. Semakin tinggi nilai N-Gain, maka semakin besar peningkatan yang diperoleh.

Tabel 3. Kriteria Tingkat Keefektifan

Presentase (%)	Interpretasi
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup efektif
>76	Efektif

Tabel 3. menunjukkan kriteria tingkat keefektifan berdasarkan nilai persentase yang diperoleh dari hasil penilaian atau evaluasi. Persentase tersebut digunakan untuk mengetahui sejauh mana media animaker mampu mencapai tujuan yang diharapkan. Semakin tinggi nilai persentase yang diperoleh, maka semakin tinggi pula tingkat keefektifannya.

Data dari wawancara, observasi, dan komentar terbuka pada angket dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk melengkapi dan memperdalam interpretasi data kuantitatif (Hariyanti, 2024).

HASIL

Penelitian ini dilaksanakan di SMA PGRI 1 Jombang dengan melibatkan 36 siswa kelas X-6 sebagai subjek penelitian. Pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran video berbasis Animaker yang diakses melalui bantuan Google Sites pada materi Meneladani Peran Walisongo dalam Menyebarkan Islam untuk siswa kelas X SMA. Proses pengembangan mengikuti model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Pada tahap analisis melalui wawancara, ditemukan bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X-6 SMA PGRI 1 Jombang masih didominasi metode ceramah konvensional dan hafalan, sehingga siswa cenderung pasif dan merasa bosan. Meskipun sekolah sudah memiliki fasilitas yang cukup memadai, seperti perangkat LCD di setiap kelas, pemanfaatan teknologi masih minim karena sebagian guru belum memahami penggunaan media pembelajaran berbasis digital, akibatnya siswa mudah merasa bosan, pasif, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi.

Berdasarkan temuan tersebut, peneliti merancang media video animasi yang memuat materi peran sembilan Walisongo beserta nilai-nilai luhur yang dijunjung tinggi, dilengkapi dengan kuis interaktif yang dapat diakses melalui Google Sites.

Setelah perancangan, media dikembangkan menjadi produk lengkap berupa video dan kuis interaktif yang dapat diakses kapan saja melalui *Google Sites* dengan memerhatikan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran. Hal tersebut dilakukan agar siswa dapat berpartisipasi serta mengakses media tersebut dengan mudah. Selain itu proses pembelajaran dan tujuan yang diinginkan bisa tercapai.

Tahap setelah pengembangan yaitu dilakukan uji kelayakan melalui validasi media oleh ahli media, dan validasi materi oleh ahli materi. Validasi materi dilakukan kepada 2 orang

validator untuk membandingkan isi materi yang akan disampaikan, sedangkan validasi media dilakukan kepada 1 orang validator saja.

Kemudian media diimplementasikan kepada 36 siswa kelas X-6 SMA PGRI 1 Jombang. Proses pembelajaran dilaksanakan dengan skenario: pengerjaan *pre-test,* penayangan video materi, pelaksanaan kuis interaktif berdurasi 30 detik secara berkelompok, pengisian angket perspektif siswa, dan pengerjaan *post-test*. Selain itu dilakukan juga observasi selama proses pembelajaran berlangsung. Dari pengerjaan angket di dapati hasil bahwa media yang dikembangkan "cukup layak" untuk di gunakan. Sedangkan hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik mampu menghubungkan materi dengan kehidupan nyata, dapat memahami dan menjelaskan materi menggunakan bahasa sendiri, serta aktif dalam berdiskusi. Fokus belajar peserta didik tetap terjaga tanpa mudah terdistraksi, dengan suasana kelas yang tenang dan kondusif pada saat penyampaian materi. Peserta didik memiliki antusiasme yang tinggi, berpartisipasi aktif dalam kuis interaktif dengan rasa senang, dan bersemangat mencoba hal baru. Namun demikian, ditemukan beberapa catatan negatif, yaitu masih banyak siswa yang belum berani bertanya ketika ada materi yang belum dipahami, serta beberapa siswa masih ragu untuk berpendapat atau maju ke depan kelas.

Tahap yang terakhir yaitu evaluasi. Evaluasi diperoleh dari kritik dan saran yang diberikan oleh ahli media maupun ahli materi, serta dari respons siswa setelah menggunakan produk video *Animaker*. Masukan tersebut menjadi dasar untuk melakukan perbaikan agar produk yang dikembangkan lebih optimal. Melalui proses evaluasi ini, dilakukan revisi akhir sehingga produk yang dikembangkan menjadi lebih layak, mudah digunakan, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Dari semua tahapan yang telah dilaksanakan, ada beberapa data yang peneliti sajikan. Data tersebut diambil dari hasil validasi ahli materi dan ahli media, serta hasil angket yang diisi oleh peserta didik.

Validasi ahli materi dilakukan untuk menilai kesesuaian isi materi yang disajikan dalam media pembelajaran dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta indikator pencapaian kompetensi, sekaligus memastikan keakuratan, kedalaman, dan kelayakan materi agar dapat dipahami dengan mudah oleh siswa. Sementara itu, validasi ahli media bertujuan untuk menilai kualitas teknis dan tampilan media pembelajaran berbasis *Animaker*, meliputi aspek desain sampul, desain isi, serta daya tarik visual, guna memastikan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan dan efektif dalam

menyampaikan materi. Dengan demikian, kedua validasi ini menjadi langkah penting sebelum media diujicobakan kepada siswa. Hasil penilaian tersebut disimpulkan dan disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Jenis Validator	Aspek Penilaian	Persentase Rata-rata	Kategori
Ahli Media	Desain sampul, desain isi, tampilan desain	96%	Sangat Layak
Ahli Materi 1	Kesesuaian materi dengan TP, CP, IPK & aspek bahasa	92%	Sangat Layak
Ahli Materi 2	Kesesuaian materi dengan TP, CP, IPK & aspek bahasa	92%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 4. validasi ahli media memperoleh persentase 96% dengan rincian aspek desain sampul 100%, desain isi 92%, dan tampilan desain 96%. Kedua validator ahli materi masing-masing memperoleh 92% pada seluruh aspek penilaian. Dengan demikian, media pembelajaran dinyatakan sangat layak untuk diujicobakan setelah melalui revisi berdasarkan saran validator, seperti perubahan kalimat dari "abad ke-14" menjadi "abad ke-15", penambahan penjelasan tentang tembang pangkur dan tembang dolanan, penambahan gambar gamelan pada penjelasan Sunan Bonang, serta penambahan gambar wayang kulit pada penjelasan Sunan Kalijaga.

Setelah dinyatakan layak, media diimplementasikan kepada 36 siswa kelas X-6 SMA PGRI 1 Jombang. Proses pembelajaran dilaksanakan dengan skenario: pengerjaan pre-test, penayangan video materi, pelaksanaan kuis interaktif berdurasi 30 detik secara berkelompok, pengisian angket perspektif siswa, dan pengerjaan post-test. Untuk mengukur efektivitas media, dilakukan perhitungan N-Gain menggunakan rumus berikut:

$$N - Gain = \frac{(\text{skor posttest} - \text{skor pretest})}{(\text{skor maks} - \text{skor pretest})}$$

Hasil perhitungan N-Gain pada uji coba kelompok besar disajikan pada Tabel 5.

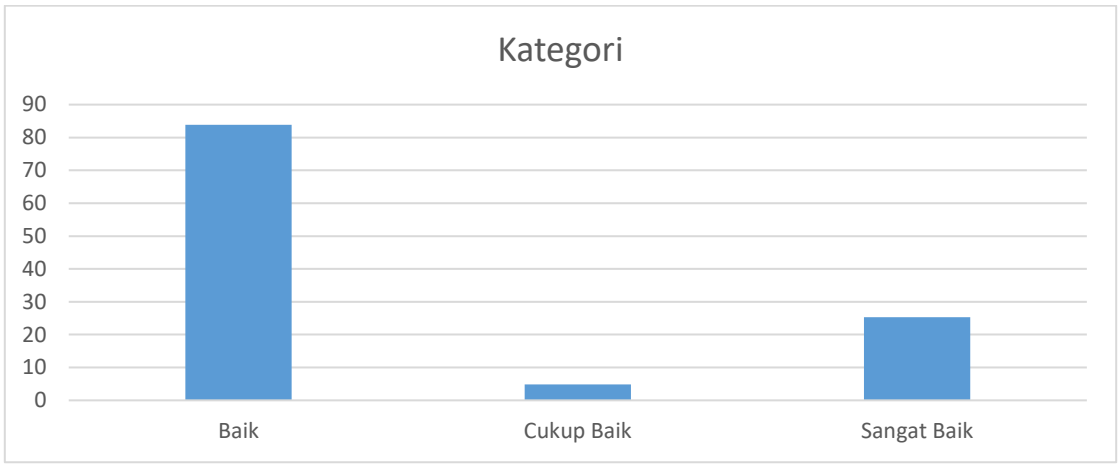
Tabel 5. Hasil Perhitungan N-Gain pada Uji Coba Kelompok Besar (n=36)

Statistik	Nilai
Rata-rata N-Gain	0,70
Interpretasi N-Gain	Tinggi
Rata-rata Persentase N-Gain	69,9% (dibulatkan menjadi 70%)
Interpretasi Keefektifan	Cukup Efektif

Berdasarkan Tabel 5. rata-rata N-Gain yang diperoleh adalah 0,70 dengan interpretasi tinggi, sedangkan rata-rata persentase N-Gain sebesar 69,9% atau 70% yang termasuk dalam

kategori cukup efektif. Dari 36 siswa, 19 orang mengalami peningkatan pemahaman dalam kategori tinggi, 17 orang dalam kategori sedang, dan 1 orang dalam kategori kurang efektif.

Selain data kuantitatif dari *pre-test* dan *post-test*, penelitian juga mengumpulkan data perspektif siswa melalui angket. Hasil rekapitulasi pengerjaan angket dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Hasil Angket Perspektif Siswa

Gambar1. menunjukkan bahwa perspektif siswa terhadap media Animaker yang dibantu Google Sites termasuk dalam kategori baik, dengan rincian rata-rata skor kategori baik sebesar 83,9, kategori cukup baik sebesar 4,8, dan kategori sangat baik sebesar 25,3. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa memberikan penilaian positif terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Observasi selama proses pembelajaran juga dilakukan untuk melihat kondisi interaksi dan keterlibatan siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik mampu menghubungkan materi dengan kehidupan nyata, dapat memahami dan menjelaskan materi menggunakan bahasa sendiri, serta aktif dalam berdiskusi. Fokus belajar peserta didik tetap terjaga tanpa mudah terdistraksi, dengan suasana kelas yang tenang dan kondusif pada saat penyampaian materi. Peserta didik memiliki antusiasme yang tinggi, berpartisipasi aktif dalam kuis interaktif dengan rasa senang, dan bersemangat mencoba hal baru. Namun demikian, ditemukan beberapa catatan negatif, yaitu masih banyak siswa yang belum berani bertanya ketika ada materi yang belum dipahami, serta beberapa siswa masih ragu untuk berpendapat atau maju ke depan kelas. Seorang siswa juga menyampaikan dalam angket terbuka bahwa suara pada media kurang efektif dan menyarankan agar media lebih sering diputar agar lebih dipahami.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Animaker* dengan pendekatan *Deep Learning* berhasil dikembangkan melalui model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis, ditemukan bahwa proses pembelajaran PAI di kelas X-6 SMA PGRI 1 Jombang masih didominasi metode ceramah konvensional yang monoton, sehingga siswa mudah bosan dan kurang antusias. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti mengembangkan media video animasi interaktif yang dilengkapi dengan quiz berwaktu dan akses mandiri melalui *Google Sites* sebagai solusi atas permasalahan yang ada.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini memperoleh tingkat kelayakan sebesar 92% dari ahli materi dan 96% dari ahli media, keduanya dengan kategori "sangat layak". Angka ini mengindikasikan bahwa dari segi isi materi, media telah sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, sedangkan dari segi tampilan, media dinilai menarik, mudah digunakan, dan sesuai dengan karakteristik siswa SMA. Hasil uji coba kelompok besar yang melibatkan 36 siswa menunjukkan tingkat efektivitas sebesar 70% berdasarkan perhitungan *N-Gain* dengan kategori "cukup efektif".

Temuan ini menjawab rumusan masalah penelitian mengenai proses pengembangan dan keefektifan media. Meskipun hanya mencapai kategori cukup efektif pada kelompok besar, media ini terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap peran Walisongo sebagai teladan dakwah inovatif. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata skor pre-test ke post-test yang dialami oleh sebagian besar siswa, di mana 19 siswa mengalami peningkatan dengan kategori tinggi dan 17 siswa dengan kategori sedang.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Kasih et al., (2024) yang menyatakan bahwa penerapan media pembelajaran animasi berbasis *Animaker* pada pembelajaran PAI mampu meningkatkan pemahaman siswa kelas VIII secara signifikan. Penelitian tersebut menunjukkan peningkatan rata-rata skor dari pre-test sebesar 66,52 poin menjadi post-test sebesar 82,17 poin. Kesamaan ini menunjukkan bahwa media video animasi memang efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI, baik di tingkat SMP maupun SMA.

Penelitian ini juga mendukung hasil penelitian Waruwu & Pakiding (2023) yang menyimpulkan bahwa penggunaan *Animaker* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah

dipahami. Selain itu, penelitian ini memperkuat temuan Asih et al., (2023) bahwa media video animasi berbasis *Animaker* dapat digunakan sebagai alat untuk memahami materi sekaligus mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Namun demikian, terdapat perbedaan dengan penelitian Fajarwati & Irianto, (2021) yang mengembangkan media *Animaker* untuk materi matematika di kelas IV SD. Penelitian tersebut memperoleh respon sangat positif dari guru dan siswa tanpa terjadi penurunan efektivitas ketika diujicobakan pada skala yang lebih besar. Sementara dalam penelitian ini, efektivitas media menurun dari kategori "efektif" pada uji coba perseorangan dan kelompok kecil menjadi "cukup efektif" pada uji coba kelompok besar. Penurunan ini kemungkinan disebabkan oleh variasi kemampuan siswa yang lebih beragam pada kelompok besar, serta keterbatasan waktu akses bersama di kelas yang hanya berlangsung dalam satu kali pertemuan.

Temuan penelitian ini memberikan kontribusi terhadap penguatan teori pengembangan media ADDIE dalam konteks pembelajaran PAI, khususnya pada materi sejarah dan keteladanan. Model ADDIE yang bersifat iteratif terbukti mampu menghasilkan produk media pembelajaran yang sistematis dan terstruktur, di mana setiap tahapan saling terkait dan hasil evaluasi dari satu tahap dapat meningkatkan kualitas tahap berikutnya. Hal ini sesuai dengan pernyataan Zamsiswaya et al., (2024) bahwa model ADDIE mengikutsertakan interaksi antara siswa, guru, dan lingkungan sehingga hasil evaluasi setiap fase dapat meningkatkan kualitas fase berikutnya.

Secara praktis, penelitian ini memberikan implikasi bagi guru PAI untuk memanfaatkan media berbasis *Animaker* sebagai alternatif pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Guru tidak perlu lagi terpaku pada metode ceramah yang monoton, melainkan dapat mengintegrasikan video animasi dan quiz interaktif untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Bagi sekolah, penelitian ini menjadi dasar empiris untuk mendorong inovasi media pembelajaran berbasis teknologi guna mengatasi kebosanan siswa akibat metode konvensional.

Selain itu, pendekatan *Deep Learning* yang diintegrasikan dalam media ini memberikan kontribusi konseptual bahwa pembelajaran yang bermakna (*meaningfull*), penuh kesadaran (*mindfull*), dan menyenangkan (*joyfull*) dapat diwujudkan melalui video animasi interaktif. Elemen-elemen tersebut terbukti mampu membuat siswa antusias, berpartisipasi aktif dalam diskusi dan quiz, serta mampu menghubungkan materi dengan kehidupan nyata. Hal ini

terlihat dari hasil observasi yang menunjukkan bahwa siswa mampu menjelaskan kembali materi menggunakan bahasa sendiri dan mengikuti aktivitas quiz dengan rasa senang tanpa mengeluh saat menghadapi tantangan.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diakui secara jujur demi menjaga integritas ilmiah. Pertama, uji coba kelompok besar hanya melibatkan 36 siswa dalam satu kelas di satu sekolah, yaitu SMA PGRI 1 Jombang. Keterbatasan jumlah sampel dan cakupan geografis yang sempit ini menyebabkan generalisasi hasil penelitian perlu dilakukan dengan hati-hati karena belum tentu mewakili kondisi siswa di sekolah lain yang memiliki karakteristik berbeda.

Kedua, materi yang dibahas dalam penelitian ini hanya terbatas pada peran Walisongo dalam menyebarkan Islam serta nilai-nilai yang dijunjung tinggi oleh Walisongo. Penelitian ini belum mencakup keseluruhan materi PAI kelas X, sehingga belum dapat dipastikan apakah media berbasis *Animaker* dengan pendekatan *Deep Learning* juga efektif untuk materi PAI lainnya seperti Al-Qur'an, hadis, atau fikih.

Ketiga, waktu implementasi yang relatif singkat, hanya berlangsung dalam satu kali pertemuan, menyebabkan siswa belum memiliki kesempatan yang cukup untuk memanfaatkan akses mandiri melalui *Google Sites* secara optimal. Idealnya, siswa perlu diberikan waktu lebih lama untuk mengakses materi secara mandiri di luar jam pelajaran agar pemahaman mereka dapat meningkat lebih signifikan.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan dua temuan utama. Pertama, proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Animaker* dengan pendekatan *Deep Learning* pada materi peran Walisongo dilakukan melalui model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang menghasilkan produk berupa video animasi interaktif yang diakses melalui *Google Sites*. Hasil validasi menunjukkan media ini sangat layak digunakan dengan persentase 96% dari ahli media dan 92% dari ahli materi. Kedua, media pembelajaran ini terbukti cukup efektif dengan hasil perhitungan N-Gain sebesar 70%, serta mendapat respons positif dari siswa yang menunjukkan peningkatan pemahaman dan keaktifan selama proses pembelajaran.

Studi ini memberikan tiga kontribusi utama. Pertama, secara teoritis mengintegrasikan model ADDIE dengan pendekatan *Deep Learning* dalam pengembangan media pembelajaran PAI. Kedua, secara metodologis memvalidasi penggunaan *Animaker* dan *Google Sites* sebagai platform media pembelajaran interaktif. Ketiga, secara praktis memberikan alternatif media inovatif bagi guru PAI untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna, serta memperkaya literatur pengembangan media berbasis teknologi pada materi sejarah dan keteladanan Walisongo.

Untuk penenelitian selanjutnya disarankan melibatkan sampel yang lebih luas dari beberapa sekolah dengan karakteristik yang berbeda. Peneliti berikutnya juga dapat mengembangkan media pada materi PAI lainnya, serta menggunakan pendekatan longitudinal dengan waktu implementasi yang lebih panjang untuk mengukur retensi pemahaman siswa dalam jangka waktu tertentu. Selain itu, juga dapat membandingkan efektivitas media *Animaker* dengan platform animasi lainnya untuk menentukan mana yang paling optimal digunakan dalam pembelajaran PAI.

DAFTAR PUSTAKA

Antoro, B. (2024). Analisis Penerapan Formula Slovin dalam Penelitian Ilmiah: Kelebihan, Kelemahan, dan Kesalahan dalam Perspektif Statistik. *Jurnal Multidisiplin Sosial dan Humaniora, 1*(2), 53–63. https://doi.org/10.70585/jmsh.v1i2.38

Arnadi, A., Aslan, A., & Vandika, A. Y. (2024). Penggunaan Kecerdasan Buatan untuk Personalisasi Pengalaman Belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kearifan Lokal, 4*(5), 369–380. https://jipkl.com/index.php/JIPKL/article/view/101

Fajarwati, M. I., & Irianto, S. (2021). Pengembangan Media Animaker Materi Keliling dan Luas Bangun Datar Menggunakan Kalkulator di Kelas IV SD UMP. *EL-Muhbib: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Dasar, 5*(1), 1–11. https://doi.org/10.52266/el-muhbib.v5i1.608

Hariyanti, R. A. M. (2024). Deep Learning pada Pembelajaran "Engkong Banjit": Best Practice dari P5RA MIN 2 Banjit, Way Kanan. *SAIBUMI: Sinergi Aksi Inovasi Budaya Menulis Inspiratif, 2*(2), 90–101.

Kasih, D. C., Aziz, N., & Mulyani, P. S. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker untuk Peningkatan Pemahaman Siswa Kelas VIII dalam Pembelajaran PAI di SMP Al-Madina Wonosobo. *Intellektika: Jurnal Ilmiah Mahasiswa, 2*(4), 209–218. https://doi.org/10.59841/intellektika.v2i4.1366

Khoirunnisa, S. K. (2022). Analisis Manajemen Pendidikan Sekolah Dasar Berorientasi Multikultural. *Jurnal Eduscience, 9*(1), 255–266. https://doi.org/10.36987/jes.v9i1.2624

Kurniawan, A. B., & Hidayah, R. (2021). Efektivitas Permainan Zuper Abase Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Asam Basa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika dan Sains, 5*(2), 92–97. https://doi.org/10.26740/jppms.v5n2.p92-97

Lia, L. K. A., Atikah, C., & Nulhakim, L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Animaker untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti, 10*(2), 386–400. https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i2.1634

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: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 4*(5), 1300–1315. https://doi.org/10.36088/assabiqun.v4i5.2243

Nawali, J., Savika, H. I., Mufidah, I. K., & Susilawati, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran di MI dan SD. *CAHAYA: Journal of Research on Science Education, 2*(1), 37–49. https://doi.org/10.70115/cahaya.v2i1.133

Rahma, D., & Decheline, G. (2023). Survei Tingkat Pengetahuan Mahasiswa Porkes dan Kepelatihan Olahraga FKIP Universitas Jambi Tahun 2021 terhadap Cabang Olahraga Anggar. *Jurnal Score, 3*(1), 48–57.

Raup, A., Ridwan, W., Khoeriyah, Y., Supiana, S., & Zaqiah, Q. Y. (2022). Deep Learning dan Penerapannya dalam Pembelajaran. *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 5*(9), 3258–3267. https://doi.org/10.54371/jiip.v5i9.805

Romdona, S., Junista, S. S., & Gunawan, A. (2025). Teknik Pengumpulan Data: Observasi, Wawancara, dan Kuesioner. *JISOSEPOL: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi dan Politik, 3*(1), 39–47. https://doi.org/10.61787/taceee75

Safaruddin, S., Amran, A., Triandana, J., Arif, M., & Rahman, Y. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video pada Mata Pelajaran PAI di Sekolah Dasar. *Journal of Instructional and Development Researches, 4*(1), 11–17. https://doi.org/10.53621/jider.v4i1.280

Saidah, L. (2023). Pengembangan Media Berbasis Website untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sumber dan Bentuk Energi. *Experiment: Journal of Science Education, 3*(2), 40–48. https://doi.org/10.18860/experiment.v3i2.26549

Sukarelawa, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking: Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik dalam Desain One Group Pretest-Posttest*. Penerbit Suryacahya. https://suryacahya.uad.ac.id/books/n-gain-vs-stacking-analisis-perubahan-abilitas-peserta-didik-dalam-desain-one-group-pretest-posttest/

Wahyudin, D., Subkhan, E., Malik, A., Hakim, M. A., Sudiapermana, E., Alhapip, L., Anggraena, Y., Maisura, R., Amalia, N. R. A. S., Solihin, L., Ali, N. B. V., & Krisna, F. N. (2024). *Kajian Akademik Kurikulum Merdeka*. Pusat Kurikulum dan Pembelajaran, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. https://kurikulum.kemendikdasmen.go.id/file/1711503412_manage_file.pdf

Waruwu, A. T. M., & Pakiding, H. (2023). Penggunaan Aplikasi Animasi Interaktif (Animaker) dalam Proses Pembelajaran. *Vox Dei: Jurnal Teologi dan Pastoral, 4*(2), 197–209. https://jurnal.sttekumene.ac.id/index.php/VoxDei/article/view/394

Wismanto, A., Ulumuddin, A., & Siroj, M. B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Moodle pada Pembelajaran Menulis Berita. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 11*(1), 17–24. https://doi.org/10.15294/jpbsi.v11i1.49784

Zamsiswaya, Z., Syawaluddin, S., & Syahrizul, S. (2024). Pengembangan Model ADDIE (Analisys, Design, Development, Implemetation, Evaluation). *Jurnal Pendidikan Tambusai, 8*(3), 46363–46369. https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/22709