

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI PADA MATERI PENCiptaan MANUSIA DALAM AL-QUR'AN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MAHASISWA

Indah Ayu Lestari¹, Muh. Nasihin²

^{1,2} Institut Teknologi Statistika dan Bisnis Muhammadiyah Semarang

e-mail: [*indah.ayu@itesa.ac.id](mailto:indah.ayu@itesa.ac.id) [*monas@itesa.ac.id](mailto:monas@itesa.ac.id)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran animasi pada materi penciptaan manusia dalam Al-Qur'an guna meningkatkan pemahaman mahasiswa. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada kebutuhan akan media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual di era digital, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di perguruan tinggi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan tahapan analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, validasi ahli, revisi produk, dan uji coba terbatas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran animasi yang dikembangkan memiliki kelayakan sangat baik berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media. Uji coba terbatas menunjukkan peningkatan pemahaman mahasiswa serta respons positif terhadap aspek visual, kejelasan narasi, dan kemudahan pemahaman materi. Kesimpulannya, media pembelajaran animasi ini layak dan efektif digunakan sebagai inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis teknologi di perguruan tinggi.

Kata kunci: *Media Pembelajaran Animasi, Penciptaan Manusia dalam Al-Qur'an, Pendidikan Agama Islam*

ABSTRACT

This study aims to develop animated learning media on the topic of human creation in the Qur'an to enhance students' understanding. The study is grounded in the need for interactive and contextual learning media in the digital era, particularly in Islamic Religious Education at the university level. This research employed a research and development method involving need analysis, design, development, expert validation, product revision, and limited trials. The results indicated that the developed animated learning media demonstrated excellent feasibility based on evaluation by content and media experts. Limited trials revealed improved student understanding and positive responses regarding visual presentation, clarity of narration, and ease of comprehension. In conclusion, the animated learning media is considered feasible and effective as an innovative technology-based tool for teaching Islamic Religious Education in higher education.

Keywords: *Animated Learning Media, Human Creation in the Qur'an, Islamic Religious Education*

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi landasan penting dalam membentuk karakter, pengetahuan, serta keterampilan individu. Pada tingkat perguruan tinggi, peran pendidikan tidak hanya terbatas pada penyampaian ilmu pengetahuan, tetapi juga mencakup pembentukan nilai, sikap, dan kompetensi yang dibutuhkan untuk menghadapi berbagai tantangan di era modern (Tilaar, 1999). Pendidikan merupakan proses berkesinambungan yang bertujuan mengembangkan potensi manusia secara fisik, intelektual, dan spiritual. Hal ini memungkinkan individu untuk menyesuaikan diri dengan dinamika sosial dan kemajuan teknologi yang terus berkembang (Senawati, 2025).

Perkembangan teknologi digital telah memberikan dampak signifikan terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam metode pembelajaran, interaksi antara pendidik dan peserta didik, serta akses terhadap sumber belajar. Mahasiswa saat ini lebih terbiasa dengan pembelajaran berbasis visual yang cepat, interaktif, dan menarik. Media pembelajaran berbasis teknologi, seperti video animasi, menjadi salah satu solusi inovatif yang

dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran di era digital. (Bula & Supiah, 2025) menunjukkan bahwa penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan kepuasan mahasiswa hingga 72% dan mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar. Hal ini menunjukkan bahwa media animasi memiliki potensi besar untuk memfasilitasi pemahaman konsep-konsep abstrak secara lebih konkret.

Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di perguruan tinggi Muhammadiyah, materi yang diajarkan mencakup pemahaman ayat-ayat Al-Qur'an, salah satunya mengenai proses penciptaan manusia. Materi ini mengandung aspek ilmiah sekaligus spiritual sehingga memerlukan pendekatan pembelajaran yang tepat agar mahasiswa mampu memahami secara mendalam. Namun, pembelajaran konvensional seperti ceramah dan presentasi statis sering kali kurang efektif dalam menarik perhatian mahasiswa, sehingga pemahaman mereka terhadap materi menjadi terbatas (Nursalim et al., 2024).

Media pembelajaran animasi hadir sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Animasi memungkinkan visualisasi konsep abstrak secara jelas dan menarik, serta membantu mahasiswa menghubungkan penjelasan ilmiah dengan kandungan ayat-ayat Al-Qur'an. (Mulyadi et al., 2023) menemukan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran agama berpengaruh signifikan terhadap peningkatan pemahaman mahasiswa. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa animasi tidak hanya memperkuat aspek kognitif, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar mahasiswa (Nursalim et al., 2024).

Meskipun efektivitas media animasi telah banyak diteliti dalam konteks pendidikan dasar dan menengah, penelitian yang secara khusus berfokus pada pengembangan media pembelajaran animasi dalam konteks PAI di perguruan tinggi, khususnya pada materi proses penciptaan manusia dalam Al-Qur'an, masih relatif terbatas (Sibuea et al., 2024). Celaah penelitian ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk menghadirkan inovasi yang lebih sesuai dengan karakteristik mahasiswa perguruan tinggi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran animasi pada materi penciptaan manusia dalam Al-Qur'an untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa. Beberapa penelitian sebelumnya telah mengeksplorasi penggunaan media animasi dalam konteks PAI, seperti penelitian Huda, M., & Anwar (2024) melakukan analisis bibliometrik dan menemukan bahwa penggunaan animasi dalam Pendidikan Agama Islam meningkat pesat antara 2014-2024, tetapi masih difokuskan pada jenjang IRE secara umum tanpa masuk ke tingkat perguruan tinggi. Aisyah, R., Hidayati, F., & Maulana (2022) mengembangkan video animasi motion graphic sebagai media pembelajaran kebudayaan Islam bagi mahasiswa, menunjukkan validitas dan kelayakan penggunaannya. Faizah, N., Munawaroh, S., & Kholidah (2024) menguji kelayakan video animasi dalam pembelajaran Tarikh Islam di madrasah, dengan hasil validasi guru dan siswa sangat baik. Penelitian lainnya oleh Nursalim, A., Pratiwi, L., & Yusuf, (2025) menyoroti bahwa implementasi animasi dalam pembelajaran PAI mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Sementara itu, penelitian Aqli, F., Rahman, T., & Zahra (2025) menegaskan efektivitas animasi dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi fikih, khususnya fikih shalat.

Berdasarkan penelitian terdahulu, terlihat bahwa penggunaan animasi dalam pembelajaran PAI telah banyak dieksplorasi,

namun masih terbatas pada aspek tertentu. Huda, M., & Anwar (2024) menunjukkan tren meningkatnya penggunaan animasi dalam PAI, tetapi kebijakannya masih bersifat umum tanpa fokus pada perguruan tinggi. Aisyah, R., Hidayati, F., & Maulana (2022) mengembangkan animasi untuk kebudayaan Islam di kalangan mahasiswa, namun tidak secara spesifik membahas materi penciptaan manusia. Faizah, N., Munawaroh, S., & Kholidah (2024) meneliti animasi pada materi Tarikh Islam di madrasah dengan hasil validasi baik, tetapi masih berada pada level pendidikan menengah. Penelitian Nursalim, A., Pratiwi, L., & Yusuf (2025) menekankan peningkatan motivasi belajar, sementara Aqli, F., Rahman, T., & Zahra (2025) lebih berfokus pada minat belajar dalam konteks fikih shalat. Dengan demikian, kebaruan (novelty) dari penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran animasi berbasis Research and Development (R&D) yang secara khusus difokuskan pada materi penciptaan manusia dalam Al-Qur'an di perguruan tinggi. Penelitian ini tidak hanya menghasilkan produk pembelajaran inovatif, tetapi juga mengevaluasi efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman konseptual mahasiswa, sehingga memberikan kontribusi baru baik secara teoritis maupun praktis dalam pengembangan media pembelajaran PAI di era digital.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *research and development* (R&D) sebagaimana dijelaskan oleh (Sugiyono, 2013), yaitu metode penelitian yang bertujuan menghasilkan produk sekaligus menguji efektivitasnya. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran animasi pada materi penciptaan manusia dalam Al-Qur'an untuk mahasiswa di Institut Teknologi Statistika dan Bisnis Muhammadiyah Semarang.

Model pengembangan mengadaptasi Borg, W. R., & Gall (1983) yang dimodifikasi menjadi tujuh tahap: (1) identifikasi potensi dan masalah, (2) pengumpulan data analisis kebutuhan, (3) perancangan produk awal, (4) validasi ahli materi dan ahli media, (5) revisi produk, (6) uji coba terbatas pada mahasiswa, dan (7) revisi akhir (Ramdani et al., 2021).

Subjek penelitian meliputi 30 mahasiswa program studi S1 Rekayasa Perangkat Lunak, S1 Manajemen Ritel, S1 Sains Aktuaria dan DIII Statistika semester dua sebagai peserta uji coba, serta 2 ahli PAI dan 1 ahli media pembelajaran sebagai validator. Instrumen penelitian terdiri atas (a) lembar validasi ahli, (b) angket respons mahasiswa, dan (c) tes

pemahaman kognitif. Data validasi dan angket dianalisis dengan rata-rata skor skala Likert, sedangkan efektivitas media dianalisis dengan uji gain score dari hasil pre-test dan post-test.

Prinsip desain animasi mengacu pada teori pembelajaran multimedia (Mayer, 2020), terutama prinsip *dual channel* (verbal dan visual), *coherence* (penyederhanaan informasi), dan *contiguity* (kedekatan teks dengan visual), sehingga media yang dikembangkan diharapkan mampu meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap konsep abstrak secara konkret.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan model *Research and Development* (R&D) yang diadaptasi dari Borg dan Gall, yang disederhanakan menjadi tujuh tahapan. Ketujuh tahapan tersebut meliputi: (1) identifikasi potensi dan masalah, (2) pengumpulan data dan analisis kebutuhan, (3) perancangan produk awal, (4) validasi oleh ahli materi dan media, (5) revisi produk, (6) uji coba terbatas, dan (7) revisi hingga menghasilkan produk final (Ramdani et al., 2021).

Hasil penelitian pada bagian ini disajikan mengikuti alur tahapan R&D, sehingga setiap tahap tidak hanya menjelaskan data yang diperoleh, tetapi juga dilengkapi pembahasan yang mengaitkan temuan penelitian dengan teori dan studi sebelumnya. Penyusunan ini bertujuan memberikan gambaran yang sistematis mengenai proses pengembangan media pembelajaran animasi pada materi penciptaan manusia dalam Al-Qur'an untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa di Institut Teknologi Statistika dan Bisnis Muhammadiyah Semarang (Maghfirah et al., 2024).

Analisis efektivitas media animasi dalam penelitian ini juga didasarkan pada *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (Mayer, 2020), yang menekankan bahwa pembelajaran akan lebih optimal ketika mahasiswa menerima informasi melalui kombinasi teks, audio, dan visual secara terintegrasi. Dengan demikian, penggunaan animasi tidak hanya bersifat inovatif, tetapi juga memiliki landasan teoritis yang kuat dalam meningkatkan pemahaman konsep abstrak, seperti materi penciptaan manusia dalam Al-Qur'an.

a. Identifikasi Potensi dan Masalah

Berdasarkan observasi awal pada mata kuliah Pendidikan Agama Islam materi proses penciptaan manusia dalam Al-Qur'an di Institut Teknologi Statistika dan Bisnis Muhammadiyah Semarang, ditemukan bahwa sebagian besar mahasiswa mengalami kesulitan memahami

materi penciptaan manusia dalam Al-Qur'an yang bersifat abstrak. Dari angket awal yang diisi oleh 30 mahasiswa dari beberapa program studi, diperoleh data:

Tabel 1. Hasil Angket

Pernyataan	Setuju (%)	Tidak Setuju (%)
Materi penciptaan manusia sulit dipahami	78%	22%
Media pembelajaran yang digunakan menarik	35%	65%
Membutuhkan media berbasis visual/animasi	82%	18%

Hasil Tabel 1 menunjukkan perlunya media visual untuk menjembatani pemahaman mahasiswa terhadap konsep abstrak, sejalan dengan teori (Mayer, 2020) tentang *multimedia learning* yang menekankan pentingnya kombinasi visual dan audio untuk meningkatkan pemahaman kognitif.

b. Pengumpulan Data dan Analisis Kebutuhan

Data wawancara dengan dosen PAI menunjukkan keterbatasan media pembelajaran yang digunakan. Dosen yang masih mengandalkan metode ceramah dan slide statis, dianggap kurang mampu menarik perhatian mahasiswa dan belum sepenuhnya memfasilitasi pemahaman terhadap materi yang bersifat abstrak, seperti konsep penciptaan manusia dalam Al-Qur'an. (Mustafida, 2024)

Temuan ini menegaskan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mahasiswa generasi digital, yang cenderung lebih responsif terhadap materi berbasis visual dan teknologi. Analisis kebutuhan ini sejalan dengan penelitian (Niegemann & Heidig, 2012), yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis visual interaktif mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan mahasiswa dalam proses belajar. Selain itu, menurut (Mayer, 2020), prinsip pembelajaran multimedia menekankan pentingnya kombinasi elemen visual dan audio untuk membantu pemrosesan informasi yang lebih efektif dalam memori jangka panjang.

Data analisis kebutuhan ini memperkuat urgensi pengembangan media pembelajaran animasi sebagai solusi inovatif dalam penyampaian materi penciptaan manusia dalam Al-Qur'an. Media ini tidak hanya relevan dengan kebutuhan mahasiswa, tetapi juga sejalan dengan tuntutan pembelajaran di era digital yang menekankan integrasi teknologi untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di perguruan tinggi.

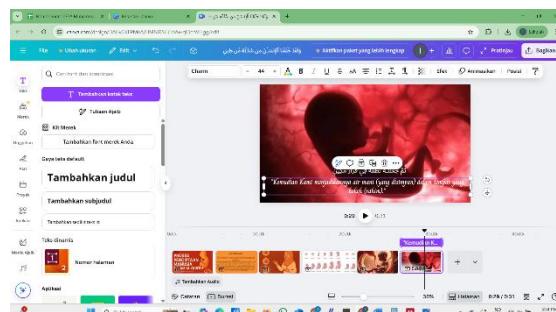
c. Produk Awal

Produk awal berupa video animasi 7 menit dengan tampilan visual penciptaan manusia sesuai ayat-ayat Al-Qur'an (Q.S. Al-Mu'minun: 12-14). *Storyboard* dan skrip divalidasi sebelum diproduksi.



Gambar 1. Tampilan Materi Produk Video Animasi Proses Penciptaan Manusia

Tahap perancangan ini mengacu pada prinsip *multimedia learning* yang dikemukakan oleh (Mayer, 2020), yang menekankan pentingnya kombinasi elemen teks, visual, dan audio dalam memfasilitasi pemahaman konsep abstrak. Dalam konteks materi penciptaan manusia, visualisasi animasi memungkinkan mahasiswa untuk membayangkan tahapan biologis yang disebutkan dalam Al-Qur'an, sehingga membantu menjembatani antara teks ayat yang bersifat konseptual dengan pemahaman kognitif yang konkret.



Gambar 2. Proses Pembuatan Video Animasi

Selain itu, penggunaan *Storyboard* dan skrip yang divalidasi di tahap awal memastikan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga akurat dari segi materi dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat (Idris et al., 2024), yang menegaskan bahwa perancangan media berbasis animasi yang sistematis dapat meningkatkan efektivitas penyampaian materi serta meminimalkan kesalahan konsep pada saat implementasi. Dengan demikian, desain produk awal ini

menjadi fondasi pending untuk tahap validasi ahli dan pengembangan media pembelajaran yang lebih matang.

d. Validasi Ahli

Tahapan validasi ahli dilakukan untuk memastikan kelayakan media pembelajaran animasi baik dari aspek materi maupun aspek media sebelum melakukan uji coba kepada mahasiswa. Validasi ini melibatkan dua ahli materi Pendidikan Agama Islam (PAI) yang memiliki kompetensi dalam bidang Al-Qur'an dan Pendidikan Islam, serta dua ahli media pembelajaran yang berpengalaman dalam pengembangan desain visual dan teknologi pendidikan. Skor rata-rata kelayakan sebagai berikut:

Tabel 2. Skor Kelayakan

Aspek	Skor	Kategori
Kelayakan Materi	88%	Sangat Layak
Kelayakan Media	85%	Sangat Layak

Hasil validasi ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran animasi yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan baik dari segi substansi materi maupun kualitas desain media. Menurut kriteria penilaian (Aulia et al., 2025), skor persentase di atas 80% dikategorikan "sangat layak", sehingga media ini dapat dilanjutkan ke tahap uji coba terbatas.

Temuan ini juga mendukung pandangan (Shabira Khairunnisa Pratidina et al., 2024), yang menegaskan bahwa media pembelajaran yang divalidasi oleh ahli sebelum diterapkan memiliki tingkat efektivitas yang lebih tinggi karena telah melalui proses evaluasi dan perbaikan berbasis masukan pakar. Validasi materi memastikan kesesuaian konten dengan kaidah keilmuan dan sumber Al-Qur'an yang autentik, sehingga mahasiswa memperoleh pemahaman yang benar dan sesuai ajaran Islam. Sementara itu, validasi media menjamin kualitas tampilan visual, audio, dan navigasi animasi agar dapat menarik perhatian serta memudahkan mahasiswa dalam mengakses informasi yang disajikan (Mayer, 2020).

Keterlibatan ahli dalam tahap ini juga sejalan dengan prinsip *formative evaluation* dalam pengembangan media pembelajaran, di mana produk evaluasi secara berkelanjutan dan diperbaiki berdasarkan masukan yang diberikan. Hal ini menunjukkan bahwa media animasi yang dikembangkan tidak hanya layak digunakan, tetapi juga telah melalui prosedur pengendalian kualitas yang ketat sebelum diimplementasikan kepada mahasiswa.

e. Revisi Produk

Tahap revisi produk dilakukan setelah memperoleh hasil validasi dari ahli materi dan ahli media. Revisi ini bertujuan untuk menyempurnakan media pembelajaran animasi agar sesuai dengan masukan yang diberikan oleh para ahli sehingga kualitas produk semakin optimal. Berdasarkan hasil validasi, terdapat tiga aspek utama yang perlu diperbaiki (Wahyudi et al., 2025).

Pertama, penambahan teks terjemah ayat Al-Qur'an pada setiap bagian animasi, agar mahasiswa lebih mudah memahami makna ayat yang ditampilkan dan tidak hanya mengandalkan audio narasi. Kedua, dilakukan penyesuaian kecepatan animasi khususnya pada bagian tahapan embriologi, karena pada versi awal, pergerakan visual dianggap terlalu cepat sehingga berpotensi menyulitkan mahasiswa untuk mengikuti alur penjelasan. Ketiga, dilakukan perbaikan kualitas audio narasi, termasuk mengurangi *noise* dan menyesuaikan intonasi suara agar terdengar lebih jelas dan nyaman didengar.(Annisa et al., 2023)

Tahap revisi produk ini merupakan implementasi dari prinsip *formative evaluation*, di mana perbaikan dilakukan secara berkelanjutan sebelum produk diuji coba kepada pengguna sesungguhnya (Ahnaf et al., 2021). Prinsip ini penting karena memungkinkan pengembangan untuk mengidentifikasi kekurangan pada tahap awal dan melakukan perbaikan berdasarkan umpan balik ahli, sehingga mengurangi potensi kesalahan ketika media digunakan di kelas.

Penambahan teks terjemahan ayat sejalan dengan prinsip redundansi dalam teori multimedia (Mayer, 2020), yang menjelaskan bahwa penyajian informasi melalui kombinasi teks dan audio dapat membantu meningkatkan pemahaman, terutama bagi mahasiswa yang memiliki gaya belajar visual. Sementara itu, penyesuaian kecepatan animasi mendukung prinsip segmentasi, di mana materi disajikan secara bertahap agar lebih mudah diproses oleh memori kerja. Perbaikan kualitas audio narasi juga berperan penting, karena audio yang jelas dapat meningkatkan fokus mahasiswa dalam menerima informasi yang disampaikan.

Dengan dilakukannya revisi ini, media pembelajaran animasi menjadi lebih layak, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa. Proses ini juga menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran yang efektif memerlukan evaluasi dan penyempurnaan berkelanjutan agar hasil akhirnya benar-benar berkualitas dan dapat

diimplementasikan secara optimal dalam proses pembelajaran.

f. Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas dilakukan pada 30 mahasiswa yang mengikuti mata kuliah Pendidikan Agama Islam materi proses penciptaan manusia dalam Al-Qur'an di Institut Teknologi Statistika dan Bisnis Muhammadiyah Semarang. Tujuan dari tahapan ini adalah untuk menilai efektivitas media pembelajaran animasi yang telah direvisi dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa pada materi penciptaan manusia dalam Al-Qur'an (Ningsih et al., 2024).

Evaluasi pemahaman dilakukan melalui pemberian tes awal (*pretest*) sebelum penggunaan media animasi dan tes akhir (*posttest*) setelah pembelajaran menggunakan media tersebut .Hasil *pre-test* dan *post-test* pemahaman sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Tes	Nilai Rata-rata
Pre-test	62
Post-test	85

Hasil *pre-test* menunjukkan nilai rata-rata pemahaman mahasiswa sebesar 62, sedangkan hasil *post-test* setelah penggunaan media animasi meningkat menjadi 85, sehingga terdapat peningkatan pemahaman sebesar 23 poin.

Selain itu, dilakukan pengumpulan data melalui angket respons mahasiswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil angket menunjukkan bahwa:

- Sebanyak 80% mahasiswa menyatakan media ini sangat menarik dari segi tampilan dan penyajian.
- Sebanyak 85% mahasiswa menilai media ini mudah dipahami, baik dari segi alur animasi maupun narasi yang disampaikan.
- Sebanyak 90% mahasiswa merasa bahwa media ini efektif membantu mereka memahami materi penciptaan manusia dalam Al-Qur'an.

Hasil uji coba terbatas ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran animasi memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pemahaman mahasiswa. Peningkatan nilai rata-rata sebesar 23 poin antara *pretest* dan *posttest* menjadi indikator kuat bahwa media animasi efektif sebagai alat bantu pembelajaran.

Respons mahasiswa yang tinggi terhadap aspek ketertarikan dan kemudahan penggunaan juga memperkuat pentingnya pendekatan pembelajaran yang kontekstual dan berbasis teknologi (Innayah, 2020).

Mahasiswa generasi digital cenderung lebih menyukai media yang interaktif dan komunikatif, sehingga penggunaan animasi yang dilengkapi narasi relevan menjadi solusi yang tepat untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam di perguruan tinggi.

g. Produk Final

Produk final ini dinyatakan siap untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis digital di perguruan tinggi. Pengembangan media animasi ini sejalan dengan tuntutan era pendidikan berbasis teknologi, yang menekankan integrasi media digital dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas, interaktivitas, dan keterlibatan mahasiswa. (Bula & Supiah, 2025)

Produk final dari penelitian ini adalah media pembelajaran animasi berdurasi 7 menit yang dikembangkan khusus untuk materi penciptaan manusia dalam Al-Qur'an. Media ini memadukan elemen visual animasi yang menarik, teks ayat Al-Qur'an beserta terjemahannya, dan audio narasi yang jelas dan terstruktur. Visual animasi dirancang untuk menampilkan tahapan penciptaan manusia sesuai Q.S. Al-Mu'minun: 12-14, mulai dari fase *nutfah*, *'alaqah*, hingga *mudhghah*, sehingga mahasiswa dapat memahami proses tersebut secara bertahap dan kontekstual.

Selain itu, narasi yang digunakan disusun dengan bahasa yang mudah dipahami namun tetap sesuai dengan kaidah akademik dan keilmuan Pendidikan Agama Islam. Audio direkam dengan kualitas yang baik agar suara terdengar jernih dan nyaman diikuti. Teks terjemah ayat ditambahkan untuk memperkuat pemahaman mahasiswa terhadap makna ayat yang ditampilkan (Wahyudi et al., 2025). Kombinasi visual, teks, dan audio ini dirancang berdasarkan prinsip *multimedia learning* sehingga dapat menjangkau berbagai gaya belajar mahasiswa, baik visual maupun auditori.

Produk final ini dinyatakan siap untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis digital di perguruan tinggi. Pengembangan media animasi ini sejalan dengan tuntutan era pendidikan berbasis teknologi, yang menekankan integrasi media digital dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas, interaktivitas, dan keterlibatan mahasiswa (Anggita et al., 2024).

Keunggulan utama dari produk ini terletak pada kemampuannya mengonkretkan konsep abstrak dalam Al-Qur'an, khususnya materi penciptaan manusia, yang selama ini cenderung sulit dipahami mahasiswa jika hanya disampaikan secara verbal melalui

metode ceramah. Dukungan visual animasi yang terstruktur memudahkan mahasiswa memvisualisasikan ayat yang dipelajari, sementara narasi audio membantu mereka memahami penjelasan secara runtut (Kurniasih et al., 2023).

Selain itu, media ini juga praktik untuk digunakan dalam pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran daring (e-learning), sesuai dengan model pembelajaran di era digital yang mengutamakan fleksibilitas. Hal ini memperkuat temuan penelitian sebelumnya oleh (Syamsul Bahri, 2022), yang menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis animasi mampu meningkatkan motivasi belajar, mempermudah pemahaman, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi mahasiswa.

Dengan kelayakan yang telah divalidasi oleh ahli, peningkatan hasil belajar yang terukur pada tahap uji coba terbatas, secara respons positif dari mahasiswa, produk final ini tidak hanya relevan untuk mata kuliah Pendidikan Agama Islam, tetapi juga berpotensi dikembangkan lebih luas sebagai inovasi media pembelajaran digital dalam bidang studi keislaman di perguruan tinggi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media animasi dalam pembelajaran terbukti efektif meningkatkan pemahaman konsep mahasiswa. Respons mahasiswa yang diamati selama pembelajaran menunjukkan peningkatan minat, antusiasme, dan keterlibatan aktif. Hal ini sejak dengan temuan Reski Alma Indah & Muhlyatul Fadilah (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan animasi dalam media pembelajaran dapat membantu memvisualisasikan materi yang abstrak menjadi lebih konkret sehingga memudahkan siswa memahami konsep yang sulit.

Selain meningkatkan minat belajar, media animasi juga berkontribusi terhadap daya ingat mahasiswa. Berdasarkan teori pembelajaran multimedia Mayer (2020), penyajian informasi melalui kombinasi teks, gambar, dan animasi dapat memperkuat retensi mahasiswa terhadap materi.

Hasil pengamatan lebih lanjut juga menunjukkan bahwa mahasiswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran, baik saat berdiskusi maupun saat mengerjakan soal latihan yang berbasis materi animasi. Efektivitas ini didukung oleh pendapat Munir (2020) yang menjelaskan bahwa animasi mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan, sehingga mengurangi kejemuhan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media animasi dapat dikatakan relevan untuk

mendukung pembelajaran yang interaktif, menarik, dan berpusat pada mahasiswa (student-centered learning).

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran animasi pada materi penciptaan manusia dalam Al-Qur'an yang terbukti layak dan efektif untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa. Proses pengembangan dilakukan melalui tahapan penelitian dan pengembangan yang melibatkan analisis kebutuhan, perancangan, validasi ahli, revisi produk, dan uji coba terbatas (Sugiyono, 2013).

Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki kualitas yang sangat baik, baik dari segi kesesuaian isi maupun desain penyajiannya (Mayer, 2020). Uji coba terbatas yang dilakukan bersama mahasiswa memperlihatkan peningkatan pemahaman yang signifikan serta respons positif terhadap aspek tampilan visual, kejelasan narasi audio, dan penyajian teks ayat beserta terjemahannya. Media ini terbukti mampu memvisualisasikan konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Media pembelajaran animasi yang dikembangkan dapat diterapkan secara lebih luas dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di perguruan tinggi sebagai bagian dari inovasi berbasis teknologi (Niegemann & Heidig, 2012).

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan. Pertama, uji coba hanya dilakukan pada lingkup terbatas dengan jumlah responden yang relatif kecil, sehingga generalisasi hasil masih terbatas. Kedua, penelitian ini hanya berfokus pada satu materi, yakni penciptaan manusia dalam Al-Qur'an, sehingga efektivitas media animasi belum dapat digeneralisasi pada seluruh materi Pendidikan Agama Islam. Kegita, media pembelajaran ini belum sepenuhnya diintegrasikan dalam platform e-learning atau Learning Management System (LMS), sehingga aksesibilitasnya masih terbatas pada penggunaan tatap muka atau distribusi manual.

Penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan melibatkan jumlah responden yang lebih besar, lintas perguruan tinggi, serta konteks pembelajaran yang lebih beragam. Selain itu, pengembangan media animasi dapat diperluas ke materi-materi lain dalam studi Islam untuk memperkaya pengalaman belajar mahasiswa. Integrasi media ini ke dalam platform fleksibel, adaptif, dan sesuai

dengan kebutuhan pendidikan modern berbasis teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahnaf, F. H., Rochmawati, F., Utami, S. M., & Syahputri, D. D. (2021). Efektivitas Media Animasi Audio Visual dalam Kuliah Daring Keterampilan Membaca. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(2), 72–78. <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i2.27>
- Aisyah, R., Hidayati, F., & Maulana, D. (2022). Pengembangan media pembelajaran video animasi motion graphic kebudayaan Islam berbasis Adobe After Effects untuk mahasiswa. *Fikri: Jurnal Kajian Agama, Sosial dan Budaya*, 7(2), 101–115.
- Anggita, N., Amelia, T., Restya, D., & Asmiranda, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Meningkatkan Karakter Religius Siswa Sekolah Dasar Kelas V SDIT Al Jihadiyah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 5839–5846.
- Annisa, F., Hidayat, & Soewarno. (2023). Efektivitas media pembelajaran berbasis animasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah UIN Ar-Raniry*, 1(1), 51–58. <https://doi.org/10.22373/jim.v1i1.338>
- Aqli, F., Rahman, T., & Zahra, L. (2025). Efektivitas penggunaan media animasi dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi fikih shalat: Kajian pustaka. *Islamic Education Research Journal (IERJ)*, 3(1), 55–68. <https://doi.org/10.62976/ierj.v3i2.1210>
- Aulia, A. T., Trieyani, E. T., Kusumawardani, L. F., & Aeni, A. N. (2025). Pengembangan Video Animasi Muala (Murrotal Al-A'la) Tentang Surat Al-A'la Pada Pembelajaran PAI Kelas 6 SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 263–275. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i3.3362>
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational research: An introduction*. Longman.
- Bula, R. F., & Supiah. (2025). Inovasi pembelajaran PAI di era digital: pengembangan video animasi interaktif. *Jurnal Pustaka Cendekia Pendidikan*, 3(1). <https://doi.org/10.70292/jpcp.v3i1.128>
- Faizah, N., Munawaroh, S., & Kholidah, I. (2024). Pengembangan media pembelajaran video animasi pada materi Tarikh Islam di madrasah. *As-Salam: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam*, 8(1), 77–88. <https://doi.org/10.24014/konfigurasi.v8i2.>

- 28907**
- Huda, M., & Anwar, S. (2024). Trends and developments of animation in Islamic religious education: A bibliometric analysis. *Journal of Educational Perspectives*, 12(3), 211–225.
- Idris, A. C., Abrar, A. I. P., Nursalam, Suharti, & Baharuddin. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 3D berbasis Powtoon pada Materi Kesebangunan. *Al-Asma: Journal of Islamic Education*, 6(2). <https://doi.org/10.24252/asma.v6i2.51524>
- Innayah, R. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Online, Motivasi Belajar, Dan Kompetensi Dosen Terhadap Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Promosi Jurnal Pendidikan Ekonomi UM MetroM Metro*, 8(2), 38–47. <https://doi.org/10.24127/pro.v8i2.3308>
- Kurniasih, S. R., Nugraha, M. S., & Muslih, H. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Video Interaktif berbasis Edpuzzle dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Al-Thariqah*, 8(2), 275–294.
- Maghfirah, U., Saputri, M. J., & Jannah, I. R. (2024). Pengembangan media video pembelajaran PAI menggunakan Plotagon Studio. *Katalis Pendidikan Jurnal Ilmu Pendidikan dan Matematika*, 1(4), 96–106. <https://doi.org/10.62383/katalis.v1i4.917>
- Mayer, R. E. (2020). *Science of Learning: Determining How Multimedia Learning Works*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781316941355.004>
- Mulyadi, R., Fatiurohman, N., & Nulhakim, L. (2023). Pengembangan Media Prezi Video dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 8(1), 174–188.
- Munir M. (2020). *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Alfabeta.
- Mustafida, M. W. F. D. F. W. F. (2024). Pengembangan Video Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Islam Nusantara Malang. *Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(8), 159–172.
- Niegemann, H. M., & Heidig, S. (2012). Multimedia Learning. *Encyclopedia of the Sciences of Learning*, 41, 2372–2375. https://doi.org/10.1007/978-1-4419-1428-6_285
- Ningsih, A. M., Santidar, A. D., Alpianor, & Azis, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Misi Petualangan pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas XI di MAN Kota Palangka Raya. *JUPERAN: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 03(02), 473–481.
- Nursalim, A., Pratiwi, L., & Yusuf, H. (2025). Implementasi media animasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Ahsan: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(1), 34–47.
- Nursalim, E., Astria, G., Tukan, S. A. W., Wardhana, H. K., & Hikmah, N. (2024). Implementasi media pembelajaran animasi dalam meningkatkan motivasi belajar PAI. *Ahsan: Jurnal Ilmiah Keislaman dan Kemasyarakatan*, 1(1), 1–7.
- Ramdani, N. S., Nugraha, H., & Hadiapurwa, A. (2021). Potensi Pemanfaatan Media Sosial TikTok sebagai Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Daring. *Journal On Education*, 6(1), 425–436. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1406>
- Reski Alma Indah, & Muhliyatul Fadilah. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Literasi Visual Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bioti*, 10(2), 188–198. <https://doi.org/10.22437/bioti.v10i2.33803>
- Senawati, Y. (2025). HIDRAN (Hidrologi Edukatif Animasi Interaktif): Pengembangan Media Pembelajaran IPA Siklus Air Berbasis Model R&D Borg & Gall di Kelas 5 SD Negeri 3 Putat. *Jurnal Guru Sekolah Dasar*, 1(6), 1–7. <https://doi.org/10.70277/jgsd.v1i6.1>
- Shabira Khairunnisa Pratidina, Prana Dwija Iswara, & Ani Nur Aeni. (2024). Pengembangan Video Animasi Mengenal Pokok Pikiran Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 7(1), 2504–2516. <https://doi.org/10.31949/jee.v7i1.8522>
- Sibuea, P., Hafis, B., & Sari, D. (2024). Pengembangan multimedia dalam pembelajaran PAI. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1).
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Syamsul Bahri. (2022). Konsep Pembelajaran Pai Di Era Society 5.0. *Edupedia*, 6(2), 133–145. <https://doi.org/10.35316/edupedia.v6i2.1592>
- Tilaar, H. A. . (1999). *Beberapa Agenda Reformasi Pendidikan Nasional dalam Perspektif Abad 21*. PT Tera Indonesia.

Wahyudi, Zakariya, M. N., & Nisa', K. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Kelas 8 MTs Syafi'iyyah Pulorejo. *Al-Furqan: Jurnal Agama, Sosial, dan Budaya*, 4(4), 1243–1261.