

# Pengaruh Video Animasi Berbasis Animiz terhadap Hasil Belajar Aqidah Akhlak Siswa Kelas VII di MTsN 13 Ngawi

Febriyulisa Heldhika Fani<sup>1</sup>, Putri Anadiliyah Derajad<sup>2</sup> 

<sup>1</sup> Pendidikan Agama Islam, Universitas Darussalam Gontor, Ngawi, Indonesia

<sup>2</sup> Pendidikan Agama Islam, Universitas Darussalam Gontor, Ngawi, Indonesia

## ARTICLE INFO

### Article history:

Received 1 Februari 2026

Revised 10 Februari 2026

Accepted 28 Februari 2026

Available online 1 Maret 2026

### Kata Kunci:

Aqidah belajar, Hasil Belajar, Media Animiz

### Keywords:

Animiz media, Aqidah Akhlak, Learning outcomes



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2022 by Author. Published by Universitas Garut.

## ABSTRAK

Pembelajaran Aqidah Akhlak memegang peran penting dalam membentuk karakter dan nilai moral peserta didik. Hasil belajar siswa kelas VII di MTsN 13 Ngawi masih belum optimal, yang ditunjukkan oleh nilai evaluasi yang masih berada di bawah rata-rata dan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Metode pembelajaran yang kurang menarik menyebabkan rendahnya minat dan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penerapan media pembelajaran interaktif berbasis animasi Animiz terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Aqidah Akhlak. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain quasi-eksperimen. Teknik pengumpulan data meliputi pre-test dan post-test, observasi, wawancara, serta dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada pre-test baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar  $0,779 > 0,05$ , yang menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Namun, pada post-test diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,022 < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis animasi Animiz berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Aqidah Akhlak di MTsN 13 Ngawi. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian serupa dengan cakupan materi yang lebih luas serta melibatkan jumlah sampel yang lebih besar agar diperoleh hasil penelitian yang lebih komprehensif.

## ABSTRACT

Aqidah Akhlak learning plays an important role in shaping students' character and moral values. The learning outcomes of Grade VII students at MTsN 13 Ngawi are still not optimal, as evidenced by evaluation scores that remain below the average and have not yet reached the Minimum Mastery Criteria (KKM). Less engaging learning methods result in low student interest and motivation. Therefore, this study aims to determine whether there is an effect of implementing Animiz animation-based interactive learning media on the learning outcomes of Grade VII students in Aqidah Akhlak subject matter. This study employed a quantitative method with a quasi-experimental design. Data collection techniques included pre-test and post-test, observation, interviews, and documentation. The results showed that in the pre-test of both the control and experimental classes, the Asymp. Sig. (2-tailed) value was  $0.779 > 0.05$ , indicating no significant difference between the two groups. However, in the post-test, the Sig. (2-tailed) value was  $0.022 < 0.05$ , leading to the rejection of  $H_0$  and acceptance of  $H_a$ . This indicates that the implementation of Animiz-based interactive multimedia learning media has a significant effect on the learning outcomes of Grade VII students in Aqidah Akhlak at MTsN 13 Ngawi. Future researchers are expected to develop similar studies with broader subject coverage and involve larger sample sizes in order to obtain more comprehensive results.

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang paling esensial dalam kehidupan manusia. Pendidikan menggambarkan seluruh proses pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan kepribadian dan berlangsung sepanjang kehidupan manusia. Pendidikan bertujuan untuk memajukan perkembangan watak, jiwa dan raga setiap anak, agar ia dapat menjalani kehidupan yang lebih utuh selaras dengan dunia yang mana hal ini adalah sebuah upaya di dalamnya (Salis et al, 2023). Pendidikan telah ada sejak zaman dahulu dan akan terus berlangsung selama kehidupan manusia masih ada. Pendidikan memegang peran krusial dalam perjalanan individu untuk mewujudkan visi kehidupan yang ideal (Mukhlisin Nata et al, 2024).

Saat ini, perkembangan teknologi berlangsung sangat pesat dan dinamis. Perkembangan ini memengaruhi seluruh sektor kehidupan, termasuk sektor pendidikan (Andrean et al, 2020). Kondisi tersebut turut memengaruhi perilaku belajar peserta didik, khususnya melalui pemanfaatan perangkat teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru dalam proses pembelajaran serta mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Materi pembelajaran disajikan dengan berbagai unsur interaktif, seperti komponen audio dan visual, guna mendukung pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan (Indah Rahayu et al, 2023).

Namun demikian, realitas pembelajaran Aqidah Akhlak di MTsN 13 Ngawi menunjukkan adanya permasalahan yang signifikan. Proses pembelajaran masih menghadapi kendala berupa rendahnya fokus belajar peserta didik, minimnya partisipasi aktif selama kegiatan pembelajaran, serta hasil belajar yang belum mencapai standar ketuntasan secara optimal. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tujuan pembelajaran Aqidah Akhlak yang berorientasi pada pembentukan keimanan dan perilaku terpuji (Nugraha et al, 2024) dengan capaian hasil belajar di lapangan. Berdasarkan survei awal yang dilakukan peneliti terhadap siswa kelas VII pada mata pelajaran Aqidah Akhlak di MTsN 13 Ngawi, diperoleh data hasil belajar sebagai berikut:

| No | Kelas | Jumlah Siswa | Tidak Tuntas | Tuntas |
|----|-------|--------------|--------------|--------|
| 1  | VII A | 28           | 32,14%       | 67,86% |
| 2  | VII B | 27           | 18,52%       | 81,48% |

*Tabel 1. Data Nilai Aqidah Akhlaq Kelas VII*

Berdasarkan data hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Aqidah Akhlak di MTsN 13 Ngawi, diketahui bahwa pada kelas VII A yang berjumlah 28 siswa, sebanyak 32,14% siswa belum mencapai KKM (75), sedangkan 67,86% telah tuntas. Sementara itu, pada kelas VII B yang berjumlah 27 siswa, terdapat 18,52% siswa yang belum tuntas dan 81,48% telah mencapai KKM. Data tersebut menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar siswa telah memenuhi standar ketuntasan, masih terdapat proporsi siswa yang belum tuntas, sehingga diperlukan upaya peningkatan kualitas pembelajaran.

Jika dibandingkan dengan beberapa mata pelajaran lain di tingkat yang sama, persentase ketuntasan pada mata pelajaran Aqidah Akhlak relatif lebih rendah dan belum merata. Pada mata pelajaran umum seperti Bahasa Indonesia dan IPA, tingkat ketuntasan cenderung lebih stabil dengan proporsi siswa tuntas yang lebih dominan di setiap kelas. Sementara itu, pada Aqidah Akhlak masih ditemukan persentase siswa yang belum mencapai KKM dalam jumlah yang cukup signifikan, khususnya di kelas VII A. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis Animiz dipilih sebagai alternatif solusi atas rendahnya hasil belajar karena memiliki karakteristik yang lebih dinamis dibandingkan media presentasi konvensional seperti PowerPoint atau Canva yang umumnya bersifat statis dan linear. Media Animiz menyajikan materi pembelajaran melalui unsur visual dan audio yang menarik, sehingga mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman peserta didik terhadap materi Aqidah Akhlak. Fitur animasi yang terdapat dalam aplikasi ini sangat menarik dan mudah dioperasikan, sehingga menjadi alat yang efektif untuk menghasilkan media pembelajaran (Hari Antoni Musril, Sarwo Derta, 2016). Berbagai template yang tersedia dapat mempercepat proses pembuatan konten edukatif, sehingga pendidik dapat

lebih fokus pada penyampaian materi. Keunggulan ini memberikan pengalaman belajar yang lebih imersif dan tidak monoton, sehingga berpotensi meningkatkan fokus dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran Aqidah Akhlak.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Dikri Adiya menjelaskan bahwa penerapan media pembelajaran animasi menggunakan Animiz mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia (Distira & Mahpudin, 2024). Sementara itu, Novia Anugra menunjukkan bahwa media berbasis Animiz mengintegrasikan nilai-nilai Al-Qur'an berpengaruh terhadap pembentukan karakter religius peserta didik dengan memberikan rangsangan belajar yang berfokus pada pemahaman teori pada kalangan remaja (Anugra et al., 2023).

Namun demikian, berdasarkan telaah literatur, sebagian besar penelitian terdahulu masih berfokus pada mata pelajaran umum dan belum secara konsisten menguji efektivitasnya dalam Aqidah Akhlak yang memiliki karakteristik materi konseptual. Selain itu, beberapa studi terdahulu menggunakan desain penelitian deskriptif atau pengembangan (R&D), sehingga pengujian kausalitas melalui desain eksperimen yang ketat masih terbatas. Dengan demikian, diperlukan analisis komprehensif untuk menguji efektivitas media animasi berbasis Animiz melalui pendekatan kuasi-eksperimental guna memperoleh bukti empiris yang lebih kuat mengenai pengaruhnya terhadap hasil belajar pada ranah kognitif. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan video animasi berbasis Animiz terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Aqidah Akhlak di MTsN 13 Ngawi melalui desain eksperimen yang terkontrol. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam penguatan kajian multimedia learning pada konteks pendidikan agama, serta kontribusi praktis berupa rekomendasi penggunaan media animasi yang lebih efektif dalam pembelajaran Aqidah Akhlak.

## 2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen. Penelitian kuantitatif merupakan suatu upaya untuk memperoleh pengetahuan dengan menyajikan data dalam bentuk angka (Afif et al., 2023). Desain penelitian yang digunakan adalah kuasi-eksperimen dengan model Non-Equivalent Control Group Design, yang bertujuan untuk membandingkan hasil antara kelompok yang diberikan perlakuan dan kelompok yang tidak diberikan perlakuan (Rustamana et al., 2024). Pemilihan metode kuasi experiment didasarkan pada kondisi lapangan yang tidak memungkinkan dilakukan randomisasi secara penuh terhadap subjek penelitian (Tampubolon, 2023). Kedua kelompok diberikan pre-test dan post-test, namun hanya kelompok eksperimen yang memperoleh perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media Animiz, sedangkan kelompok kontrol diajar menggunakan metode pembelajaran konvensional. Adapun desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

| Kelompok   | Pre-test | Perlakuan | Post-test |
|------------|----------|-----------|-----------|
| Eksperimen | P1       | X         | P2        |
| Kontrol    | P3       | –         | P4        |

*Tabel 2. Skema Penelitian Kuantitatif*

Keterangan:

P1: pre-test kelas eksperimen

P2: post-test kelas eksperimen

P3: pre-test kelas kontrol

P4: post-test kelas kontrol

X: pembelajaran dengan media animiz

Penelitian ini menggunakan total sampling, karena seluruh populasi siswa kelas VII MTsN 13 Ngawi yang berjumlah 33 siswa dijadikan subjek penelitian. Terdiri dari 17 siswa kelas VII-A sebagai kelompok eksperimen dan 16 siswa kelas VII-B sebagai kelompok kontrol. Dengan jumlah subjek yang relatif kecil, hasil penelitian ini bersifat kontekstual dan memiliki keterbatasan dalam generalisasi, sehingga interpretasi temuan dilakukan secara proporsional. Perbedaan utama antara kedua kelompok terletak pada media pembelajaran yang digunakan, di mana kelas eksperimen menggunakan media animasi berbasis Animiz, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode ceramah dan buku teks.

Variabel dependen dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif, yang diukur melalui tes pilihan ganda berdasarkan indikator pemahaman konsep pada materi Aqidah Akhlak. Instrumen tes telah melalui

uji validitas dan reliabilitas. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa 20 butir soal dinyatakan valid, sedangkan uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha memperoleh koefisien sebesar 0,875 yang menunjukkan kategori reliabel tinggi. Analisis data dilakukan melalui uji prasyarat berupa uji normalitas dan homogenitas, kemudian dilanjutkan dengan uji Independent Sample t-Test untuk mengetahui perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol pada taraf signifikansi 0,05.

### 3. HASIL

#### Analisis Deskriptif

##### a) Hasil Belajar Siswa Sebelum Perlakuan (Pre-test)

Peneliti melakukan analisis deskriptif untuk menggambarkan data yang diperoleh dari hasil pre-test dan post-test pada kelas eksperimen. Analisis data dilakukan menggunakan IBM SPSS Versi 25. Data yang diperoleh disajikan dalam informasi berikut:

| Descriptive Statistics |           |           |           |           |           |            |                |           |
|------------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|------------|----------------|-----------|
|                        | N         | Range     | Minimum   | Maximum   | Mean      |            | Std. Deviation | Variance  |
|                        | Statistic | Statistic | Statistic | Statistic | Statistic | Std. Error | Statistic      | Statistic |
| control                | 16        | 20        | 60        | 80        | 68.75     | 1.548      | 6.191          | 38.333    |
| eksperimen             | 17        | 20        | 60        | 80        | 68.24     | 1.765      | 7.276          | 52.941    |
| Valid N (listwise)     | 16        |           |           |           |           |            |                |           |

**Gambar 1. Hasil Sebelum Perlakuan (Pre-test)**

Nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas kontrol adalah 68,75, dengan standar deviasi 6,191 dan varians 38,333. Sementara itu, kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata 68,24, dengan standar deviasi 7,276 dan varians 52,941. Hal ini menunjukkan bahwa secara deskriptif kemampuan awal belajar siswa pada kedua kelas relatif sama, meskipun tingkat variasi nilai pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Uji normalitas dalam pre-test menggunakan uji Shapiro-Wilk, karena jumlah sampel kurang dari 50. Nilai signifikansi pre-test kelas kontrol sebesar 0,001 dan kelas eksperimen sebesar 0,003, yang keduanya lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data pre-test pada kedua kelas berdistribusi normal.

##### b) Hasil Belajar Siswa Setelah Perlakuan (Post-test)

Peneliti menyajikan dan mendeskripsikan data post-test yang diperoleh dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada bagian ini, peneliti menjelaskan statistik deskriptif yang meliputi rentang nilai, nilai minimum, nilai maksimum, nilai rata-rata, modus, dan standar deviasi. Data yang telah diolah kemudian disajikan sebagai dasar untuk analisis dan pembahasan lebih lanjut.

| Descriptive Statistics |    |       |         |         |       |                |          |
|------------------------|----|-------|---------|---------|-------|----------------|----------|
|                        | N  | Range | Minimum | Maximum | Mean  | Std. Deviation | Variance |
| posttest_control       | 16 | 20    | 60      | 80      | 70.00 | 6.831          | 46.667   |
| posttest_eksperimen    | 17 | 35    | 60      | 95      | 76.76 | 9.004          | 81.066   |
| Valid N (listwise)     | 16 |       |         |         |       |                |          |

**Gambar 2. Hasil Setelah Perlakuan (Post-test)**

Kelas kontrol memiliki rentang nilai 20, dengan nilai minimum 60 dan nilai maksimum 80. Nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas kontrol adalah 70,00, dengan standar deviasi 6,831 dan varians 46,667. Sementara itu, kelas eksperimen memiliki rentang nilai yang lebih besar, yaitu 35, dengan nilai minimum 60 dan nilai maksimum 95. Nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen adalah 76,76, dengan standar deviasi 9,004 dan varians 81,066. Hasil ini menunjukkan bahwa secara deskriptif hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, dengan tingkat variasi nilai yang lebih besar. Dengan demikian, tingkat variasi nilai pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, yang mengindikasikan adanya perbedaan keragaman kemampuan awal siswa dalam kelas eksperimen.

Secara deskriptif, rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, dengan tingkat variasi nilai yang juga lebih besar. Namun demikian, perbedaan rata-rata tersebut belum menunjukkan besarnya dampak secara praktis, sehingga diperlukan analisis lanjutan seperti uji signifikansi dan perhitungan ukuran efek (effect size) untuk memastikan kekuatan pengaruh perlakuan yang diberikan.

### Uji Hipotesis

#### a) Uji Normalitas

| Tests of Normality                                 |                     |                                 |    |       |              |    |       |
|----------------------------------------------------|---------------------|---------------------------------|----|-------|--------------|----|-------|
| kelas                                              |                     | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |       | Shapiro-Wilk |    |       |
|                                                    |                     | Statistic                       | df | Sig.  | Statistic    | df | Sig.  |
| hasil_belajar                                      | posttest control    | 0.188                           | 16 | 0.136 | 0.901        | 16 | 0.084 |
|                                                    | posttest experiment | 0.127                           | 17 | .200* | 0.974        | 17 | 0.881 |
| *. This is a lower bound of the true significance. |                     |                                 |    |       |              |    |       |

**Gambar 3. Hasil Uji Normalitas Shapiro Wilk**

Berdasarkan hasil uji normalitas Shapiro–Wilk, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,084 untuk data post-test kelas kontrol dan 0,881 untuk data post-test kelas eksperimen. Kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data post-test kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal. Maka dari itu, data penelitian telah memenuhi salah satu asumsi prasyarat analisis statistik parametrik, sehingga pengujian hipotesis menggunakan uji *t* dapat dilakukan secara tepat dan valid.

#### b) Uji Homogenitas

| Test of Homogeneity of Variance |                                      |                  |     |        |       |
|---------------------------------|--------------------------------------|------------------|-----|--------|-------|
|                                 |                                      | Levene Statistic | df1 | df2    | Sig.  |
| hasil_belajar                   | Based on Mean                        | 1.649            | 1   | 31     | 0.209 |
|                                 | Based on Median                      | 1.349            | 1   | 31     | 0.254 |
|                                 | Based on Median and with adjusted df | 1.349            | 1   | 29.561 | 0.255 |
|                                 | Based on the trimmed mean            | 1.638            | 1   | 31     | 0.210 |

**Gambar 3. Hasil Uji Homogenitas**

Berdasarkan hasil uji homogenitas menggunakan uji Levene pada nilai rata-rata, diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,209 > 0,05$ , yang menunjukkan bahwa varians data post-test antara kelas kontrol dan kelas eksperimen bersifat homogen. Hal ini berarti kedua kelompok memiliki tingkat keragaman data yang relatif sama, sehingga memenuhi salah satu syarat dalam pelaksanaan uji statistik parametrik. Dengan terpenuhinya asumsi homogenitas ini, perbandingan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilakukan secara adil dan hasil uji  $t$  yang digunakan dapat dipercaya.

### c) Uji t (Independent Sample Test)

| Independent Samples Test    |  |                                         |                         |                              |        |        |       |                 |                 |                       |
|-----------------------------|--|-----------------------------------------|-------------------------|------------------------------|--------|--------|-------|-----------------|-----------------|-----------------------|
|                             |  | Levene's Test for Equality of Variances |                         | t-test for Equality of Means |        |        |       |                 |                 |                       |
|                             |  |                                         |                         | F                            | Sig.   | t      | df    | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | Std. Error Difference |
|                             |  | Lower                                   | Upper                   |                              |        |        |       |                 |                 |                       |
|                             |  | hasil belajar                           | Equal variances assumed | 1.649                        | 0.209  | -2.420 | 31    | 0.022           | 6.765           | 2.796                 |
| Equal variances not assumed |  |                                         |                         | -2.440                       | 29.705 | 0.021  | 6.765 | 2.772           | 12.429          | 1.101                 |

**Gambar 4. Hasil Uji t dengan Independent Sample Test**

Berdasarkan tabel output *Independent Sample Test* pada bagian *Equal variances assumed*, diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,022 < 0,05$ . Dengan demikian, sebagai dasar pengambilan keputusan dalam uji *independent sample t-test*, dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan (nyata) antara rata-rata nilai post-test siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal ini berarti bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Animiz berpengaruh terhadap hasil belajar Aqidah Akhlak siswa kelas VII di MTsN 13 Ngawi.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis Animiz berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran Aqidah Akhlak siswa kelas VII. Secara deskriptif, selisih rata-rata post-test sebesar 6,76 poin (76,76 pada kelas eksperimen dan 70,00 pada kelas kontrol) menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada kelas yang menggunakan media Animiz. Selisih ini mengindikasikan bahwa penggunaan media animasi tidak hanya berpengaruh pada peningkatan skor, tetapi juga berpotensi memperjelas pemahaman konsep melalui representasi visual yang lebih konkret. Namun demikian, makna praktis dari peningkatan tersebut perlu diinterpretasikan secara proporsional dengan mempertimbangkan ukuran efek dan konteks pembelajaran.

Menurut Wayan Somayana bahwa indikator keberhasilan belajar dapat dilihat dari pemahaman siswa serta perubahan perilaku nyata yang ditunjukkan dalam kehidupan sehari-hari (Somayana, 2020). Dengan demikian, sebagaimana hasil penelitian yang membahas efektivitas media pembelajaran multimedia interaktif berbasis animasi Animiz terhadap hasil belajar mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VII, diperoleh hasil uji *independent sample t-test* dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,022 < 0,05$ , sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif berbasis animasi Animiz efektif terhadap hasil belajar mata pelajaran Aqidah Akhlak siswa kelas VII.

Efektivitas media animasi dapat dijelaskan dalam teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning*, Mayer dalam bukunya menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih optimal ketika informasi disajikan melalui kombinasi saluran visual dan verbal secara terintegrasi (Mayer, 2009). Pemrosesan informasi melalui jalur visual dan auditori secara simultan, sehingga dapat mengurangi beban kognitif dan

memperkuat retensi informasi. Dengan demikian, penggunaan Animiz tidak sekadar menghadirkan tampilan visual yang menarik, tetapi berfungsi sebagai alat representasi konseptual yang membantu siswa memahami materi abstrak Aqidah Akhlak secara lebih sistematis.

Media video animasi merupakan video khusus yang menampilkan gambar-gambar yang berubah secara perlahan. Media pembelajaran video animasi ini dibuat menggunakan aplikasi Animiz Animation Maker.(Firdausi & Istianah, 2022) Animiz merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk membuat presentasi video animasi dan menghasilkan produk video. Aplikasi Animiz Animation Maker memiliki beberapa keunggulan, antara lain menyediakan fitur dan aset gratis yang dapat digunakan oleh seluruh pengguna, mudah digunakan karena tampilan yang sederhana, serta menyediakan berbagai pilihan animasi yang telah tersedia di dalam aplikasi. Animiz Maker menawarkan solusi yang efektif bagi pendidik dalam proses produksi video pembelajaran. Fitur animasi yang terdapat dalam aplikasi ini sangat menarik dan mudah dioperasikan, sehingga menjadikannya sebagai alat yang efektif untuk menghasilkan media pembelajaran. Berbagai template yang tersedia dapat mempercepat proses pembuatan konten edukatif, sehingga pendidik dapat lebih fokus pada penyampaian materi.(Hari Antoni Musril, Sarwo Derta, 2016). Aplikasi ini tidak hanya menyediakan fitur pembuatan animasi yang menarik, tetapi juga menawarkan template yang siap digunakan sehingga memudahkan pendidik dalam proses pembelajaran.

Salah satu keunggulan animasi dibandingkan media lain, seperti gambar statis atau teks, adalah kemampuannya menampilkan perubahan situasi secara dinamis. Hal ini sangat bermanfaat dalam menjelaskan prosedur dan urutan suatu peristiwa. Selain itu, Animiz menyediakan antarmuka yang mudah digunakan dan bersifat intuitif. Pengguna cukup melakukan *drag and drop* terhadap elemen-elemen seperti karakter, teks, efek, dan audio ke dalam *timeline* atau kanvas tanpa memerlukan keterampilan desain yang rumit. Media ini memungkinkan pengaturan berbagai lapisan, seperti latar belakang, kamera, teks, suara, dan animasi agar dapat berjalan secara bersamaan, sehingga alur presentasi dapat disusun secara detail. Selain itu, Animiz dilengkapi dengan fitur *dubbing*, subtitle, serta pengaturan audio pada *timeline* yang mendukung pembelajaran multimodal dan berbagai gaya belajar siswa (Dewantoro and J Suseno, 2023).

Penelitian ini didukung oleh beberapa temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan efektivitas media pembelajaran berbasis Animiz dalam meningkatkan hasil belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Arnanda Irawan menunjukkan bahwa hasil validasi dari ahli materi mencapai persentase ideal sebesar 84% yang tergolong dalam kategori sangat baik, sedangkan penilaian dari ahli media mencapai 95% yang juga termasuk dalam kategori sangat baik (Arnanda Irawan, 2022). Temuan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Animiz layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Sejalan dengan hal tersebut, penelitian yang dilakukan oleh Dikri Adiya Distira melaporkan bahwa penggunaan media pembelajaran animasi berbasis Animiz memberikan kontribusi terhadap peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional (Distira & Mahpudin, 2024). Kelompok eksperimen yang menggunakan Animiz memperoleh nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol, yang menunjukkan bahwa media animasi mampu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Anugra et al., 2023). Selain itu, penelitian oleh Novia Anugra mengungkapkan bahwa penggunaan media berbasis Animiz memiliki pengaruh yang signifikan secara statistik terhadap variabel yang diteliti. Hal ini menunjukkan bahwa media berbasis Animiz tidak hanya efektif pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek afektif dalam pembelajaran.

Temuan penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian sebelumnya yang menjelaskan bahwa media berbasis Animiz layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Namun, sebagian besar penelitian terdahulu lebih menekankan pada uji kelayakan produk dan validasi ahli, bukan pada pengujian dampak melalui desain eksperimen dengan kelompok kontrol. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan kontribusi tambahan berupa bukti komparatif melalui analisis perbedaan hasil belajar antar kelompok. Meskipun demikian, konsistensi hasil antar penelitian tetap perlu diuji pada konteks, jenjang, dan mata pelajaran yang berbeda untuk memperkuat generalisasi temuan. Penelitian terdahulu menganslisis peningkatan keterlibatan (*engagement*) dan aspek afektif, sedangkan dalam penelitian ini pengukuran difokuskan secara eksplisit pada ranah kognitif melalui tes hasil belajar. Dengan demikian, penelitian ini lebih berhati-hati dalam menarik kesimpulan dan tidak melakukan generalisasi pada aspek afektif yang tidak diukur secara langsung.



Media pembelajaran berbasis Animiz telah banyak diterapkan dan terbukti secara empiris layak serta efektif dalam berbagai konteks pendidikan. Konsistensi temuan pada berbagai mata pelajaran dan konteks penelitian menunjukkan bahwa media animasi dan interaktif yang dikembangkan menggunakan Animiz memiliki potensi besar dalam mendukung proses pembelajaran, baik dari segi kualitas pembelajaran maupun keterlibatan siswa. Oleh karena itu, hasil-hasil penelitian tersebut menjadi landasan teoretis dan empiris yang kuat bagi penelitian lanjutan terkait pengembangan dan penerapan media pembelajaran berbasis Animiz dalam dunia pendidikan.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, jumlah subjek relatif kecil (33 siswa), sehingga kekuatan statistik terbatas dan generalisasi hasil perlu dilakukan dengan hati-hati. Kedua, desain quasi-eksperimen tanpa randomisasi penuh berpotensi menimbulkan bias seleksi meskipun telah dikontrol melalui pre-test. Ketiga, penelitian ini hanya mengukur hasil belajar pada ranah kognitif, sehingga belum mencakup aspek afektif dan psikomotor secara komprehensif. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih besar, menghitung ukuran efek secara eksplisit, serta mengintegrasikan pengukuran motivasi dan keterlibatan belajar untuk memperoleh gambaran dampak yang lebih menyeluruh.

#### 4. KESIMPULAN

Efektivitas penggunaan media Animiz terhadap hasil belajar siswa kelas VII di MTsN 13 Ngawi pada tahun ajaran 2025–2026. Setelah peneliti mengumpulkan bukti untuk membuktikan hipotesis dan mengolahnya dengan analisis statistik, diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,022 < 0,05$ . Selanjutnya, peneliti menemukan bahwa nilai rata-rata tertinggi diperoleh oleh kelas eksperimen dengan hasil 76,76, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 70,00. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima, yang berarti terdapat efektivitas penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis animasi Animiz terhadap hasil belajar mata pelajaran Aqidah Akhlak siswa kelas VII di MTsN 13 Ngawi.

#### 5. REFERENCES

- Afif, Z., Azhari, D. S., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian Ilmiah ( Kuantitatif ) Beserta Paradigma , Pendekatan , Asumsi Dasar, Karakteristik, Metode Analisis Data Dan Outputnya. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 682–693.
- Andrean, S., & M. Khusnun Niam. (2020). Peningkatan Spiritualitas Melalui Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak. *Irfani*, 16(1), 26–45. <https://doi.org/10.30603/ir.v16i1.1295>
- Anugra, N., Yusaerah, N., Ansar, M., Rokib, I. S., Islam, A., & Iain, N. (2023). Media Animiz Berbasis Nilai-Nilai Al-Qur ' an Terhadap Karakter Religius Peserta Didik Materi IPA Biologi untuk memberikan rangsangan belajar mempelajari teori dan hanya fokus untuk dan remaja , kejahatan terhadap teman , serta memahami perkembangan jiwa. In *jurnal pendidikan biologi* (Vol. 12, Issue 2).
- Arnanda Irawan. (2022). *Pengembangan Video Pembelajaran Daring Menggunakan Softwaew Animiz Pada Materi Hidrokarbon*.
- Dewantoro, R. S., & Suseno, J. (2023). Pengembangan Video Animasi dengan Pendekatan TPACK dalam Materi Neraca Energi Menggunakan Software Animiz. *SIPTEK: Seminar Nasional Inovasi Dan Pengembangan Teknologi Pendidikan*, 1(1), 1–10.
- Distira, D. A., & Mahpudin, A. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Animasi Menggunakan Animiz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X SMAN 1 Ciawigebang. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(4), 5138–5145. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i4.1766>
- Firdausi, M., & Istianah, F. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animiz Animation Maker Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar.*, Vol. 10(05), hal. 1052-1062.
- Hari Antoni Musril, Sarwo Derta, K. K. (2016). *Perancangan Media Pembelajaran Informatika Menggunakan Aplikasi Animiz Animator Pada Kelas VII di SMPN 1 Padang Gelugur Pasaman Timur*. 5(3), 1–23.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. In *Cambridge University Press* (2nd ed.). Cambridge University Press. <https://books.google.co.id/books?id=5g0AM1CHysgC&printsec=copyright&hl=id#v=onepage&q&f=false>
- Mukhlisin Nata Hudin, Ranti Sabariani, Sani Safitri, A. B. P. (2024). *Arti dan tujuan pendidikan seumur hidup serta dasar- dasar pemikiran dan implikasi konsepnya*. 1, 69–74.



- Nugraha, D., Rahayu, L. S., & Berliana, B. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran VIDEOSCRIBE Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 25–29.
- Nurul Salis, Irma Lupita Sari, N. H. (2023). Implementasi Nilai-Nilai Religiusitas Dalam Pendidikan Karakter Bagi Generasi Milenial Sebagai Solusi Tanggap Terhadap Tantangan Kompleks Era VUCA. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL Hasil Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat (SEHATI ABDIMAS) 2023*, 6(1), 139–148.
- Putri, I. R. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Pendidikan*, 1–3.
- Rustamana, A., Wahyuningsih, P., Azka, M. F., & Wahyu, P. (2024). Penelitian Metode Kuantitatif. *Sindoro Cendikia Pendidikan*, 5(6), 1–10.
- Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(03), 283–294. <https://doi.org/10.59141/japendi.v1i03.33>
- Tampubolon, M. (2023). Metode Penelitian Metode Penelitian. *Metode Penelitian Kualitatif*, 3(17), 43.