



Keterkaitan Media Animasi *Plotagon* terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran PAI

Noviyana Sari

Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang
noviyana.arifin@gmail.com

Putri Juli Yastri Polem

Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang
Putrijlystri37@gmail.com

DOI: 10.15548/mrb.v5i2.41

Received: 20 Juni 2022

Revised: 12 September 2022

Approved: 30 Desember 2022

Abstrak: Perkembangan era digitalisasi telah banyak menghasilkan inovasi media yang berkembang, termasuk media animasi yang digemari oleh kalangan masyarakat terutama para pelajar serta dimanfaatkan pula dalam inovasi pembelajaran. Salah satunya adalah animasi *Plotagon* yang digunakan dengan memvisualisasikan persoalan yang disajikan pada materi ajar. Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui keterkaitan penerapan animasi *Plotagon* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Penelitian ini menggunakan metode library research atau studi kepustakaan. Untuk mencari data pada studi literasi dapat merujuk buku-buku, jurnal-jurnal penelitian yang telah terpublish baik lokal maupun internasional, tulisan-tulisan ilmiah, penelitian yang telah dilakukan oleh orang lain sebelumnya dan artikel-artikel yang diterbitkan baik berupa majalah maupun surat kabar. Hasil penelitian ini mencakup bahwa animasi *plotagon* mampu memberikan manfaat pada pembelajaran PAI yaitu: 1) Sebagai motivasi dalam meningkatkan minat peserta didik, 2) Menjadi sarana untuk membebaskan kreatifitas, 3) Media yang mudah digunakan dan menarik. Sehingga secara teoritis penggunaan inovasi media pembelajaran interaktif dengan animasi *Plotagon* dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran PAI.

Kata kunci: Media pembelajaran, pembelajaran PAI, animasi *Plotagon*.

Abstract: The development of the digitalization era has resulted in many developing media innovations, including animation media which is favored by the public, especially students and is also used in learning innovations. One of them is the *Plotagon* animation which is used by visualizing the problems presented in teaching materials. This research is intended to determine the relationship between the application of *Plotagon* animation to students' learning interest in PAI subjects. This research uses the library research method or library research. To find data on literacy studies, you can refer to books, research journals that have been published both locally and internationally, scientific writings, research that has been carried out by others before and articles published in both magazines and newspapers. The results of this study include that *plotagon* animation is able to provide benefits to PAI learning, namely: 1) As a motivation in increasing student interest, 2) As a means to free creativity, 3) Media that is easy to use and interesting. So that theoretically the use of innovative interactive learning media with *Plotagon* animation can increase students' interest in learning PAI.

Keywords: learning media, PAI learning, *Plotagon* animation.

PENDAHULUAN

Meningkatnya ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini sangat berdampak pada kehidupan, tidak terkecuali dunia pendidikan. Dalam dunia pendidikan, semakin maju teknologi maka pengetahuan dan kemampuan seorang pendidik juga harus mengikutinya. sehingga pendidikan kini terus mengikuti kemajuan waktu guna menghadirkan keragaman pendidikan pada tahap pembelajaran.

Menurut Benny A. Pribadi, teknologi khususnya teknologi informasi memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap cara manusia dalam melakukan proses belajar serta memperoleh informasi dan pengetahuan. (Benny A. Pribadi, 2017) Dengan demikian teknologi sangat besar pengaruhnya terhadap proses belajar mengajar.

Membahas tentang pengertian belajar, (Haris Firmansyah dan Astrini Eka Putri, 2021), berpendapat bahwa belajar merupakan sebuah proses perubahan di dalam kepribadian manusia dan perubahan itu diperlihatkan kedalam suatu peningkatan pemahaman, pengetahuan, sifat dan kebiasaan. Jadi, melalui proses belajar akan terlihat perubahan seorang individu dari yang tidak tahu akan menjadi tahu, ataupun dapat menguasai hal-hal tertentu.

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 ayat 20, "Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar." Hal ini sejalan dengan pendapat Sudjana dalam Rusman mengemukakan bahwa pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi edukatif antara dua pihak, yaitu antara peserta didik (warga belajar) dan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan membelajarkan. (Rusman, 2017)..

Minat belajar merupakan keinginan kuat yang muncul terhadap suatu hal tertentu yang terjadi melalui proses perubahan baik yang tampak terjadi maupun tidak terjadi. Sehingga, dapat dipahami bahwa minat belajar sebagai suatu kemauan atau ketertarikan yang benar-benar ingin dilakukan dengan dorongan motivasi.

Apabila dalam kegiatan pembelajaran tidak ada minat belajar dari peserta didik, maka tidak akan timbul semangat dan keefektifan terhadap hasil belajar yang hendak dicapai serta akan berdampak pula pada ketidakpuasan peserta didik terhadap pembelajaran tersebut. Fenomena yang pada umumnya terjadi sebagai pertanda rendahnya minat belajar peserta didik adalah adanya peserta didik yang mengantuk, izin keluar masuk kelas, bosan dan jenuh dalam mengikuti pembelajaran, adalah pertanda yang menunjukkan kurangnya minat peserta didik dalam pembelajaran, hal ini jika terus berlanjut maka akan berdampak pada keefektifan minat belajar peserta didik.

Peningkatan minat belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran, salah satunya di pengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan. Sebagaimana pendidik memiliki peranan yang sangat penting selaku penyampai materi ajar kepada peserta didik melalui interaksi komunikasi dalam proses pembelajaran yang dilakukannya melalui media pembelajaran yang diterapkan. (Rusman, 2013)

Pemanfaatan media yang digunakan dalam pembelajaran memerlukan adanya variasi dan kreativitas dari pendidik selaku pengajar dan pengelola kegiatan belajar mengajar. Maka sangat di anjurkan bagi pendidik dalam mengaplikasikan media belajar yang mendorong kemudahan dan pemahaman peserta didik dalam memaknai isi dan materi pelajaran. Sebagaimana firman Allah SWT. dalam Q.S An-

Naml/27: 29-30 tentang contoh penggunaan media dalam pembelajaran.

قَالَتْ يَا أَيُّهَا الْمَلَأُوٓءَىٰ إِنِّي كَتَبْتُ كَرِيمًا إِنَّهُ مِن
سُلَيْمَانَ وَإِنَّهُ بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Artinya: Dia (Balqis) berkata, "Wahai para pembesar! Sesungguhnya telah disampaikan kepadaku sebuah surat yang mulia, "sesungguhnya (surat) itu dari Sulaiman yang isinya, "Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih, Maha Penyayang"

Isi kandungan Q.S An-Naml/27: 29-30 ini menceritakan tentang kisah Nabi Sulaiman yang memanfaatkan surat secara tertulis untuk mengajak ratu Bilqis. Melihat dari keterkaitan ayat pada penggunaan media, maka ayat ini menjadi salah satu dasar bagi para pendidik untuk dapat memanfaatkan dan mengelola berbagai media yang ada dan sesuai untuk menunjang proses pembelajaran bagi para peserta didik.

Fungsi utama media pembelajaran ialah sebagai alat bantu mengajar juga turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh pendidik. Pemakaian media dalam proses pembelajaran akan dapat membangkitkan keinginan dan minat baru peserta didik, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, serta membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

Berdasarkan pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa media sangat berfungsi dalam membantu dan memudahkan pembelajaran bagi peserta didik dan pendidik, memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi konkret), menarik perhatian dan minat belajar peserta didik, serta dapat membangkitkan dan menyamakan antara teori dengan realitanya. Oleh karena itu, sangat penting bagi pendidik dalam mengelola dan menerapkan

penggunaan media yang kreatif dan inovatif sesuai kebutuhan peserta didik.

Perkembangan era digitalisasi sekarang sudah banyak menghasilkan inovasi media yang berkembang pula, termasuk media animasi atau kartun 3D yang digemari oleh kalangan masyarakat terutama para pelajar dan remaja. Hal ini membuktikan bahwa cerita animasi sangat menarik daya tarik dan perhatian bagi siapa saja yang menontonnya. Tidak sedikit pula terdapat kesan moral yang disajikan pada cerita animasi tersebut sehingga lebih terkesan bermanfaat bagi penontonnya.

Video animasi 3D juga dapat dimanfaatkan oleh para pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran, sehingga pembelajaran jauh lebih menarik minat peserta didik, tak terkecuali pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Melalui video animasi 3D ini pendidik dapat memvisualisasikan persoalan yang disajikan pada materi sehingga diharapkan peserta didik dapat lebih paham. Salah satu media yang dapat digunakan untuk membuat animasi 3D adalah aplikasi *Plotagon*.

Plotagon merupakan sebuah aplikasi pembuatan video animasi yang dapat menghidupkan suasana pembelajaran. Aplikasi *Plotagon* dapat di akses dengan menggunakan *smartphone* dan PC. *Plotagon* menyediakan berbagai fitur dan pilihan karakter yang menarik dengan karakter, latar belakang, pakaian, aksesoris, gerakan, dan berbagai hal pendukung lainnya sesuai dengan kreasi dari animator sendiri. (Syafira Eka Nurhaura dan Zulfadewina, 2017)

Sebagaimana Rizki Hernanda selaku salah satu guru inspiratif dalam buku terbitan *Wardah Inspiring Teacher 2022* mengemukakan teori bahwa mendesain sebuah kegiatan pembelajaran yang menarik, efektif dan inovatif sangat penting untuk melibatkan minat dan kebutuhan peserta didik agar pembelajaran lebih

bermakna dengan animasi *Plotagon* mampu menambah minat dan ketertarikan peserta didik dalam belajar. (Cerita Guru Belajar dan Kampus Guru Cikal, 2021).

Berdasarkan uraian di atas penelitian ini ingin mengungkap bagaimana Keterkaitan Media Animasi Plotagon Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PAI. Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat menjadi referensi guna meningkatkan kualitas media pembelajaran dalam pendidikan guna menghadapi perkembangan teknologi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *library research* atau studi kepustakaan. Untuk mencari data pada studi literasi dapat merujuk buku-buku, jurnal-jurnal penelitian yang telah ter-publish baik lokal maupun internasional, tulisan-tulisan ilmiah, penelitian yang telah dilakukan oleh orang lain sebelumnya dan artikel-artikel yang diterbitkan baik berupa majalah maupun surat kabar. Menurut Lofplad (1984:47), sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan, selebihnya hanya data tambahan seperti dokumen dan lain-lain.

Penelitian pustaka dilakukan dimulai dari informasi yang umum, baru kemudian diperoleh dari informasi yang lebih spesifik. Penelitian kepustakaan ini menggunakan sumber acuan pustaka yang menggunakan sumber primer, berasal dari hasil laporan penelitian ilmiah, seminar hasil penelitian, dan jurnal-jurnal penelitian. Sumber atau referensi primer adalah referensi yang didapat langsung dari sumber aslinya, bukan pendapat dari sumber primer yang dikutip oleh orang lain dalam sebuah karya tulis. Sehingga akan nampak keotentikan hasil karya tulis tersebut, karena lebih dekat dengan 'sesuatu' yang akan diteliti tersebut, atau dengan kata lain mencari objek penelitian kajian pustaka dari sumber pertamanya atau tangan pertama yang belum mengalami

pencampuran dari sumber ke dua atau tangan ke dua.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Media Pembelajaran

Media dalam proses pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting, karena media berperan sebagai penghubung dan perantara pesan atau materi ajar antara pendidik dengan peserta didik. Dengan media pendidik lebih dapat menyederhanakan materi ajar yang disampaikan, sehingga peserta didik mudah untuk mengerti. Namun demikian, peranan media akan sangat terlihat pengaruh dan penggunaannya jika sejalan dengan isi dan tujuan serta kebutuhan dari peserta didik itu sendiri.

Penggunaan media dalam pembelajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar. Dengan kata lain, melalui penggunaan media, hasil belajar yang dicapai peserta didik akan tahan lama di ingat peserta didik sehingga mempunyai nilai tinggi.

Media merupakan alat atau teknologi yang digunakan sebagai pengantar atau perantara pesan, ide atau gagasan dari satu pihak (pemberi pesan) atau sumber informasi kepada pihak lainnya (penerima pesan) atau penerima informasi.

Fleming dalam (Yuniastusi, dkk, 2021), mengartikan media sebagai peyebab atau alat yang ikut campur tangan dalam hubungan antara dua belah pihak dan mendamaikannya. Maksudnya, media mempunyai fungsi dan peran sebagai pengatur hubungan yang efektif antara dua belah pihak utama. Media adalah pihak yang bertanggungjawab dalam mentransmisikan informasi dan pemberi pesan kepada penerima pesan, mulai dari proses *encoding* hingga proses *decoding*. (Yuniastusi, dkk, 2021).

Penerapan media pembelajaran bukan hanya sekedar fungsi tambahan tetapi juga menjadi bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar guna meningkatkan mutu dan keefektifan pembelajaran. Sehingga, membantu dalam pemberian informasi materi ajar kepada peserta didik secara utuh.

Secara umum, Sudjana mengemukakan beberapa fungsi media pembelajaran sebagai berikut: *pertama*, Penggunaan media dalam pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi sendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar-mengajar yang efektif karena media menjadi perantara antara sumber belajar dan peserta didik sekaligus meningkatkan kualitas proses.

Kedua, Penggunaan media pembelajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar. Ini berarti bahwa media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang harus dikembangkan oleh pendidik dalam menciptakan situasi pembelajaran yang kondusif.

Ketiga, Penggunaan media dalam pembelajaran merupakan bagian yang integral dengan tujuan dan isi pelajaran. Fungsi ini mengandung pengertian bahwa penggunaan (pemanfaatan) media harus sejalan dengan tujuan dan bahan pelajaran. *Keempat*, Penggunaan media dalam pembelajaran bukan semata-mata alat hiburan. Artinya media tidak hanya digunakan sebagai pelengkap proses belajar-mengajar, tetapi membuatnya lebih menarik bagi peserta didik. *Kelima*, Penggunaan media dalam pembelajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu peserta didik dalam menangkap materi ajar yang diberikan pendidik.

Dengan perkembangan Teknologi, Informasi, dan Komunikasi (TIK) sekarang ini, terjadi perubahan pada jenis-jenis media

pembelajaran, dimana terdapat penambahan jenis media pembelajaran, di antaranya: 1) Media audio, yaitu media yang mengandalkan kemampuan suara seperti radio, kaset rekaman, piringan hitam, dan MP3; 2) Media visual, yaitu media yang mengandalkan indera penglihatan seperti media foto, gambar, grafik, dan poster; 3) Media audiovisual, yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar seperti televisi, kaset video dan *video compact disk* (VCD); 4) Media animasi, yaitu gambar/grafik bergerak yang dibuat dengan cara merekam gambar-gambar diam, kemudian rekaman gambar-gambar tersebut diputar ulang secara berurutan sehingga terlihat tidak lagi sebagai masing-masing gambar terpisah, tetapi sebagai sebuah kesatuan yang menghasilkan ilusi pergerakan yang tidak terputus. Sedangkan karakter dalam animasi adalah berupa orang, hewan maupun objek lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar dua dimensi (2D) maupun tiga dimensi (3D). sehingga karakter animasi dapat diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar bias berupa tulisan, bentuk benda, warna dan spesial efek; 5) Multimedia, yaitu media yang menggabungkan banyak unsur seperti audio, visual, audio visual dan animasi yang terdiri atas teks, grafis, gambar, foto, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi.

Pemanfaatan media pada proses pembelajaran menimbulkan keinginan, semangat dan dorongan yang berpengaruh besar terhadap keefektifan belajar peserta didik. Oleh karena itu, sangat penting bagi para pendidik untuk memperhatikan kemanfaatan dari media yang hendak diterapkan sebelum proses pembelajaran berlangsung.

Sudjana dan Rivai dalam (Ani Cahyadi, 2019), mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, antara lain: 1) Pembelajaran akan

lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai serta mencapai tujuan pembelajaran. 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan pendidik tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau pendidik mengajar pada setiap jam pelajaran. 4) Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian pendidik, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Animasi Plotagon

Animasi *Plotagon* berbentuk sebuah aplikasi *software* yang dapat membuat film animasi dalam bentuk 3D. Animasi *Plotagon* ini memungkinkan penggunanya untuk merangkai alur film animasi sesuai kebutuhan dan kreativitas dari pengguna itu sendiri, dengan berbagai desain karakter yang menarik serta sangat menunjang minat dan kreasi dari penggunanya.

Animasi *Plotagon* adalah sebuah aplikasi yang dapat membuat film animasi dari naskah apapun. Aplikasi tersebut memungkinkan pembuat film amatir dengan mudah menghasilkan film yang cukup inovatif, karena hanya dengan bantuan jalan cerita yang tertulis di platform, *user* naskah dapat langsung mengetahui jalan cerita yang mereka tulis secara *real time*. (Adam Mudinillah, 2021)

Aplikasi animasi *Plotagon* memiliki dua bentuk dalam penggunaannya, yaitu *Plotagon studio* dan *Plotagon story*. *Plotagon studio* adalah aplikasi pada desktop, sedangkan *Plotagon story* adalah aplikasi seluler. Aplikasi animasi *Plotagon* ini dapat digunakan dalam membuat video

animasi untuk pelatihan, pemasaran, pendidikan, dan lain sebagainya.

Aplikasi animasi *Plotagon* dapat memicu kreativitas peserta didik dan pendidik selaku animator dalam mendesain film dan tema yang mengagumkan. Pembelajaran akan lebih menyenangkan bagi peserta didik dengan pendidik membuat video animasi sendiri sesuai materi ajar, dan peserta didik juga akan lebih memahami materi dengan adanya aplikasi *Plotagon* yang sangat menarik ini. (Amrina, 2022)

Menurut (Nisva Rizky Oktaviani dan Cahyo Hasanudin, 2022), manfaat animasi *Plotagon* antara lain sebagai berikut: 1) Sebagai motivasi dalam meningkatkan minat peserta didik; 2) Menjadi sarana untuk membebaskan kreatifitas; 3) Media yang mudah digunakan dan menarik. Pembelajaran dengan media animasi *Plotagon* dapat menghidupkan suasana belajar, minat serta motivasi belajar peserta didik dan sebagai bentuk ekspresi diri melalui film animasi.

Adapun menurut (Muhammad Thohir, dkk, 2021), kelebihan dari animasi *Plotagon* diantaranya: *pertama*, Dapat diunduh secara gratis oleh penggunanya.; *kedua*, Pengguna tidak harus memiliki keterampilan khusus seperti menggambar animasi. *ketiga*, Pengguna sudah diuntungkan dengan pilihan karakter yang ada dan memodifikasinya sesuai kebutuhan pengguna. *Keempat*, Tidak membutuhkan waktu yang lama karena bermodalkan *script* atau rekam suara saja. *Kelima*, Terdapat fitur subtitle sehingga tidak perlu tambahan aplikasi lain untuk memunculkan teks. *Keenam*, Dapat membuat satu karakter atau lebih untuk beracting dalam film animasi 3D. *Ketujuh*, Dapat dibagikan ke YouTube atau aplikasi media sosial lainnya.

Sedangkan kekurangan animasi *Plotagon* adalah sebagai berikut: 1) Jenis pergerakan karakter dan lokasi yang

terbatas jika tidak menggunakan versi berlangganan aplikasi *Plotagon*; 2) Diperlukan jaringan internet sehingga untuk beberapa peserta didik yang terbatas jaringan atau terkendala ekonomi akan kesulitan menggunakannya.

Minat Belajar

Minat belajar terdiri dari dua suku kata yaitu, minat dan belajar. Secara bahasa, minat berarti “kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu”. Minat berkaitan dengan kemauan dan keinginan terhadap sesuatu hal yang berdasarkan atas kecenderungan hati.

Secara istilah, Mikarsa, dkk dalam (Wiwin Sunarsih, 2020), mendefinisikan pengertian minat sebagai dorongan dari dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara selektif yang menyebabkan dipilihnya suatu obyek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan dan lama-kelamaan akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya, sebaliknya jika kepuasan berkurang, maka minat seseorang pun akan berkurang.

Minat merupakan sifat yang relatif menetap pada diri seseorang. Minat besar sekali pengaruhnya terhadap kegiatan seseorang sebab dengan minat ia akan melakukan sesuatu yang diminatinya. Sebaliknya tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu.

Menurut Awaliyah dan Fitriana, minat belajar adalah keterlibatan sepenuhnya seseorang dengan cara menuangkan seluruh pikiran dan perhatiannya untuk memperoleh pengetahuan dan mencapai pemahaman tentang pengetahuan yang dituntutnya. (Try Gunawan Zebua, 2020)..

Minat belajar merupakan kemauan atau keinginan terhadap suatu hal tertentu yang terjadi melalui proses perubahan baik yang tampak terjadi maupun tidak.

Sehingga, dapat dipahami bahwa minat belajar sebagai suatu hasrat atau ketertarikan yang benar-benar ingin dilakukan dengan dorongan motivasi.

Menurut (Hasrian Rudi Setiawan dan Danny Abrianto, 2021), Minat belajar peserta didik tidak akan selalu stabil. Oleh karena itu, perlu diarahkan dan dikembangkan kepada sesuatu pilihan yang telah ditentukan melalui faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar itu sendiri, diantaranya: *pertama*, Faktor eksternal yaitu, faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik berasal dari peserta didik sendiri. Faktor dari dalam diri peserta didik sendiri ini terdiri dari: 1) Aspek jasmaniah yaitu, aspek yang mencakup kondisi fisik atau kesehatan jasmani dari individu peserta didik. Kondisi fisik yang prima sangat mendukung keberhasilan belajar dan dapat mempengaruhi minat belajar, begitu pun sebaliknya; 2) Aspek psikologis yaitu, aspek kejiwaan. Dalam hal ini kondisi psikologis peserta didik sangat berpengaruh terhadap kegiatan belajar dan hasil yang akan dicapai. Seorang peserta didik yang kurang matang secara psikologis akan mengalami kesulitan dalam memahami materi-materi pelajaran yang bersifat abstrak. Demikian pula peserta didik yang mengalami gangguan atau jiwanya tidak stabil, maka akan sulit mencapai hasil yang baik dalam belajar.

Kedua, Faktor eksternal, yaitu segala sesuatu yang berasal dari luar diri peserta didik yang dapat mempengaruhi minat dan hasil belajarnya. Menurut Suryabrata, ada dua faktor eksternal yang dapat mempengaruhi minat dan hasil belajar seorang peserta didik, yaitu: 1) Manusia atau yang disebut dengan faktor-faktor sosial. Misalnya ketika seseorang sedang belajar, tiba-tiba di samping rumah ada sekumpulan anak yang ribut sambil bermain petasan. Kondisi tersebut mengakibatkan seseorang tersebut mengalami gangguan dalam memusatkan perhatian atau minat dalam belajar; 2)

Faktor non-manusia atau faktor non-sosial. Faktor ini menyangkut banyak hal, seperti keadaan suhu udara, keadaan cuaca, keadaan ruangan, sarana, media atau fasilitas.

Minat belajar sebagai suatu dorongan dari dalam diri peserta didik yang memberikan keinginan dan ketertarikan tersendiri bagi peserta didik terhadap proses pembelajaran. Dengan munculnya minat, memungkinkan bagi peserta didik untuk dapat membangkitkan antusias dan keaktifan belajar sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan tidak pasif.

Minat belajar peserta didik dalam mengikuti suatu pembelajaran merupakan sesuatu hal yang sangat amat penting dalam kelancaran proses kegiatan belajar mengajar di dalam kelas maupun diluar kelas. Peserta didik yang mempunyai minat belajar yang tinggi dapat menunjang proses kegiatan belajar mengajar untuk semakin lebih baik. Sebaliknya, jika minat belajar peserta didik rendah maka kualitas pembelajaran akan menurun dan akan sangat berpengaruh pada hasil belajar. (Tuti Fatma Rahmawati, dkk, 2021)

Jadi dapat disimpulkan bahwa minat belajar memiliki manfaat yang cukup signifikan terhadap keaktifan dan keefektifan belajar, sehingga hal ini pula akan sangat berdampak pada hasil belajar peserta didik di dalam mengikuti proses pembelajaran.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Pembelajaran sebagai proses yang dibangun oleh pendidik untuk mengembangkan kreatifitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkontruksikan atau membangun pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penggunaan yang baik terhadap materi pelajaran.

Miarso dalam (Amral, 2020) juga mendefenisikan bahwa pembelajaran adalah suatu usaha untuk membelajarkan peserta didik dalam suatu kegiatan. Pembelajaran disebut juga kegiatan pembelajaran (instruksional) adalah usaha mengelola lingkungan dengan sengaja agar seseorang membentuk diri secara positif dalam kondisi tertentu.

Dalam ajaran Islam, konsep kata pendidikan semakna dengan istilah kata tarbiyah. Istilah tarbiyah berakar dari tiga kata, yaitu *roba-yarbu* (رَبَّى يَرْبُو) berarti bertambah dan tumbuh, kedua *robiya-yarba* (رَبِيَ يَرْبِي) berarti tumbuh dan berkembang, dan yang ketiga *robba-yarubbu* (رَبَّبَ يَرْبِبُ) berarti memperbaiki, menguasai, memimpin, menjaga dan memelihara. Kata *Al-Robb* juga berasal dari kata tarbiyah yang berarti mengantarkan pada sesuatu kesempurnaannya secara bertahap atau membuat sesuatu menjadi sempurna secara berangsur-angsur.

Oleh karena itu, dapat di simpulkan bahwa kata pendidikan agama Islam mencakup dua makna, yaitu mendidik peserta didik untuk berperilaku sesuai dengan nilai-nilai atau akhlak Islam, dan mendidik peserta didik untuk mempelajari materi ajaran agama Islam.

Dari defenisi di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa pendidikan agama Islam adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh pendidik dalam aspek moral, sikap, dan pengetahuan terhadap peserta didik yang berlandaskan nilai-nilai ajaran agama Islam untuk kebutuhan dunia dan akhirat bagi peserta didik itu sendiri.

Menurut (Hamzah, 2020) diantara karakteristik pembelajaran pendidikan agama Islam adalah sebagai berikut: 1) PAI merupakan mata pelajaran yang dikembangkan dari ajaran-ajaran pokok yang terdapat dalam agama Islam; 2) Ditinjau dari segi muatan pendidikannya, PAi merupakan mata pelajaran pokok yang menjadi satu komponen yang tidak dapat

dipisahkan dengan mata pelajaran lain yang bertujuan untuk pengembangan moral dan kepribadian peserta didik; 3) Membentuk karakter peserta didik yang beriman dan bertakwa kepada Allah Swt., berbudi pekerti yang luhur, dan memiliki pengetahuan yang cukup luas mengenai ajaran Islam; 4) Menekankan kemampuan peserta didik dalam menguasai kajian keislaman serta mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari ditengah-tengah masyarakat; 5) Ketentuan-ketentuan dalam PAI bersumber dari sumber pokok ajaran Islam, yaitu Al-Qur'an dan Al-Sunnah dengan melalui metode Ijtihad para ulama; 6) Prinsip-prinsip dasar PAI tertuang dalam tiga kerangka dasar ajaran Islam, yaitu akidah, syariah, dan akhlak.

Fungsi dan tujuan Pendidikan Agama Islam (PAI) juga diterangkan secara rinci di dalam firman Allah SWT. dalam Q.S. Al-Jumu'ah /62:2, sebagai berikut:

هُوَ الَّذِي بَعَثَ فِي الْأُمِّيِّينَ رَسُولًا مِّنْهُمْ يَتْلُوا عَلَيْهِمْ آيَاتِهِ وَيُزَكِّيهِمْ وَيُعَلِّمُهُمُ الْكِتَابَ وَالْحِكْمَةَ وَإِن كَانُوا مِن قَبْلُ لَفِي ضَلَالٍ مُّبِينٍ

Artinya: Dia-lah yang mengutus kepada kaum yang buta huruf seorang Rasul di antara mereka, yang membacakan ayat-ayat-Nya kepada mereka, mensucikan mereka dan mengajarkan mereka kitab dan Hikmah (As Sunnah). dan Sesungguhnya mereka sebelumnya benar-benar dalam kesesatan yang nyata.

Menurut tafsir Quraish Shihab, bahwa kalimat “*membacakan ayat-ayat Allah berarti Nabi Muhammad SAW*”. berarti menyampaikan apa yang beliau (Rasulullah SAW.) terima dari Allah untuk umat manusia. Sedangkan kalimat “*mensucikan mereka*” mengandung makna penyempurnaan potensi teoritis dengan memperoleh pengetahuan ilahiah. Dan kalimat “*mengajarkan al-kitab*” merupakan isyarat tentang pengajaran dalam bentuk pengetahuan lahiriah dari isyarat. Adapun

al-Hikmah adalah pengetahuan tentang keindahan, rahasia, motif serta manfaat-manfaat syari'at.

Ayat di atas menjelaskan bahwa pendidikan Islam pada dasarnya hendak mengantarkan peserta didik agar memiliki kemantapan akidah dan kedalaman spiritual serta keunggulan dalam akhlak.

Namun secara lebih luas sebagaimana terdapat dalam Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia No. 13 Tahun 2014 tentang pendidikan keagamaan Islam menjelaskan bahwa pendidikan keagamaan Islam adalah pendidikan yang mempersiapkan peserta didik untuk dapat menjalankan peranan yang menuntut penguasaan pengetahuan tentang agama Islam dan/atau menjadi ahli ilmu agama Islam dan mengamalkan sejarah agama Islam.

Menurut (Asfiati, 2020) ruang lingkup pendidikan agama Islam secara terperinci dapat diuraikan pada materi ajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) sebagai berikut: *pertama*, Al-Qur'an. Materi Al-Qur'an yang diberikan berkaitan dengan kajian-kajian tentang pengertian Al-Qur'an, kemukjizatan Al-Qur'an, proses turunnya Al-Qur'an kepada Rasulullah Saw. sehingga manusia mampu menjadikan Al-Qur'an sebagai penerang bagi jiwa dan hati dengan mempedomani Al-Qur'an sehingga mendapat bimbingan ke arah yang lurus; *kedua*, Hadis sebagai perkataan, perbuatan, dan hal ihwal Rasulullah Saw. yang dijadikan peserta didik sumber dalam mencari *himmah*, membina karakter serta mencerminkan dan meneladani kebiasaan rasul; *ketiga*, Fikih. Kajian-kajian fikih selalu berkembang sesuai dengan keadaan zaman. Peserta didik diajak berdiskusi bersama tentang masalah-masalah fikih dalam kehidupan manusia yang sangat kompleks. Peserta didik mesti dikenalkan dengan banyaknya problem-problem yang muncul berkaitan dengan fikih sesuai dengan perkembangan zaman, serta mengaplikasikannya sesuai pada kondisi

yang ada. Sehingga peserta didik diharapkan mampu bersikap dengan bijaksana pada masyarakat tentang kajian – kajian fikih.

Keempat, Akidah Akhlak. Materi akidah akhlak mencakup keyakinan kepada Allah dengan jalan memahami nama-nama dan sifat-sifat-Nya, keyakinan terhadap malaikat, kepercayaan kepada Nabi-Nabi, kitab-kitab suci serta hal-hal *ekatologis* lainnya, seperti hari kebangkitan, hari kiamat, surge, neraka, dan jembatan gaib. Akidah adalah suatu perkara yang harus dibenarkan dalam hati sehingga melahirkan jiwa yang tenang dan teguh. Selanjutnya, tentang akhlak merupakan suatu keadaan bagi jiwa yang mendorong melakukan tindakan-tindakan dari keadaan itu tanpa melalui pikiran dan pertimbangan. *Kelima*, Sejarah Kebudayaan Islam. Peserta didik dikenalkan dengan sejarah-sejarah lahirnya dan berkembangnya Islam, bangkit dan mundurnya peradaban Islam. Sejarah kebudayaan Islam sejak nabi-nabi terdahulu hingga Allah mengutus Rasulullah Saw. dan sampai akhir zaman. Sejarah kebudayaan Islam membahas cakupan tentang peradaban, pendidikan, kebudayaan, dan juga kejayaan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Secara teoritis penggunaan inovasi media pembelajaran interaktif dalam bentuk animasi dapat meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu diantaranya adalah media animasi *Plotagon*. Penerapan media animasi *Plotagon* yang dirancang dalam pembelajaran PAI mampu memberikan dorongan bagi minat belajar siswa. Sehingga pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Melalui video animasi 3D ini pendidik dapat memvisualisasikan persoalan yang disajikan pada materi sehingga diharapkan peserta didik dapat lebih paham. Salah satu media yang dapat digunakan untuk membuat animasi 3D adalah aplikasi *Plotagon*.

Dalam upaya peningkatan minat belajar siswa, guru dapat mengelola media pembelajaran berbasis animasi 3D dengan *Plotagon*. Sebagaimana minat belajar mempengaruhi pada hasil belajar siswa sehingga hal ini mampu meningkatkan keefektifan pembelajaran PAI guna mencapai tujuan pembelajaran di dalam kelas.

Kegiatan pembelajaran yang menarik, efektif dan inovatif sangat penting untuk melibatkan minat dan kebutuhan peserta didik agar pembelajaran lebih bermakna dengan animasi *Plotagon* mampu menambah minat dan ketertarikan siswa dalam belajar.

Hasil penelitian ini belum akhir dari permasalahan yang ada. Oleh sebab itu, kepada peneliti selanjutnya perlu mengembangkan kembali hasil penelitian ini sehingga lebih rinci dalam pengembangan media interaktif berbasis animasi digital yang sesuai dengan perkembangan di era masa kini.

DAFTAR RUJUKAN

- Amral. (2020). *Hakikat Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Guepedia.
- Asfiati. (2020). *Visualisasi dan Virtualisasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Versi Program Merdeka Belajar Dalam Tiga Era*. Jakarta: Kencana.
- Belajar, Cerita Guru dan Kampus Guru Cikal. (2021). *Inovasi Media Belajar Saat Pandemi*. Jakarta: Wardah Inspiring Teacher. Edisi 2.
- Cahyadi, Ani. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang: Laksita Indonesia.
- Fatma Rahmawati, Tuti, dkk, (2021). *Pembelajaran Untuk Menjaga*

-
- Ketertarikan Siswa di Masa Pandemi*. Yogyakarta: UAD Press.
- Gunawan Zebua, Try. (2020). *Menggagas Konsep Minat Belajar Matematika*. Guepedia.
- Hamzah. (2020). *Kurikulum dan Pembelajaran: Panduan Lengkap Bagi Guru Profesional*. Semarang: Pilar Nusantara.
- Mudinillah, Adam. (2021). *Software Untuk Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Bintang Surya Madani.
- Nurhaura, Syafira Eka dan Zulfadewina, (2022). Pengaruh Media Plotagon Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPA Materi Kalor di SDN Cibuntu 01, *Pionir: Jurnal Pendidikan*, Vol. 11, No.2.
- Pribadi, Benny A. (2017). *Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Balebat Dedikasi Prima.
- Rizky Oktaviani, Nisva dan Cahyo Hasanudin, (2022). *Meningkatkan Keterampilan Berbicara Mahasiswa dengan Menggunakan Aplikasi Plotagon*. Bojonegoro: Prosiding Senada Seminar Nasional Daring.
- Rudi Setiawan, Hasrian dan Danny Abrianto. (2021). *Menjadi Pendidik Profesional*. Medan: UMSU Press.
- Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. (Jakarta: Prenada Media.
- Sunarsih, Wiwin. (2020). *Pembelajaran CTL (Contextual Teach and Learning), Belajar Menulis Berita Lebih Mudah*. Indramayu: Adanu Abimata.
- Thohir, Muhammad, dkk. (2021). Prelude Aplikasi Plotagon Story Untuk Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Bahasa Arab Sesuai KMA 183 Tahun 2019. *Tadarus: Jurnal Pendidikan Islam*. Vol. 10, NO. 1.
- Yuniastuti, dkk. (2021). *Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.