E-ISSN: 3031-8629
P-ISSN: 3032-3258
Halaman 3291-3307
Volume 3 Nomor 4 Tahun 2026

Pengaruh Strategi *Joyful Learning* Berbasis Media Animasi Terhadap Minat Belajar Murid Pada Pembelajaran PAI Dan Budi Pekerti Di SMPN 2 Bungku, Kabupaten Morowali

Najamudin[1], Riska Resitasari Bilondatu[2] Arifuddin M. Arif [3] Hasmiati [4]

[1] Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah , Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Morowali

[2] Program Studi Pendidikan Agama Islam, Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Morowali

e-mail: najamudinbungku@gmail.com, riskaresitasari08@gmail.com, arifuddinmarif@uindatokarama.ac.id, hasmiatihasmi106@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh strategi Joyful Learning berbasis media animasi terhadap minat belajar murid pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti di SMPN 2 Bungku, Kabupaten Morowali. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimen nonequivalent control group design. Sampel terdiri atas 59 murid kelas VIII, yaitu 31 murid kelas VIII-B sebagai kelas eksperimen dan 28 murid kelas VIII-A sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran Joyful Learning berbasis media animasi pada materi Hukum Bacaan Lam dan Ra, sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran konvensional (ceramah dan tanya jawab). Data dikumpulkan melalui angket minat belajar 20 butir berskala Likert pada tes awal dan tes akhir, kemudian dianalisis dengan IBM SPSS Statistics melalui uji validitas, reliabilitas, normalitas, homogenitas, dan Independent Samples t-Test. Seluruh butir angket valid dan reliabel (Cronbach's Alpha 0,926-0,952). Rata-rata skor kelas eksperimen meningkat dari 63,58 menjadi 73,23, sedangkan kelas kontrol dari 56,39 menjadi 62,93. Uji t pada tes akhir menghasilkan t = -3,326; df = 57; Sig. (2-tailed) = 0,002 ($p < 0,05$) dengan Cohen's d absolut 0,867 (efek besar), sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Strategi Joyful Learning berbasis media animasi berpengaruh signifikan terhadap minat belajar murid pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti.

Kata kunci: *Joyful Learning, Media Animasi, Minat Belajar, PAI dan Budi Pekerti*

Abstract

This study aims to analyze the effect of an animation-based Joyful Learning strategy on students' learning interest in Islamic Religious Education and Ethics (PAI dan Budi Pekerti) at SMPN 2 Bungku, Morowali Regency. The study used a quantitative approach with a quasi-experimental nonequivalent control group design. The sample consisted of 59 eighth-grade students: 31 students of class VIII-B as the experimental group and 28 students of class VIII-A as the control group. The experimental group was taught the rules of reciting Lam and Ra using animation-based Joyful Learning, while the control group received conventional instruction (lecture and question-and-answer). Data were collected using a 20-item Likert-scale learning interest questionnaire administered as a pre-test and a post-test, and analyzed with IBM SPSS Statistics through validity, reliability, normality, homogeneity, and Independent Samples t-Test. All questionnaire items were valid and reliable (Cronbach's Alpha 0.926-0.952). The mean score of the experimental group rose from 63.58 to 73.23, while that of the control group rose from 56.39 to 62.93. The post-test t-test yielded t = -3.326; df = 57; Sig. (2-tailed) = 0.002 (p < 0.05) with an absolute Cohen's d of 0.867 (large effect), indicating a significant difference between the experimental and control groups. The animation-based Joyful Learning strategy has a significant effect on students' learning interest in Islamic Religious Education and Ethics.

Keywords: *Joyful Learning, Animation Media, Learning Interest, Islamic Religious Education and Ethics*

LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, termasuk kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, dan akhlak mulia (Republik Indonesia, 2003). Dalam perspektif Islam, pendidikan diarahkan untuk membentuk pribadi yang beriman, bertakwa, dan berakhlak baik (Kurniawan, 2019). Oleh karena itu, pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti tidak cukup dipahami sebagai pengetahuan teoretis, tetapi perlu ditanamkan dan diamalkan dalam kehidupan sehari-hari. Perintah membaca dan belajar dengan perantaraan pena dalam Q.S. Al-'Alaq/96:1-5 juga dapat dimaknai sebagai dorongan untuk memanfaatkan sarana atau media agar ilmu lebih mudah disampaikan dan dipahami (Kementerian Agama Republik Indonesia, 2019).

Namun, pembelajaran PAI di sekolah masih menghadapi sejumlah kendala. Proses pembelajaran cenderung berpusat pada guru (*teacher-centered*) dengan dominasi metode ceramah tanpa variasi strategi dan media yang menarik, sehingga suasana belajar menjadi monoton dan murid mudah bosan, kurang fokus, serta pasif (Djamarah, 2018). Kondisi ini menurunkan perhatian, keterlibatan, dan antusiasme murid, padahal minat belajar merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keberhasilan pembelajaran (Slameto, 2020). Minat yang rendah berpotensi menghambat pencapaian kompetensi, terutama pada materi yang menuntut pemahaman konsep sekaligus keterampilan praktik, seperti hukum bacaan Al-Qur'an.

Permasalahan tersebut juga ditemukan pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas VIII SMPN 2 Bungku, Kabupaten Morowali. Meskipun sekolah telah menerapkan Kurikulum Merdeka, minat belajar murid belum optimal, yang tampak dari kurangnya perhatian dan keaktifan selama pembelajaran. Observasi awal pada 27 Agustus 2025 terhadap 31 murid kelas VIII-B menunjukkan bahwa hanya 11 murid (35,48%) yang memperoleh nilai ≥ 70, sedangkan 20 murid (64,52%) belum mencapai ketuntasan belajar. Temuan ini mengindikasikan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu

menumbuhkan ketertarikan dan keterlibatan murid.

Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah strategi *Joyful Learning*, yaitu pembelajaran yang menempatkan kenyamanan dan kegembiraan murid sebagai bagian dari proses belajar sehingga mereka terdorong berpartisipasi aktif (Mulyasa, 2021; Sufiani & Marzuki, 2021). Strategi ini memerlukan dukungan media yang mampu menarik perhatian, di antaranya media animasi yang menyajikan bahan ajar melalui gambar bergerak, warna, teks, dan suara (Arsyad, 2019; Munir, 2022). Menurut teori pembelajaran multimedia, murid lebih mudah memahami materi ketika informasi disajikan melalui perpaduan unsur visual dan verbal (Mayer, 2009). Selain itu, murid SMP yang berada pada tahap operasional formal masih membutuhkan visualisasi untuk memahami konsep yang abstrak (Piaget, 2001).

Sejumlah penelitian terdahulu mendukung potensi kedua unsur tersebut. Mausa et al. (2026) melalui penelitian tindakan kelas dua siklus melaporkan bahwa pendekatan *Joyful Learning* meningkatkan minat belajar murid pada pembelajaran PAI di sekolah dasar. Nurfitriyani et al. (2025) menemukan bahwa model *Joyful Learning* meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti, sedangkan Hakim et al. (2025) melalui desain kuasi-eksperimen melaporkan peningkatan keterlibatan dan capaian kognitif murid dibandingkan pembelajaran konvensional. Dari sisi media, Nurfatimah et al. (2025) menunjukkan bahwa media animasi efektif meningkatkan minat belajar Informatika murid SMP, dan Hidayati et al. (2024) menemukan dampak positif media animasi terhadap minat dan hasil belajar matematika murid sekolah dasar. Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut mengkaji *Joyful Learning* tanpa media animasi, atau media animasi tanpa *Joyful Learning*. Sepanjang penelusuran penulis, belum terdapat kajian yang menguji gabungan keduanya terhadap minat belajar murid pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di tingkat SMP, sehingga di situlah letak kebaruan penelitian ini.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh strategi *Joyful Learning* berbasis media animasi terhadap minat belajar murid pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti materi Hukum Bacaan Lam dan Ra di kelas VIII SMPN

2 Bungku, Kabupaten Morowali.

Joyful Learning

Istilah *Joyful Learning* terdiri atas kata *joyful* yang berarti menyenangkan dan *learning* yang berarti belajar. Sufiani dan Marzuki (2021) menjelaskan bahwa strategi ini memadukan konsep pembelajaran bermakna, kontekstual, konstruktivistik, dan aktif serta mempertimbangkan aspek psikologis murid. Djamarah (2018) menekankan terciptanya suasana belajar yang nyaman dan bebas tekanan agar murid belajar lebih baik. Joyful Learning bukan berarti kelas yang gaduh; kelas yang "ramai" dalam arti positif adalah kelas ketika murid suka berdiskusi, memecahkan masalah, dan menyampaikan gagasan (Sufiani & Marzuki, 2021). Prinsip utamanya mencakup kondisi fisik kelas yang tertata dan nyaman, pemanfaatan musik untuk membangun suasana hati yang positif, serta interaksi guru dan murid yang dilandasi sikap positif (Nurhasanah dkk., 2019).

Penerapannya mencakup perencanaan (modul ajar, media menarik, dan kegiatan pembuka seperti *ice breaking*), pelaksanaan (salam, apersepsi melalui kuis singkat, penyajian materi lewat permainan edukatif, diskusi kelompok, atau video pembelajaran), penutup (refleksi, penguatan, dan apresiasi), serta evaluasi yang tetap menyenangkan dan menilai partisipasi, kreativitas, dan kerja sama (Sufiani & Marzuki, 2021). Kelebihannya antara lain suasana belajar yang santai, fleksibel, dan mendorong kreativitas; kelemahannya terletak pada tuntutan pengelolaan kelas dan kreativitas guru (Nurhasanah dkk., 2019).

Media Animasi

Media adalah sarana perantara yang menyalurkan pesan atau bahan ajar sehingga mampu mendorong perhatian, minat, pikiran, dan perasaan murid (Arsyad, 2019). Animasi adalah rangkaian gambar yang ditampilkan berurutan sehingga menimbulkan ilusi gerak berdasarkan prinsip *persistence of vision* (Munir, 2022). Media animasi tergolong media audiovisual karena memadukan gambar bergerak, teks, warna, dan suara, sehingga murid memperoleh informasi melalui penglihatan dan pendengaran sekaligus. Manfaatnya antara lain mengubah konsep abstrak menjadi konkret, menampilkan objek atau proses yang sulit diamati langsung, menjelaskan langkah

prosedural secara berurutan, serta menjaga perhatian dan motivasi murid (Arsyad, 2019; Mayer, 2009).

Media animasi pada penelitian ini dikembangkan dengan aplikasi Canva melalui tahapan penyusunan naskah (*storyboard*), pembuatan karakter dan ilustrasi, penyusunan slide, penambahan efek animasi (*fade*, *rise*, *pan*, dan *pop*), penambahan narasi dan musik latar, pratinjau dan revisi, lalu diunduh dalam format MP4 untuk diputar melalui laptop dan proyektor.

Minat Belajar

Minat belajar adalah ketertarikan peserta didik terhadap kegiatan belajar tanpa paksaan (Slameto, 2020), yang berupa kecenderungan dan gairah tinggi untuk belajar (Syah, 2015). Minat tampak dari perhatian, keaktifan, dan keterlibatan murid dalam proses pembelajaran (Sardiman, 2018). Ciri murid yang berminat antara lain perhatian yang berkesinambungan, perasaan senang dan sikap positif, kepuasan saat terlibat, serta keterlibatan aktif (Rahmawati, 2024). Minat dipengaruhi faktor internal (perhatian, rasa ingin tahu, kebutuhan, dan motivasi) serta faktor eksternal (keluarga, sekolah, dan masyarakat) (Risnanosanti dkk., 2022). Pada penelitian ini minat belajar diukur melalui lima indikator, yaitu perasaan senang, perhatian, ketertarikan, keterlibatan aktif, dan keinginan belajar lebih lanjut.

METODE

Desain dan Subjek Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi-experimental*) berbentuk *nonequivalent control group design*, yaitu pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang telah terbentuk (Sugiyono, 2025). Penelitian dilaksanakan di SMPN 2 Bungku, Kabupaten Morowali, pada semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026 dengan mengacu pada Kurikulum Merdeka. Populasi penelitian adalah seluruh murid kelas VIII sebanyak 157 orang pada lima kelas (VIII-A sampai VIII-E). Kelas eksperimen dan kelas kontrol ditentukan secara acak melalui lempar dadu, sehingga kelas VIII-B (31 murid) menjadi kelas eksperimen dan kelas VIII-A menjadi kelas kontrol. Tiga murid beragama

Kristen di kelas VIII-A tidak diikutsertakan karena materi dan instrumen disusun untuk murid Muslim, sehingga kelas kontrol berjumlah 28 murid dan sampel penelitian berjumlah 59 murid.

Perlakuan dan Instrumen

Variabel bebas adalah strategi *Joyful Learning* berbasis media animasi, sedangkan variabel terikat adalah minat belajar murid pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. Perlakuan diberikan dalam dua pertemuan (masing-masing 3 JP × 40 menit) pada materi Hukum Bacaan Lam dan Ra. Kelas eksperimen memperoleh penayangan media animasi yang dibuat dengan aplikasi Canva dan diputar melalui laptop dan proyektor, *ice breaking*, permainan edukatif, kuis, diskusi kelompok, presentasi, dan praktik membaca yang dikelola dengan model *Problem Based Learning*. Kelas kontrol memperoleh pembelajaran konvensional berupa ceramah yang dipadukan dengan tanya jawab, diskusi, dan pemberian tugas dengan pusat kegiatan pada guru.

Minat belajar diukur dengan angket berskala Likert 20 butir dengan lima alternatif jawaban (skor 1-5, dengan pembalikan skor pada pernyataan negatif) (Sugiyono, 2025). Angket mencakup lima indikator, yaitu perasaan senang, perhatian, ketertarikan, keterlibatan aktif, dan keinginan belajar lebih lanjut, masing-masing terdiri atas empat butir. Angket yang sama diberikan kepada kedua kelompok sebelum dan sesudah perlakuan sehingga skor berkisar antara 20 dan 100. Observasi dan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung.

Teknik Analisis Data

Data dianalisis dengan IBM SPSS Statistics pada taraf signifikansi 5%. Validitas butir diuji dengan membandingkan r hitung dan r tabel, reliabilitas dengan *Cronbach's Alpha* (reliabel jika > 0,60), normalitas dengan Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk (normal jika p > 0,05), dan kesamaan varians dengan *Levene's Test* (homogen jika Sig. > 0,05) (Jakni, 2016). Perbedaan minat belajar diuji dengan *Independent Samples t-Test* pada skor tes akhir kedua kelompok, dan besar efek dinyatakan dengan *Cohen's d*. Perbedaan dinyatakan signifikan apabila Sig. (2-tailed) < 0,05.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data

Tabel 1 menyajikan statistik deskriptif skor minat belajar (rentang skor 20-100) pada tes awal dan tes akhir untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Skor Minat Belajar

Kelompok dan Pengukuran	N	Minimum	Maksimum	Rata-rata	Std. Deviasi
Eksperimen - Tes awal	31	34	84	63,58	13,39
Eksperimen - Tes akhir	31	41	96	73,23	13,10
Kontrol - Tes awal	28	30	77	56,39	10,82
Kontrol - Tes akhir	28	34	86	62,93	10,35

Sumber: Data diolah peneliti (2026)

Rata-rata skor kelas eksperimen meningkat dari 63,58 (SD = 13,39) pada tes awal menjadi 73,23 (SD = 13,10) pada tes akhir, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 56,39 (SD = 10,82) menjadi 62,93 (SD = 10,35). Peningkatan tidak hanya terjadi pada rata-rata, tetapi juga pada skor terendah dan tertinggi. Pada kelas eksperimen skor minimum naik dari 34 menjadi 41 dan skor maksimum dari 84 menjadi 96, sedangkan pada kelas kontrol skor minimum naik dari 30 menjadi 34 dan skor maksimum dari 77 menjadi 86. Simpangan baku yang relatif stabil pada kedua kelompok mengindikasikan bahwa sebaran skor bergeser ke atas secara keseluruhan.

Besar peningkatan pada masing-masing kelompok dirangkum pada Tabel 2.

Tabel 2. Peningkatan Rata-Rata Skor Minat Belajar

Kelompok	Tes awal	Tes akhir	Peningkatan (poin)	Peningkatan (%)
Eksperimen (VIII-B)	63,58	73,23	9,65	15,18
Kontrol (VIII-A)	56,39	62,93	6,54	11,60
Selisih (E - K)	**7,19**	**10,30**	**3,11**	**3,58**

Sumber: Data diolah peneliti (2026), dihitung dari Tabel 1. Peningkatan (%) =

peningkatan poin dibagi rata-rata tes awal.

Kelas eksperimen mengalami peningkatan sebesar 9,65 poin (15,18%), lebih besar daripada kelas kontrol yang meningkat 6,54 poin (11,60%), dengan selisih peningkatan 3,11 poin. Dengan demikian, minat belajar meningkat pada kedua kelas, tetapi peningkatan pada kelas eksperimen lebih besar. Perlu dicatat bahwa rata-rata tes awal kedua kelas berbeda 7,19 poin (63,58 dibanding 56,39) sehingga kedua kelas tidak sepenuhnya setara pada kondisi awal. Hal ini menjadi pertimbangan dalam menafsirkan hasil uji beda pada tes akhir.

Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Uji validitas dan reliabilitas dilakukan pada empat kelompok pengukuran, yaitu tes awal dan tes akhir pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasilnya dirangkum pada Tabel 3.

Tabel 3. Ringkasan Uji Validitas dan Reliabilitas Angket

Kelompok dan Pengukuran	r tabel	Rentang r hitung	Butir valid	Cronbach's Alpha	Ket.
Eksperimen - Tes awal	0,355	0,601-0,796	20 dari 20	0,946	Reliabel
Eksperimen - Tes akhir	0,355	0,496-0,813	20 dari 20	0,952	Reliabel
Kontrol - Tes awal	0,374	0,457-0,915	20 dari 20	0,944	Reliabel
Kontrol - Tes akhir	0,374	0,451-0,878	20 dari 20	0,926	Reliabel

Sumber: Data diolah peneliti (2026)

Seluruh r hitung pada ke-20 butir lebih besar daripada r tabel (Sig. 0,001), sehingga seluruh butir dinyatakan valid. Nilai r hitung terendah (0,451, pada tes akhir kelas kontrol) masih melampaui r tabel 0,374, sedangkan nilai tertinggi mencapai 0,915 (tes awal kelas kontrol). Nilai Cronbach's Alpha pada keempat kelompok berkisar antara 0,926 dan 0,952, jauh di atas batas 0,60, sehingga instrumen dinyatakan reliabel dan layak dipakai untuk pengumpulan data. Konsistensi yang tinggi pada pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan serta pada kedua kelompok menunjukkan bahwa perbedaan skor yang diperoleh tidak berasal dari ketidakkonsistenan instrumen.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan pada skor tes awal dan tes akhir masing-masing kelompok sebagai prasyarat uji parametrik. Hasilnya disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

Data	K-S	Df	Sig.	Shapiro-Wilk	df	Sig.
Eksperimen - Tes awal	0,152	28	0,099	0,947	28	0,171
Eksperimen - Tes akhir	0,090	28	0,200*	0,965	28	0,459
Kontrol - Tes awal	0,166	28	0,046	0,961	28	0,363
Kontrol - Tes akhir	0,115	28	0,200*	0,963	28	0,410

Catatan: K-S = Kolmogorov-Smirnov dengan koreksi Lilliefors; * = batas bawah signifikansi sebenarnya. Nilai df sesuai output SPSS (28 data valid per variabel). Sumber: Data diolah peneliti (2026)

Karena jumlah data kurang dari 50, hasil Shapiro-Wilk dijadikan acuan utama. Nilai Sig. Shapiro-Wilk pada keempat kelompok data (0,171; 0,459; 0,363; dan 0,410) seluruhnya lebih besar dari 0,05, sehingga data dinyatakan berdistribusi normal. Kesimpulan ini diperkuat oleh Normal Q-Q Plot yang titik-titiknya mengikuti garis normal. Meskipun Sig. Kolmogorov-Smirnov pada tes awal kelas kontrol sebesar 0,046, uji Shapiro-Wilk yang lebih sesuai untuk sampel kecil tidak menolak normalitas. Dengan demikian, asumsi normalitas terpenuhi sehingga analisis dapat dilanjutkan dengan uji parametrik.

Uji Homogenitas

Uji Levene pada skor tes akhir menghasilkan Levene Statistic sebesar 1,802 (df1 = 1; df2 = 57) dengan Sig. 0,185 pada dasar rata-rata (*based on mean*). Nilai Sig. pada dasar lainnya juga melampaui 0,05 (0,171; 0,171; dan 0,177). Dengan demikian varians minat belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen, sehingga prasyarat uji parametrik terpenuhi dan pembacaan uji t menggunakan baris *equal variances assumed*.

Uji Independent Samples t-Test

Statistik kelompok skor tes akhir disajikan pada Tabel 5, sedangkan hasil uji t independen dan besar efek disajikan pada Tabel 6.

Tabel 5. Group Statistics Skor Tes Akhir

Kelompok	N	Rata-rata	Std. Deviasi	Std. Error Mean
Kelas Kontrol	28	62,929	10,346	1,955
Kelas Eksperimen	31	73,226	13,101	2,353

Sumber: Output IBM SPSS hasil uji t independen (2026)

Tabel 6. Hasil Independent Samples t-Test dan Effect Size

Komponen	Nilai
Levene's F / Sig.	1,802 / 0,185
T	-3,326
Df	57
Sig. (2-tailed)	0,002
Mean Difference	-10,297
Interval kepercayaan 95%	-16,497 sampai -4,097
Cohen's d / Hedges' correction / Glass's delta	-0,867 / -0,856 / -0,786
Kesimpulan	Terdapat perbedaan signifikan (p < 0,05)

Catatan: Tanda negatif menunjukkan arah selisih (kelas kontrol dikurangi kelas eksperimen), bukan efek yang negatif. Sumber: Output IBM SPSS (2026)

Rata-rata tes akhir kelas eksperimen (73,226; SD = 13,101) lebih tinggi 10,297 poin daripada kelas kontrol (62,929; SD = 10,346). Uji t menghasilkan t = -3,326 dengan df = 57 dan Sig. (2-tailed) = 0,002 yang lebih kecil dari 0,05, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan. Interval kepercayaan 95% selisih rata-rata (-16,497 sampai -4,097) tidak mencakup nol, yang memperkuat adanya perbedaan yang signifikan dan menunjukkan bahwa selisih di populasi diperkirakan berada antara sekitar 4 dan 16,5 poin.

Nilai Cohen's d absolut sebesar 0,867 termasuk kategori besar menurut kriteria

konvensional (d ≥ 0,8), dan koreksi Hedges' g (0,856) memberikan kesimpulan yang sama. Glass's delta, yang memakai simpangan baku kelas kontrol, bernilai 0,786 atau tepat di bawah batas 0,8. Secara keseluruhan, ukuran efek berada pada kisaran sedang hingga besar. Berdasarkan hasil ini, terdapat perbedaan minat belajar yang signifikan antara murid yang mengikuti pembelajaran *Joyful Learning* berbasis media animasi dan murid yang mengikuti pembelajaran konvensional. Namun, karena uji t hanya dilakukan pada skor tes akhir dan rata-rata tes awal kedua kelas berbeda 7,19 poin, selisih 10,297 poin tersebut belum sepenuhnya terpisah dari perbedaan kondisi awal, sebagaimana dibahas pada bagian berikut.

Pembahasan

Pengaruh terhadap Minat Belajar

Hasil penelitian menunjukkan bahwa murid yang belajar melalui strategi *Joyful Learning* berbasis media animasi memiliki minat belajar yang lebih tinggi daripada murid yang belajar secara konvensional pada materi Hukum Bacaan Lam dan Ra. Rata-rata skor tes akhir kelas eksperimen mencapai 73,23 atau sekitar 73% dari skor maksimum, sedangkan kelas kontrol 62,93. Peningkatan skor kelas eksperimen (9,65 poin; 15,18%) juga lebih besar daripada kelas kontrol (6,54 poin; 11,60%). Peningkatan pada kelas kontrol menunjukkan bahwa minat belajar dapat naik pula melalui pembelajaran konvensional, antara lain karena faktor di luar perlakuan seperti kebaruan materi atau kebiasaan murid mengisi angket pada pengukuran kedua. Kemungkinan tersebut tidak dapat dipisahkan dalam desain penelitian ini.

Peran Komponen Joyful Learning dan Media Animasi

Temuan ini dapat dijelaskan melalui karakteristik perlakuan. *Joyful Learning* menempatkan suasana belajar yang menyenangkan, keterlibatan aktif, interaksi, dan variasi kegiatan sebagai bagian dari proses belajar (Mulyasa, 2021; Sufiani & Marzuki, 2021). Pada kelas eksperimen, permainan edukatif, kuis, diskusi kelompok, dan praktik membaca membuat murid lebih banyak bertanya, menjawab, dan berdiskusi, sedangkan pada kelas kontrol murid cenderung menerima penjelasan guru dan merespons

pertanyaan. Media animasi memperkuat suasana tersebut karena menyajikan materi tafkhim dan tarqiq secara visual dan auditif, sehingga konsep yang abstrak menjadi lebih konkret dan perhatian murid lebih terjaga (Arsyad, 2019; Mayer, 2009; Munir, 2022). Hal ini sejalan dengan kebutuhan murid SMP pada tahap operasional formal yang masih memerlukan visualisasi (Piaget, 2001).

Jika dikaitkan dengan lima indikator minat belajar yang diukur, perlakuan pada kelas eksperimen secara teoretis menyentuh setiap indikator. *Ice breaking* dan permainan edukatif berkaitan dengan perasaan senang; tayangan animasi yang memadukan gambar bergerak, warna, narasi, dan musik latar berkaitan dengan perhatian dan ketertarikan; diskusi kelompok, presentasi, dan praktik membaca berkaitan dengan keterlibatan aktif; sedangkan kuis berpotensi menumbuhkan keinginan belajar lebih lanjut (Sardiman, 2018; Sufiani & Marzuki, 2021; Rahmawati, 2024). Keterkaitan ini merupakan interpretasi peneliti karena analisis menggunakan skor total angket, sehingga kontribusi masing-masing indikator tidak diuji secara terpisah.

Kedua unsur perlakuan tampak saling melengkapi: *Joyful Learning* menyediakan suasana dan aktivitas yang menyenangkan, sedangkan animasi menyediakan penyajian materi yang menarik dan mudah diikuti. Meskipun demikian, karena penelitian ini menguji keduanya sebagai satu paket perlakuan, pengaruh masing-masing unsur tidak dapat dipisahkan. Perlu dicatat pula bahwa kelas kontrol tidak sepenuhnya pasif karena pembelajarannya juga memuat tanya jawab, diskusi, dan tugas; perbedaan yang ditemukan karenanya mencerminkan perbedaan kualitas dan variasi pengalaman belajar, bukan sekadar ada atau tidaknya interaksi.

Kesesuaian dengan Penelitian Terdahulu

Hasil ini konsisten dengan penelitian terdahulu. Mausa et al. (2026) melaporkan peningkatan minat belajar PAI setelah penerapan *Joyful Learning* pada siswa sekolah dasar, Hakim et al. (2025) melaporkan peningkatan keterlibatan dan capaian kognitif murid pada pembelajaran PAI, Nurfitriyani et al. (2025) melaporkan peningkatan hasil belajar PAI dan Budi Pekerti, dan Prinotama et al. (2019) mengaitkan pembelajaran yang

menyenangkan dengan dorongan belajar yang lebih kuat. Dari sisi media, Nurfatimah et al. (2025) dan Hidayati et al. (2024) menemukan bahwa media animasi berdampak positif terhadap minat belajar pada mata pelajaran Informatika dan matematika. Penelitian ini memperluas temuan tersebut dengan menguji gabungan *Joyful Learning* dan media animasi pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di tingkat SMP, dengan materi bacaan Al-Qur'an dan desain kuasi-eksperimen. Arah temuan yang sama pada berbagai jenjang dan mata pelajaran memperkuat dugaan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dan media audiovisual relevan bagi minat belajar, meskipun perbedaan desain, instrumen, dan materi membuat besaran efek antarpenelitian tidak dapat dibandingkan secara langsung.

Implikasi dan Keterbatasan

Secara praktis, hasil ini menunjukkan bahwa guru PAI dan Budi Pekerti dapat memanfaatkan media animasi sederhana, seperti yang dibuat dengan aplikasi Canva, untuk mendukung kegiatan belajar yang menyenangkan. Penerapannya tetap menuntut persiapan, kemampuan mengelola kelas, dan kreativitas guru (Nurhasanah dkk., 2019), serta dukungan perangkat seperti laptop dan proyektor.

Hasil penelitian perlu ditafsirkan dengan hati-hati. Pertama, penelitian hanya melibatkan satu sekolah dan dua kelas, serta kelas tidak dibentuk secara acak pada tingkat individu. Kedua, rata-rata tes awal kedua kelas berbeda 7,19 poin (sekitar 0,59 simpangan baku gabungan tes awal) sehingga sebagian selisih tes akhir (10,30 poin) dapat berasal dari perbedaan kondisi awal. Selisih peningkatan antarkelompok adalah 3,11 poin (9,65 dibanding 6,54), atau sekitar 0,26 simpangan baku gabungan tes akhir menurut perhitungan kasar. Karena itu, temuan ini lebih tepat dibaca sebagai bukti bahwa kelas eksperimen memiliki minat belajar yang lebih tinggi dan meningkat lebih besar, sedangkan kontribusi murni perlakuan perlu dikonfirmasi dengan menguji kesetaraan tes awal dan menggunakan analisis yang mengendalikan skor awal, misalnya analisis kovarians atau uji skor peningkatan. Ketiga, minat belajar diukur dengan angket sehingga bergantung pada kejujuran dan pemahaman murid. Keempat, waktu perlakuan relatif singkat (dua pertemuan) dan keterbatasan proyektor atau perangkat multimedia

dapat memengaruhi efektivitas penerapan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian terhadap 59 murid kelas VIII SMPN 2 Bungku, strategi Joyful Learning berbasis media animasi berpengaruh signifikan terhadap minat belajar murid pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti (t = -3,326; df = 57; Sig. 2-tailed = 0,002; Cohen's d absolut = 0,867). Rata-rata skor kelas eksperimen meningkat dari 63,58 menjadi 73,23, sedangkan kelas kontrol dari 56,39 menjadi 62,93, sehingga pada tes akhir kelas eksperimen memiliki rata-rata 10,30 poin lebih tinggi. Instrumen angket dinyatakan valid dan reliabel, dan data memenuhi asumsi normalitas serta homogenitas.

Guru PAI dan Budi Pekerti disarankan mempertimbangkan strategi ini sebagai alternatif pembelajaran yang dipadukan dengan diskusi, kuis, dan permainan edukatif. Sekolah disarankan menyediakan fasilitas multimedia (proyektor, laptop, dan jaringan internet) serta pelatihan pengembangan media digital bagi guru. Peneliti selanjutnya disarankan memperluas sampel pada beberapa sekolah, menggunakan analisis yang mengendalikan skor awal, memperpanjang periode penelitian, menguji materi PAI lain, dan menambahkan variabel seperti motivasi dan hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran* (Edisi revisi). Rajawali Pers.

Djamarah, S. B. (2018). *Psikologi belajar*. Rineka Cipta.

Hakim, R. F., Fitriana, D. A., & Jaya, A. I. A. (2025). Joyful learning as a strategy to enhance cognitive learning outcomes in Islamic religious education. *AL-ADABIYAH: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, *6*(4), 405–414. https://doi.org/10.35719/adabiyah.v6i4.1206

Hidayati, S., Ermiana, I., & Hidayati, V. R. (2024). Pengaruh media animasi terhadap minat belajar dan hasil belajar pada mata pelajaran matematika siswa kelas V SDN 1 Sukarara tahun ajaran 2023/2024. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(2), 4002–4016. https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.14697

Jakni. (2016). *Metodologi penelitian eksperimen bidang pendidikan*. Alfabeta.

Kementerian Agama Republik Indonesia. (2019). *Al-Qur'an dan terjemahannya: Edisi penyempurnaan 2019*. Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an.

Kurniawan, S. (2019). *Pendidikan karakter: Konsepsi dan implementasinya secara terpadu di lingkungan keluarga, sekolah, perguruan tinggi, dan masyarakat*. Ar-Ruzz Media.

Mausa, W., Ilham, D., & Hisbullah. (2026). Penerapan pendekatan pembelajaran Joyful Learning dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran PAI di kelas V SDN 031 Sassa. *Educate: Journal of Education and Learning*, *4*(1), 43–51. https://doi.org/10.61994/educate.v4i1.1539

Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/CBO9780511811678

Mulyasa, E. (2021). *Menjadi guru profesional*. Remaja Rosdakarya.

Munir. (2022). *Multimedia: Konsep dan aplikasi dalam pendidikan*. Alfabeta.

Nurfatimah, A., Kasmawati, & Suharman, A. (2025). Efektivitas penggunaan media animasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas VII SMPN 4 Bontocani. *Jurnal Kajian Ilmiah Multidisipliner*, *9*(4). https://sejurnal.com/pub/index.php/jkim/article/view/8634

Nurfitriyani, R., Kholil, M., Hasyim, N., & Salam, M. W. (2025). Peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menggunakan model pembelajaran Joyful Learning. *Journal of Pedagogical and Teacher Professional Development*, *1*(2), 170–190. https://doi.org/10.35719/jptpd.v1i2.2

Nurhasanah, S., dkk. (2019). *Strategi pembelajaran*. Edu Pustaka.

Piaget, J. (2001). *The psychology of intelligence* (M. Piercy & D. E. Berlyne, Trans.). Routledge. https://doi.org/10.4324/9780203164730

Prinotama, A. N., Larasati, D. A., & Roosyanti, A. (2019). Pengaruh Joyfull Learning terhadap motivasi belajar di SDN Karah I Surabaya. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, *1*(1), 96–105. https://doi.org/10.30742/tpd.v1i01.727

Rahmawati, R. K. N. (2024). *Minat belajar: Konsep dasar, indikator, dan faktor-faktor yang mempengaruhi*. CV Literasi Nusantara Abadi.

Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem*

Pendidikan Nasional. Sekretariat Negara Republik Indonesia.

Risnanosanti, dkk. (2022). *Pengembangan minat & bakat belajar siswa*. CV Literasi Nusantara Abadi.

Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Rajawali Pers.

Slameto. (2020). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Rineka Cipta.

Sufiani, & Marzuki. (2021). Joyful learning: Strategi alternatif menuju pembelajaran menyenangkan. *Zawiyah: Jurnal Pemikiran Islam*, *7*(1), 121–132. https://doi.org/10.31332/zjpi.v7i1.2892

Sugiyono. (2025). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Syah, M. (2015). *Psikologi belajar*. RajaGrafindo Persada.