

Pengembangan Konten Multimedia Islami Animasi di MTs Roudhotu Tholibin Bumi Agung Way Kanan Lampung

Marlina¹, Romdloni², Lia Berlinda³

^{1,2,3} Universitas Nurul Huda OKU Timur

E-mail: ¹marlina@unuha.ac.id, ²romdloni@unuha.ac.id, ³liaberlinda10@gmail.com

INFO ARTIKEL

ABSTRAK

Article history:

Available online

DOI: 10.30599/Abdi-

Dharma.vvix.xxx

How to cite (APA):

Marlina, M., Romdloni, R., & Berlinda, L. (2024).

Pengembangan Konten Multimedia Islami Animasi di MTs Roudhotu Tholibin Bumi Agung Way Kanan Lampung. *Jurnal Abdi Dharma Pendidikan Islam* 2(1), 1-4.

ISSN XXXX-XXXX



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

Abstrak

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital dan kreativitas siswa MTs Roudhotu Tholibin melalui pengembangan konten multimedia Islami berbasis animasi. Pelatihan difokuskan pada pembuatan video animasi pendek yang mengangkat nilai-nilai akhlak, kisah teladan, dan pesan-pesan keislaman. Metode pelaksanaan meliputi pendampingan teknis, praktik desain grafis, dan editing video sederhana menggunakan perangkat lunak terbuka. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa mampu menghasilkan konten animasi Islami yang komunikatif dan sesuai dengan usia mereka. Kegiatan ini diharapkan menjadi model pembelajaran berbasis proyek yang dapat diterapkan di madrasah untuk mendukung integrasi nilai-nilai Islam dalam teknologi digital.

Kata kunci: Multimedia Islami, Animasi, Literasi Digital, Madrasah, Pembelajaran Berbasis Proyek.

Abstract

This community service activity aimed to enhance digital literacy and creativity among students at MTs Roudhotu Tholibin through the development of Islamic multimedia content using animation. The training focused on producing short animated videos that convey moral values, exemplary stories, and Islamic messages. The implementation methods included technical mentoring, graphic design practice, and basic video editing using open-source software. The results showed that students were able to create age-appropriate Islamic animation content that was both engaging and meaningful. This activity is expected to serve as a project-based learning model that integrates Islamic values into digital technology within the madrasah context.

Keywords: *Islamic Multimedia, Animation, Digital Literacy, Madrasah, Project-Based Learning*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, termasuk di lingkungan madrasah. Pemanfaatan media berbasis multimedia, khususnya animasi, menjadi alternatif strategis dalam menyampaikan materi pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi peserta didik. Dalam konteks pendidikan Islam, pengembangan konten multimedia Islami berbasis animasi menjadi upaya penting untuk mengintegrasikan nilai-nilai keislaman dengan pendekatan visual yang komunikatif dan sesuai dengan karakter generasi digital saat ini (Nasyriyah, 2024). MTs Roudhotu Tholibin Bumi Agung Way Kanan Lampung sebagai lembaga pendidikan Islam tingkat menengah memiliki potensi besar dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan bernilai. Namun, keterbatasan literasi digital dan minimnya pelatihan teknis menjadi tantangan dalam pengembangan konten Islami yang relevan. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini dirancang untuk memberikan pelatihan kepada siswa dalam membuat konten animasi Islami yang

mengangkat tema akhlak, kisah teladan, dan pesan-pesan keislaman.

Penggunaan animasi dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep secara visual (Hidayat, 2025). Selain itu, pendekatan pembelajaran berbasis proyek (project-based learning) memberikan ruang bagi siswa untuk berkreasi, berkolaborasi, dan merefleksikan nilai-nilai Islam melalui media digital (Handayani & Prasetyo, 2023). Dengan demikian, pengembangan konten multimedia Islami animasi di madrasah tidak hanya memperkuat literasi teknologi, tetapi juga menjadi sarana internalisasi nilai-nilai spiritual dalam bentuk yang lebih kontekstual dan menarik.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang sebagai pelatihan intensif berbasis praktik langsung untuk siswa MTs Roudhotu Tholibin dalam mengembangkan konten multimedia Islami berbasis animasi. Solusi yang ditawarkan adalah pendekatan pembelajaran berbasis proyek (project-based learning) yang menggabungkan literasi digital, kreativitas visual, dan internalisasi nilai-nilai Islam melalui media animasi.

Tahapan pelaksanaan kegiatan terdiri dari tiga fase utama:

1. Persiapan

Tim pengabdian melakukan koordinasi dengan pihak madrasah, menyusun modul pelatihan, dan menyiapkan perangkat lunak animasi berbasis open-source seperti Canva dan Animaker. Selain itu, dilakukan asesmen awal untuk mengetahui tingkat literasi digital siswa.

2. Pelaksanaan

Pelatihan dilaksanakan selama dua hari, dimulai dengan pengenalan prinsip dasar desain grafis, storyboard, dan pesan-pesan Islami yang akan diangkat. Siswa dibagi dalam kelompok kecil untuk merancang dan memproduksi video animasi pendek bertema akhlak, kisah teladan, atau nilai-nilai keislaman. Metode yang digunakan meliputi ceramah interaktif, demonstrasi teknis, praktik langsung, dan pendampingan kelompok.

3. Evaluasi dan Refleksi

Hasil karya siswa ditampilkan dan dinilai berdasarkan aspek kreativitas, kesesuaian pesan Islami, dan keterampilan teknis. Evaluasi dilakukan melalui observasi, umpan balik peserta, dan refleksi bersama. Kegiatan ini juga menghasilkan dokumentasi digital sebagai portofolio madrasah.

Pendekatan ini dipilih karena terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan abad 21, seperti kolaborasi, komunikasi, dan pemecahan masalah (Handayani & Prasetyo, 2023). Dengan mengintegrasikan teknologi dan nilai-nilai Islam, kegiatan ini diharapkan menjadi model pengabdian yang dapat direplikasi di madrasah lain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kegiatan pengabdian dilaksanakan pada 5 September 2023, melibatkan 14 siswa kelas VII dan VIII MTs Roudhotu Tholibin. Pelatihan dimulai dengan pengenalan konsep dasar multimedia Islami dan dilanjutkan dengan praktik pembuatan animasi sederhana menggunakan perangkat lunak berbasis daring berupa canva. Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa 80% peserta mampu menghasilkan video animasi pendek bertema akhlak dan kisah teladan Islami dengan struktur narasi yang komunikatif dan visual yang menarik. Salah satu hambatan utama yang dihadapi adalah keterbatasan perangkat digital, seperti laptop dan koneksi internet yang tidak stabil. Selain itu, sebagian peserta belum familiar dengan antarmuka aplikasi desain grafis. Untuk mengatasi hal tersebut, tim pengabdian menerapkan strategi pendampingan kelompok, penggunaan perangkat secara bergantian, dan penyederhanaan alur kerja melalui template animasi siap pakai.

Alternatif lain yang diterapkan adalah penguatan kolaborasi antar siswa, di mana peserta saling berbagi tugas dalam tim—ada yang fokus pada desain karakter, ada yang menyusun narasi, dan ada yang mengatur transisi visual. Pendekatan ini tidak hanya mengatasi keterbatasan teknis, tetapi juga meningkatkan keterampilan komunikasi dan kerja sama.



Gambar 1. Hasil Proyek Kelompok 1 Kelas VII



Gambar 2. Hasil Proyek Kelompok 2 Kelas VIII

Secara umum, kegiatan ini berhasil membangun kesadaran siswa terhadap pentingnya media digital sebagai sarana dakwah dan pembelajaran. Produk akhir seperti gambar di atas berupa video animasi Islami ditayangkan dalam forum madrasah dan mendapat apresiasi dari guru serta kepala sekolah. Hasil ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis proyek dengan konten Islami mampu meningkatkan literasi digital sekaligus memperkuat nilai-nilai karakter siswa madrasah.

Pembahasan

Kegiatan pengabdian ini berhasil menjawab tantangan literasi digital di lingkungan madrasah dengan pendekatan pembelajaran berbasis proyek yang mengintegrasikan nilai-nilai Islam ke dalam media animasi. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa siswa mampu menghasilkan konten multimedia Islami yang komunikatif dan sesuai dengan usia mereka. Hal ini memperkuat gagasan bahwa media digital dapat menjadi sarana efektif dalam menyampaikan pesan-pesan keislaman secara kontekstual dan menarik (Nasyriyah, 2024).

Penggunaan animasi sebagai media pembelajaran terbukti meningkatkan minat belajar dan keterlibatan peserta didik. Dalam konteks pendidikan agama Islam, animasi memungkinkan penyampaian materi yang kompleks seperti kisah teladan dan nilai-nilai akhlak secara visual dan naratif, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa (Inna, 2023). Pendekatan ini juga sejalan dengan prinsip pembelajaran abad 21 yang menekankan kreativitas, kolaborasi, dan pemecahan masalah (Handayani & Prasetyo, 2023).

Hambatan teknis seperti keterbatasan perangkat dan koneksi internet berhasil diatasi melalui strategi kolaboratif dan penggunaan perangkat lunak berbasis daring yang ringan. Strategi ini menunjukkan bahwa keterbatasan sumber daya tidak selalu menjadi penghalang jika didukung oleh desain pelatihan yang adaptif dan partisipatif. Selain itu, pelatihan ini mendorong siswa untuk memproduksi konten Islami yang tidak hanya bersifat edukatif, tetapi juga dapat digunakan sebagai media dakwah digital di lingkungan madrasah.

Secara konseptual, kegiatan ini memperkuat prinsip bahwa pengembangan konten multimedia Islami harus berbasis pada kebutuhan peserta didik dan konteks lokal. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya menghasilkan produk digital, tetapi juga membentuk pola pikir kreatif dan religius yang relevan dengan tantangan zaman. Model pengabdian ini dapat direplikasi di madrasah lain sebagai bagian dari strategi transformasi pendidikan Islam yang berbasis teknologi dan nilai.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian ini membuktikan bahwa pengembangan konten multimedia Islami berbasis animasi dapat menjadi strategi efektif dalam meningkatkan literasi digital, kreativitas, dan internalisasi nilai-nilai Islam di kalangan siswa madrasah. Melalui pendekatan pembelajaran berbasis proyek, siswa tidak hanya memperoleh keterampilan teknis dalam desain dan produksi animasi, tetapi juga mampu menyampaikan pesan-pesan keislaman secara komunikatif dan kontekstual. Dari hasil pelaksanaan, dapat dirumuskan prinsip baru dalam pengembangan pendidikan Islam berbasis teknologi, yaitu: *"Integrasi nilai spiritual dalam media digital sebagai bentuk dakwah kreatif dan pembelajaran transformatif."* Prinsip ini menegaskan bahwa teknologi bukan sekadar alat bantu, melainkan ruang ekspresi nilai yang dapat membentuk karakter peserta didik secara utuh. Kegiatan ini juga menunjukkan bahwa keterbatasan sumber daya bukanlah penghalang utama, selama pelatihan dirancang secara adaptif dan partisipatif. Dengan demikian, model pelatihan ini dapat direplikasi di madrasah lain sebagai bagian dari strategi penguatan pendidikan Islam yang relevan dengan tantangan era digital. Pengabdian ini berkontribusi pada perluasan paradigma pendidikan Islam yang tidak hanya berorientasi pada teks, tetapi juga pada media dan kreativitas sebagai sarana pembentukan akhlak dan pemahaman keagamaan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih disampaikan kepada MTs Roudhotu Tholibin Bumi Agung atas ruang, waktu, dan partisipasi aktif siswa serta guru dalam pelatihan. Kegiatan ini didukung dana internal lembaga melalui Surat Kontrak Pengabdian No. 75/UNUHA.7/Adm.U/VIII/2023 tertanggal 10 Agustus 2023, yang sangat berperan dalam mendorong literasi digital dan penguatan nilai Islami di lingkungan madrasah.

DAFTAR PUSTAKA

- Handayani, S., & Prasetyo, A. (2023). Pengembangan modul ajar berbasis proyek dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(1), 55–68.
- Hidayat, E. S. (2025). *Pengembangan video animasi pada materi Şalat 'Idayn kelas IV Madrasah Ibtidaiyah*. Tesis, UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Retrieved from <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/47834/>
- Inna, A. (2023). *Pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan video animasi di SD Negeri 2 Watunohu*. Skripsi, IAIN Palopo. Retrieved from https://repository.iainpalopo.ac.id/7936/1/SKRIPSI_Inna-1%5B1%5D.pdf
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan implementasi Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Nasyriyah, I. (2024). Pengembangan bahan ajar berbasis video teks animasi dalam meningkatkan minat belajar siswa MTs. *Islamika: Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 6(2), 560–575. <https://doi.org/10.36088/islamika.v6i2.4571>
- Revina, S. (2023). 2 bentuk pelatihan yang cocok bagi guru di era Kurikulum Merdeka. *The SMERU Research Institute*. Retrieved from <https://smeru.or.id/id/article-id/2-bentuk-pelatihan-yang-cocok-bagi-guru-di-era-kurikulum-merdeka>
- Sagala, S. (2020). *Manajemen strategik dalam peningkatan kompetensi guru*. Bandung: Alfabeta.
- Supriatna, N. (2021). Pendidikan kritis dan transformasi kurikulum di Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 26(1), 1–12.
- Suryani, N., & Hidayat, D. (2022). Tantangan implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan Nasional*, 12(3), 210–225.
- Zulkifli, M., & Hasanah, R. (2021). Teacher professional development in Islamic schools: A localized

Pengembangan Konten Multimedia Islami Animasi di MTs Roudhotu Tholibin...
Jurnal Abdi Dharma Pendidikan Islam, 2(1), 2024

approach. *Jurnal Pendidikan Islam, 9(2), 145–160*