

Optimalisasi Media Video Animasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa

Siti Hanifah*, Irma Soraya, Mohammad Kurjum

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Indonesia

*Corresponding Author: hanifasiti02@gmail.com

Article History

Received : March 06th, 2025

Revised : April 27th, 2025

Accepted : May 10th, 2025

Abstract: Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) sering kali menghadapi tantangan dalam menarik minat dan meningkatkan pemahaman siswa. Hal ini disebabkan oleh dominasi metode pembelajaran konvensional yang kurang variatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengoptimalkan penggunaan media video animasi dalam pembelajaran PAI guna meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi dapat meningkatkan motivasi siswa, mempermudah pemahaman konsep secara visual, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Kesimpulannya, integrasi media video animasi dalam pembelajaran PAI merupakan strategi yang efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Keywords: Pendidikan Agama Islam, Pemahaman Siswa, Video Animasi, Pendidikan Agama Islam.

PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran merupakan aktivitas yang dilakukan oleh guru untuk menciptakan situasi yang mendukung siswa dalam proses belajar (Wijoyo & Haudi, 2021). Proses pembelajaran melibatkan dua pihak utama, yaitu siswa sebagai subjek yang belajar dan guru sebagai fasilitator. Dalam hal ini, guru berperan membantu dan mempermudah siswa dalam memahami materi, sehingga mereka dapat lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran. Dari sudut pandang agama Islam, belajar merupakan kewajiban bagi semua orang, baik laki-laki maupun perempuan, tanpa memandang usia, sebagai sarana untuk memperoleh ilmu pengetahuan guna meningkatkan kualitas hidup. Fokus pembelajaran saat ini tidak hanya tentang aspek keagamaan, tetapi juga mencakup pengetahuan yang relevan dengan perkembangan zaman. Oleh karena itu, untuk mencapai hasil belajar yang optimal, guru dituntut untuk dapat memandu dan mengarahkan proses belajar siswa (Wina Sanjaya, 2014).

Guru yang berkualitas memainkan peran penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang unggul. Mereka memiliki tanggung jawab besar dalam menentukan mutu pembelajaran. Selain berfungsi sebagai pengajar, guru juga berperan dalam mengelola proses

pembelajaran, mengembangkan materi, serta meningkatkan kemampuan siswa untuk mencapai tujuan pendidikan. Di samping itu, guru juga perlu mempertimbangkan penggunaan media dan metode pembelajaran yang sesuai agar siswa tidak merasa bosan, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan tujuan pembelajaran tercapai. Guru yang mampu menciptakan suasana belajar yang nyaman dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa serta meningkatkan pemahaman mereka. Ini akan membantu siswa dalam mengembangkan berbagai kemampuan, termasuk keterampilan sosial, emosional, dan berpikir kritis yang sangat dibutuhkan di masa mendatang (Suyanto, 2013).

Menurut Bobi De Porter, setiap siswa memiliki karakteristik belajar yang berbeda-beda. Ia mengelompokkan gaya belajar siswa ke dalam tiga tipe utama, yaitu visual, auditorial, dan kinestetik. Siswa dengan gaya belajar visual cenderung memahami informasi melalui penglihatan, sementara siswa dengan gaya auditorial lebih mudah menyerap pengetahuan melalui pendengaran. Adapun siswa dengan gaya belajar kinestetik lebih efektif belajar melalui aktivitas fisik seperti bergerak, melakukan praktik langsung, atau menyentuh benda (Wina Sanjaya, 2014). Sedangkan Wina Sanjaya menyatakan salah satu masalah yang dihadapi dalam dunia pendidikan saat ini adalah masalah

lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Proses pembelajaran di dalam kelas di arahkan kepada kemampuan untuk menghafal informasi, otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya itu untuk menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Akibatnya, saat siswa menyelesaikan pendidikan di sekolah, mereka memiliki pemahaman teori yang baik, namun kurang mampu menerapkannya dalam praktik (Chairul Anwar, 2019).

Pada kenyataannya, proses pembelajaran di kelas masih sering berlangsung secara monoton, di mana metode ceramah masih menjadi pendekatan utama. Metode ini hanya menyampaikan materi secara verbal tanpa banyak interaksi, sehingga membuat pembelajaran menjadi kurang menarik. Hal ini juga terjadi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), yang pada praktiknya belum mencapai harapan ideal. Dalam pembelajaran PAI, guru seharusnya tidak hanya fokus pada aspek pengetahuan (kognitif), tetapi juga harus mencakup pengembangan aspek sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotorik). Aspek psikomotorik sangat penting, karena pencapaian dalam aspek ini dapat mendorong berkembangnya aspek kognitif dan afektif. Untuk mencapai ketiga aspek tersebut, guru perlu memiliki kreativitas dalam memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan siswa (Chairul Anwar, 2019).

Penggunaan metode ceramah secara terus-menerus menyebabkan siswa cepat merasa bosan, sehingga pembelajaran tidak berjalan efektif seperti yang diharapkan. Siswa menjadi tidak tertarik, kurang memperhatikan guru, dan sering kali tidak fokus saat kegiatan belajar berlangsung. Selain metode yang kurang variatif, media pembelajaran yang digunakan pun terbatas pada buku paket, Lembar Kerja Siswa (LKS), spidol, dan papan tulis. Akibatnya, siswa hanya berperan sebagai pendengar pasif, bukan peserta aktif dalam pembelajaran, dan hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar. Situasi ini menegaskan perlunya inovasi dalam metode dan media pembelajaran agar lebih menarik dan interaktif, demi meningkatkan partisipasi siswa.

Di sisi lain, di era modern saat ini, internet telah menjadi media yang berkembang paling pesat dan terintegrasi dalam berbagai aspek

kehidupan masyarakat. Internet kini berfungsi sebagai alat komunikasi massa yang efektif. Para ahli komunikasi menjelaskan bahwa komunikasi massa merujuk pada proses penyampaian pesan melalui media massa (onong uchjana effendy, 2016). Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat di era globalisasi tidak dapat dihindari dan memiliki pengaruh besar terhadap berbagai bidang, termasuk dunia pendidikan. Teknologi informasi dan komunikasi harus dioptimalkan untuk mendukung peningkatan kualitas pembelajaran (Rusman, 2013).

Pembelajaran interaktif merupakan pendekatan yang menggunakan teknologi komputer untuk merespons tindakan siswa dengan menyajikan berbagai jenis konten, seperti teks, gambar, animasi, video, dan suara (N. Bahrul Islam, 2014). Salah satu platform yang sangat populer di internet adalah YouTube. Platform ini dikenal luas sebagai media sosial berbasis video yang dimanfaatkan oleh banyak orang untuk berbagai keperluan, termasuk hiburan, edukasi, dan informasi. Salah satu jenis konten yang banyak ditemukan di YouTube adalah video animasi atau film animasi. Penggunaan animasi kini telah meluas ke berbagai bidang, mulai dari hiburan, pendidikan sebagai media pembelajaran di kelas, hingga bisnis sebagai alat promosi dan pemasaran (Kurnia Afdillah dan Taufik Arfan, 2017).

Animasi merupakan tampilan satu atau beberapa objek yang bergerak di atas layar (stage) dengan perubahan seperti bentuk, ukuran, warna, rotasi, maupun gerakan lainnya. Animasi sering dimanfaatkan dalam bentuk video, terutama untuk hiburan anak-anak, seperti pada tayangan kartun Naruto, Tom and Jerry, Adit Sopo Jarwo, dan sejenisnya. Tetapi dalam perkembangannya, video animasi semakin menambah nilai jualnya dengan tidak hanya menjadikannya sebagai tontonan hiburan, tetapi memasukkan nilai-nilai pendidikan sosial seperti animasi Upin dan Ipin, bahkan memasukkan nilai-nilai pendidikan Islam seperti animasi Nusa dan Kisah para Nabi dan lainnya guna menarik perhatian bukan hanya kalangan masyarakat umum tetapi juga kalangan pendidikan seperti pendidik yang menggunakannya sebagai media yang membantu menyampaikan materi dengan contoh jelas. Atau bahkan siswa yang mencari kejelasan dari materi yang ingin di pahami. Atau dengan kata lain animasi bisa dijadikan sumber belajar.

Animasi juga dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar, terutama bagi siswa yang ingin memperoleh pemahaman lebih mendalam terhadap materi tertentu. Dalam konteks pendidikan, animasi memberikan berbagai manfaat baik bagi guru maupun siswa. Bagi siswa, animasi mampu meningkatkan minat belajar serta membantu mereka memahami materi pelajaran dengan lebih mudah. Sementara bagi pendidik, animasi menjadi alat bantu yang efektif dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan efisien. Oleh karena itu, penggunaan video animasi dalam pembelajaran dipilih oleh peneliti sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, dengan harapan suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, siswa lebih fokus, serta mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang mendukung terbentuknya pribadi yang mandiri, sekaligus meningkatkan hasil belajar.

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam proses pendidikan, karena berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan dari guru kepada siswa. Penggunaan media ini sangat mendukung efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar, membantu guru dalam menjelaskan materi secara optimal, serta memudahkan siswa memahami materi yang kompleks. Penyajian materi melalui gambar, video, atau media interaktif umumnya lebih mudah dipahami dibandingkan penjelasan lisan semata. Selain itu, media pembelajaran yang tepat juga dapat menumbuhkan motivasi belajar, menciptakan suasana yang menarik, dan membuat siswa lebih mudah mengingat materi melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna (Dina Indriana, 2011).

Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat mengurangi bahkan menghilangkan kebosanan siswa dalam mengikuti pelajaran. Umumnya, siswa lebih antusias dan mudah memahami materi saat pembelajaran disajikan secara menyenangkan. Hal ini karena media pembelajaran biasanya dirancang dengan tampilan yang menarik dan disesuaikan dengan karakteristik siswa, sehingga lebih mudah dicerna. Dengan pendekatan ini, tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien (Dina Indriana, 2011). Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti merasa tertarik untuk mengangkat tema ini sebagai fokus dalam penelitian, yaitu “Optimalisasi Media Video

Animasi dalam Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa.”

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, yaitu pendekatan yang menghasilkan data dalam bentuk kata-kata, baik lisan maupun tertulis, yang berasal dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Data yang dikumpulkan merupakan data kualitatif, berupa informasi verbal yang tidak berbentuk angka. Fokus dari data tersebut berkaitan dengan penggunaan media animasi dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat sekolah dasar. Sumber data penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu sumber primer dan sekunder. Sumber data primer dikumpulkan melalui observasi langsung, wawancara dengan guru dan siswa, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran. Sementara itu, sumber data sekunder berasal dari literatur seperti buku, jurnal ilmiah, dan dokumen lain yang relevan dengan topik penelitian.

Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari narasumber, baik melalui ucapan maupun tindakan, yang dikumpulkan peneliti lewat wawancara, observasi, dan dokumentasi di lokasi penelitian. Sedangkan data sekunder adalah data tidak langsung yang diperoleh melalui dokumen resmi, buku, laporan penelitian, catatan harian, dan berbagai dokumen tertulis lainnya. Data sekunder berperan sebagai pelengkap yang memperkuat data primer. Dalam penelitian ini, sumber data sekunder meliputi buku, jurnal ilmiah, artikel internet, arsip, dokumen pribadi, dan dokumen resmi yang berhubungan dengan efektivitas penggunaan media animasi dalam pembelajaran PAI (Sugiyono, 2010).

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, yaitu pendekatan yang bertujuan untuk menggambarkan karakteristik individu, gejala, kondisi, atau kelompok tertentu (N. Iqbal Hasan, 2002). Melalui metode ini, peneliti mendeskripsikan fakta, gejala, serta peristiwa yang ditemukan di lapangan terkait penggunaan media animasi dalam pembelajaran PAI berdasarkan hasil analisis data. Teknik pengumpulan data mencakup observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mencatat kejadian yang diamati secara langsung selama penelitian, sedangkan wawancara

bertujuan menggali informasi secara mendalam dari narasumber utama agar hasil penelitian lebih akurat. Dokumentasi dilakukan untuk melengkapi data yang dikumpulkan, khususnya dokumen-dokumen yang berkaitan dengan tema penggunaan animasi dalam pembelajaran PAI (W. Gulo, 2010).

Untuk menganalisis data, penelitian ini mengacu pada model dari Miles dan Huberman, sebagaimana dikutip oleh Sugiyono. Model ini mencakup tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan verifikasi. Reduksi data dilakukan untuk menyaring dan menyusun data penting yang berkaitan dengan penggunaan animasi dalam pembelajaran PAI. Penyajian data (display data) dilakukan dengan menyusun hasil temuan secara sistematis agar pola dan fokus penelitian dapat terlihat dengan jelas. Tahap verifikasi bertujuan memastikan keabsahan kesimpulan dengan membandingkan hasil analisis dengan teori yang relevan serta menguji ulang kesimpulan tersebut terhadap data awal melalui pengecekan mendalam (Kurjum, 2022).

Setelah proses analisis selesai, dilakukan pengujian terhadap kredibilitas data untuk memastikan validitasnya. Teknik yang digunakan untuk menguji keabsahan data adalah triangulasi dan bahan referensi. Triangulasi dilakukan dalam dua bentuk: triangulasi sumber dan triangulasi metode. Triangulasi sumber berarti membandingkan informasi yang diperoleh dari satu sumber pada waktu yang berbeda, sementara triangulasi metode melibatkan pengecekan data yang dikumpulkan melalui satu metode dengan metode lain, misalnya membandingkan hasil wawancara dengan hasil observasi atau dokumentasi. Bahan referensi seperti rekaman wawancara dan foto-foto lapangan digunakan sebagai bukti pendukung untuk memperkuat temuan penelitian (Azka et al., 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peran Teknologi Digital dalam Mendukung Inovasi Pembelajaran PAI

Teknologi digital telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), teknologi digital memainkan peran sentral dalam mengubah metode pengajaran konvensional menjadi lebih interaktif, relevan, dan menarik. Pembelajaran PAI, yang sering kali

dipersepsikan kaku dan teoritis, dapat diubah menjadi pengalaman yang dinamis dan kontekstual melalui teknologi digital. Teknologi ini memungkinkan pengembangan beragam media pembelajaran interaktif seperti aplikasi mobile, platform e-learning, video animasi, hingga simulasi interaktif yang menggambarkan praktik ibadah atau sejarah Islam secara visual. Dengan menggunakan teknologi digital, materi-materi PAI yang biasanya abstrak atau teoritis, seperti konsep akhlak, tauhid, atau fiqh, dapat disajikan dalam bentuk yang lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa milenial.

Salah satu keunggulan utama teknologi digital dalam mendukung pembelajaran PAI adalah kemampuannya menciptakan interaktivitas. Siswa yang cenderung lebih suka berpartisipasi aktif dalam proses belajar, dapat terlibat langsung melalui kuis interaktif, diskusi online, atau permainan edukatif yang menguji pemahaman mereka terhadap materi agama. Selain itu, teknologi digital memungkinkan terjadinya pembelajaran kolaboratif, di mana siswa dapat berinteraksi dengan teman sekelas atau bahkan siswa dari berbagai daerah dalam diskusi berbasis daring, membentuk komunitas belajar yang mendukung pengembangan pemahaman mereka secara lebih luas.

Teknologi digital juga memberikan fleksibilitas bagi siswa dalam mengakses materi pembelajaran. Dengan platform e-learning, materi PAI dapat diakses kapan saja dan di mana saja, memungkinkan siswa belajar sesuai dengan kecepatan dan waktu yang nyaman bagi mereka. Hal ini sangat relevan bagi era sekarang yang terbiasa dengan gaya hidup yang cepat dan serba digital. Selain itu, teknologi memungkinkan personalisasi pembelajaran, di mana konten dapat disesuaikan dengan minat, kebutuhan, dan tingkat pemahaman masing-masing siswa, meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Tak hanya bagi siswa, teknologi digital juga memberikan manfaat bagi guru PAI dalam merancang pembelajaran yang inovatif. Guru dapat menggunakan berbagai alat teknologi seperti aplikasi pembuat kuis, platform pembelajaran jarak jauh, atau media sosial untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Teknologi juga membantu guru dalam memantau perkembangan siswa secara real-time, memberikan umpan balik yang lebih cepat, dan menyesuaikan strategi pembelajaran berdasarkan data yang diperoleh dari platform digital.

Penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran PAI juga menghadirkan tantangan tersendiri. Beberapa tantangan tersebut meliputi ketersediaan infrastruktur teknologi yang merata, kemampuan literasi digital baik bagi siswa maupun guru, serta pengawasan terhadap penggunaan teknologi yang berpotensi menyimpang dari tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, peran pendidik dan kebijakan pendidikan sangat penting dalam memastikan bahwa teknologi digital digunakan secara bijak dan efektif dalam mendukung inovasi pembelajaran PAI. Oleh karena itu, teknologi digital bukan hanya alat pendukung, tetapi juga penggerak utama dalam inovasi pembelajaran PAI bagi generasi milenial. Melalui pendekatan interaktif yang didukung teknologi, diharapkan pembelajaran PAI dapat lebih menarik, relevan, dan aplikatif, sehingga siswa milenial tidak hanya memahami ajaran agama secara teoritis, tetapi juga mampu mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang lebih bermakna dan kontekstual.

Peran teknologi digital dalam mendukung inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan pendekatan interaktif tersebut sangat signifikan. Dalam konteks ini, teknologi digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai penggerak utama dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan efektif. Dengan memanfaatkan berbagai platform dan aplikasi, pendidik dapat mengembangkan media pembelajaran yang interaktif, yang sesuai dengan karakteristik generasi milenial yang cenderung lebih menyukai metode belajar yang dinamis dan partisipatif.

Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah penggunaan aplikasi berbasis web seperti Wordwall, yang memungkinkan pengajaran PAI menjadi lebih interaktif melalui gamifikasi. Aplikasi ini menyediakan berbagai jenis permainan edukatif yang membantu siswa memahami materi pelajaran dengan cara yang menyenangkan (Khoriyah & Muhid, 2022). Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif seperti Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran (Waluyo Hadi et al., 2024). Selain itu, pendekatan *blended learning* yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran daring juga terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan adaptasi

mahasiswa dalam lingkungan pembelajaran yang beragam (Permatasari, 2023).

Selain itu, teknologi multimedia seperti Adobe Flash dan aplikasi berbasis Android juga dapat digunakan untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik. Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Adobe Flash, misalnya, dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang kompleks dengan cara yang lebih visual dan interaktif. Dalam konteks ini, pelatihan bagi guru dalam pembuatan media interaktif juga sangat penting, agar mereka dapat memanfaatkan teknologi dengan optimal dalam proses pembelajaran (Widiyastuti et al., 2018).

Lebih jauh lagi, penggunaan teknologi seperti *augmented reality* (AR) dan *artificial intelligence* (AI) dalam pembelajaran PAI dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan kontekstual. AR dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang imersif, sementara AI dapat membantu dalam personalisasi pembelajaran, sehingga setiap siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar mereka masing-masing (Ikhsan et al., 2019). Dengan demikian, teknologi digital tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga membantu dalam pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif yang sangat dibutuhkan, apalagi pada zaman modern ini (Agustina & Fitrihidajati, 2020).

Berfikir kreatif menunjukkan bahwa siswa dapat membedakan inovasi yang biasa saja dengan inovasi yang optimal. Dengan menggunakan teknologi, siswa dapat menggunakan media video animasi serta membedakan antara penggunaan video pembelajaran yang biasa dengan video yang dikembangkan secara inovatif. Video biasa umumnya bersifat pasif dan hanya menyajikan materi secara linier tanpa banyak interaksi, sehingga kurang mampu menarik perhatian siswa dalam jangka waktu lama. Sebaliknya, video yang dioptimalkan secara inovatif menggabungkan elemen visual yang dinamis, narasi yang menarik, serta interaktivitas seperti kuis atau pertanyaan reflektif di sela-sela tayangan. Inovasi ini membuat siswa tidak hanya menjadi penonton pasif, tetapi juga peserta aktif dalam proses belajar, sehingga pemahaman konsep menjadi lebih kuat dan berkesan.

Dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar, video biasa yang hanya menampilkan guru membacakan materi atau menayangkan slide teks

sering kali membuat siswa cepat bosan dan kurang fokus, karena tidak sesuai dengan gaya belajar anak-anak yang membutuhkan rangsangan visual dan audio yang menarik. Sebagai contoh, penjelasan tentang rukun Islam yang hanya ditayangkan dalam bentuk tulisan dengan narasi monoton cenderung sulit dipahami siswa secara menyeluruh. Berbeda dengan video animasi yang dirancang secara optimal, misalnya menampilkan karakter animasi anak Muslim yang menjelaskan rukun Islam melalui dialog, adegan kehidupan sehari-hari, serta diselingi lagu-lagu edukatif yang mampu membuat siswa lebih antusias, memahami makna setiap rukun, dan mengaitkannya dengan praktik dalam kehidupan mereka. Video semacam ini tidak hanya memberikan informasi, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Integrasi teknologi digital dalam pembelajaran PAI dengan pendekatan interaktif tidak hanya meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di masa depan. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk terus berinovasi dan mengadaptasi metode pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi. Melalui pemanfaatan media digital yang optimal, seperti video animasi interaktif, aplikasi gamifikasi, serta platform e-learning, pembelajaran PAI dapat menjadi lebih kontekstual, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar. Teknologi digital berperan penting sebagai katalisator perubahan dalam pembelajaran PAI, yang tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pemahaman kognitif siswa terhadap materi agama, tetapi juga membentuk karakter religius yang relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari serta dapat menciptakan proses pembelajaran yang aktif, adaptif, dan humanis, sesuai dengan kebutuhan generasi milenial yang hidup di tengah arus perkembangan digital.

Optimalisasi Penggunaan Media Sebagai Sumber dan Bahan dalam Pembelajaran PAI

Optimalisasi penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat membangkitkan siswa agar lebih aktif dan kreatif serta inovatif dalam proses pembelajaran karena siswa dapat belajar sesuai dengan kebutuhan, kemampuan, dan keinginannya. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat digunakan untuk pembelajaran mandiri maupun kelompok

tergantung permasalahan yang mau dipecahkan oleh siswa dan guru. Banyak jenis sumber belajar, dan masing-masing jenis memiliki kelebihan dan keterbatasan. Dengan demikian, saat memanfaatkan sumber belajar dalam pembelajaran, harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakter materi, ketersediaan, biaya, dan faktor lain. Dalam memilih sumber belajar yang akan digunakan, pertimbangan utama harus diberikan kepada siswa. Misalnya anak-anak di kelas satu SD dilarang menggunakan sumber belajar yang tajam karena berbahaya bagi mereka. Pertimbangan aspek lainnya, dalam kelas satu hingga tiga, penggunaan warna sangat dominan. Oleh karena itu, memilih sumber belajar yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran sangat penting bagi guru. Berikut beberapa bahan dan sumber pembelajaran berbasis media yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah:

a. Penggunaan Youtube

Dalam membuat Animasi Kisah Nabi dan Sahabat Animasi yang menggambarkan kisah para nabi dan sahabat Nabi Muhammad SAW. Animasi ini bisa mencakup visual yang menarik, narasi yang jelas, dan pelajaran moral yang relevan. Contoh: Animasi tentang kisah Nabi Yusuf yang menunjukkan pentingnya kesabaran, kejujuran, dan ketakwaan (Wiwik Sumariati, Syarifan Nurjan, 2024).

b. Video Dokumenter tentang Kehidupan Nabi

Siswa dapat membuat video dokumenter yang menceritakan kehidupan salah satu Nabi dalam Islam, misalnya Nabi Muhammad SAW. Proyek ini melibatkan penelitian mendalam, skenario penulisan, dan kemampuan mengedit video. Siswa dapat menggunakan sumber dari Al-Qur'an, Hadits, serta sumber sejarah lainnya untuk mengumpulkan informasi yang akurat. Proyek ini membantu siswa mengembangkan kemampuan komunikasi visual serta pemahaman mendalam tentang sejarah Islam (Wardah, 2022).

c. E-Book Interaktif tentang Etika Islam

Siswa bisa bekerja dalam kelompok untuk menciptakan e-book interaktif yang mengulas topik-topik etika dalam Islam, seperti kejujuran, kesabaran, dan keadilan. E-book ini bisa dilengkapi dengan kuis interaktif, animasi, dan video pendek yang menjelaskan konsep-konsep tersebut (Sherina Birlian Yanuar Putri Nurhasanah, 2023). Proyek ini tidak hanya mengembangkan keterampilan teknis dalam menggunakan perangkat lunak penerbitan digital,

tetapi juga mendalami pemahaman etika dalam konteks kehidupan sehari-hari.

d. Pembuatan Blog Kolaboratif

Siswa dapat berkolaborasi untuk membuat blog yang menampilkan artikel tentang tokoh-tokoh penting dalam sejarah Islam, seperti para sahabat Nabi, ulama, dan tokoh-tokoh reformasi. Setiap siswa atau kelompok dapat bertanggung jawab atas penelitian dan penulisan tentang satu tokoh, dan menggunakan multimedia seperti foto, timeline interaktif, atau podcast untuk menyampaikan biografi dan kontribusi tokoh tersebut (Oka Agus Kurniawan Shavab and Gurdjita Gurdjita, 2017).

e. Menggunakan E-learning

Dikenal dengan istilah *distance learning* atau pembelajaran jarak jauh, jadi ini bisa dimanfaatkan untuk guru yang tidak bisa hadir atau mengajar di kelas, dengan memberikan tugas kepada siswanya mempelajari materi pembelajaran pada blog guru tersebut atau sang guru memerintahkan siswanya untuk mendownload materi pembelajaran, atau sang guru akan mengadakan video conference dengan siswanya untuk melakukan pembelajaran (Hartanto, 2018). Beberapa penggunaan media yang umum dalam e-learning termasuk animasi, video, atau grafik statis dengan narasi yang menyertainya; animasi, video pada layar; atau permainan interaktif berbasis komputer, simulasi, atau aktivitas yang menyertakan teks yang diucapkan atau dicetak.

f. Interactive Digital Textbooks

Buku teks digital interaktif yang berisi materi PAI lengkap dengan fitur interaktif seperti kuis, video pendek, dan animasi. Misalnya buku teks digital yang memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi materi tentang Rukun Islam, dilengkapi dengan video penjelasan dan kuis interaktif untuk tes pemahaman. Jadi dengan adanya buku teks digital bertujuan untuk memungkinkan siswa mengakses materi ini kapan saja dan dimana saja (A.A.I.P. Ari, I.W. Lasmawan, 2023).

g. Podcasts and Audio Lectures

Guru membuat podcast dan audio lectures, guru ceramah dan diskusi tentang tema-tema PAI, contoh: podcast yang membahas tafsir Al-Qur'an atau hadits, bisa juga materi tentang Sejarah Islam. kemudian direkam dan divideokan, hasil dari rekaman tersebut bisa diperdengarkan atau ditonton oleh siswa kapan saja dan dimana saja (Ahmad Husein, 2024). Sehingga pembelajaran itu lebih fleksibel karena

siswa bisa mendengar dan melihat pembahasan dari ceramah atau diskusi tersebut ketika sedang dalam perjalanan atau waktu senggang.

Relevansi Media Video Animasi dengan Karakteristik Siswa pada Pembelajaran PAI

Pengembangan media pembelajaran berupa video animasi sangat mendukung guru dalam menyampaikan materi sebagai sarana bantu belajar. Kehadiran video animasi bertema metamorfosis dalam pembelajaran PAI diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif yang menarik bagi siswa, serta mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Video animasi ini dirancang dengan menggabungkan elemen teks, gambar berwarna, suara, dan animasi menjadi satu kesatuan, sehingga dapat menarik perhatian siswa melalui penyajian materi dalam bentuk audio-visual. Desain video dibuat dengan memperhatikan pemilihan warna yang tepat untuk menarik minat siswa, mencegah terjadinya kebingungan dalam memahami isi materi, serta menciptakan tampilan visual yang menarik agar siswa lebih termotivasi dalam belajar.

Selain itu, video ini dirancang agar mudah digunakan, dengan penjelasan teks yang jelas dan warna yang disesuaikan dengan konteks materi yang diajarkan. Konsep desain pesan yang diterapkan dalam video mencerminkan kejelasan teks dan kesesuaian warna dengan situasi nyata, menjadikan media ini efektif sebagai alat bantu pembelajaran. Teks dalam video menjadi elemen penting dalam menjelaskan konsep, dan kejernihannya berperan besar dalam menarik perhatian siswa selama proses belajar. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan Sudarma yang menegaskan pentingnya pemilihan jenis teks yang sesuai dengan tujuan pembelajaran agar motivasi siswa tetap terjaga. Di samping itu, pemilihan warna yang tepat dalam media pembelajaran juga memiliki pengaruh signifikan terhadap cara berpikir dan ketertarikan siswa dalam mengikuti pelajaran (Sudarma, Tegeh, 2025).

Penggunaan media video animasi sangat relevan dalam konteks Sekolah Dasar karena sesuai dengan karakteristik siswa. Media ini dapat merangsang rasa ingin tahu dan motivasi belajar siswa, sehingga membantu mencapai efektivitas pembelajaran (Afrianti, Y., & Wirman, 2020). Video animasi yang telah dikembangkan memiliki potensi untuk memotivasi siswa dalam belajar dan

memfasilitasi pemahaman materi. Kebanyakan siswa SD mengalami kejenuhan saat mengikuti pembelajaran, yang dapat mengurangi motivasi mereka. Oleh karena itu, media video animasi yang sesuai dengan karakteristik siswa dapat meningkatkan semangat mereka selama pembelajaran. Dalam merancang media pembelajaran yang efektif, penting untuk membuatnya sederhana, mudah dimengerti, dan menarik agar siswa termotivasi untuk belajar (Supriyono, 2018).

Desain video animasi ini dibuat dengan mempertimbangkan penggunaan gambar bergerak dan kombinasi warna yang menarik, menyesuaikan dengan ketertarikan siswa sekolah dasar yang umumnya menyukai objek yang dinamis dan memiliki rasa ingin tahu terhadap penyebab suatu kejadian. Menurut Muslina, penggunaan warna dan gambar dapat membantu meningkatkan minat siswa dalam belajar (Musrina, M., Halim, A., & Khaldun, 2018). Video animasi memiliki kemampuan untuk menyampaikan materi yang rumit secara lebih mudah dipahami, sekaligus dapat mendorong semangat belajar dan menstimulasi kemampuan berpikir kritis siswa. Selain itu, media ini mampu menyampaikan pesan pembelajaran secara lebih efektif dibandingkan media lainnya, serta memberikan pengalaman belajar yang bersifat virtual. Keunggulan lain dari video animasi sebagai media pembelajaran adalah kesesuaiannya dengan kompetensi dasar, indikator pencapaian, serta tujuan pembelajaran. Hal ini mempermudah siswa dalam memahami isi materi yang diberikan. Oleh karena itu, kecocokan antara media video animasi dengan karakteristik siswa SD serta materi pelajaran menjadikannya sebagai sarana pembelajaran yang efisien dan tepat guna (Fitrianti, I., Handayani, 2020).

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) secara signifikan dapat meningkatkan pemahaman siswa, khususnya di jenjang sekolah dasar. Media ini mampu menyajikan materi secara visual dan interaktif, sehingga menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi belajar, dan membantu mereka memahami konsep-konsep abstrak secara lebih konkret dan kontekstual. Selain itu, integrasi teknologi digital

dalam proses pembelajaran, seperti melalui platform YouTube, e-learning, buku digital interaktif, dan podcast, menjadikan pengalaman belajar lebih fleksibel, kreatif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini. Guru sebagai fasilitator pembelajaran perlu terus berinovasi dan adaptif dalam memanfaatkan teknologi sebagai sarana menyampaikan nilai-nilai keagamaan yang aplikatif dalam kehidupan sehari-hari.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penyusunan artikel ini tidak terlepas dari dorongan dan bimbingan berbagai pihak baik berupa moral ataupun materi.

REFERENSI

- A.A.I.P. Ari, I.W. Lasmawan, & N. K. S. (2023). Pengembangan Buku Digital Berbasis Kontekstual Pada Materi Keberagaman Budaya Untuk Meningkatkan Pengetahuan Ips. *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(2), 230–240.
- Afrianti, Y., & Wirman, A. (2020). *Penggunaan Media Busy Book Untuk Menstimulasi Kemampuan Membaca Anak*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 4(2). <https://doi.org/https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v4i2.578>.
- Agustina, D. W., & Fitrihidajati, H. (2020). Pengembangan Flipbook Berbasis Problem Based Learning (Pbl) pada Submateri Pencemaran Lingkungan untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas X SMA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 9(2), 325–339. <https://doi.org/10.26740/bioedu.v9n2.p325-339>
- Ahmad Husein (2024). Podcast Sebagai Media Ajar Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 104–116.
- Azka, S., Soraya, I., Hamdani, A. S., Pendidikan, M., Islam, A., & Ampel, S. (2024). Transformasi Pembelajaran PAI: Mengadopsi Model Kooperatif di Era Digital. *Journal of Psychology and Instruction*, 8(2), 66–74.
- Chairul Anwar (2019). *Multikulturalisme, Globalisasi dan Tantangan Pendidikan* (p. 10). Diva Pers.
- Dina Indriana (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pembelajaran* (p. 15). Diva Pers.

- Fitrianti, I., Handayani, & S. (2020). Keefektifan Media Magic Box Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Jaring-Jaring Bangun Ruang Sederhana. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 8(2), 323–329. <https://doi.org/https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jpgsd.v8i2.26677>.
- Hartanto, W. (2018). Penggunaan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 10(1), 2016.
- Ikhsan, M. A., Hady, N., & Sukriono, D. (2019). Buku Ajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Berpendekatan Life Based Learning. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(3), 330. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i3.12108>
- Khoriyah, R., & Muhid, A. (2022). Inovasi Teknologi Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Wordwall Website pada Mata Pelajaran PAI di Masa Penerapan Pembelajaran Jarak Jauh: Tinjauan Pustaka. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 9(3), 192–205. <https://doi.org/10.21093/twt.v9i3.4862>
- Kurjum, M. (2022). *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*. Pena Cendikia.
- Kurnia Afdillah & Taufik Arfan (2017). Akademi Desain Animasi dengan Pendekatan Arsitektur Nusantara. *Nation Academic Journal of Architecture*, 4, 149.
- Muslina, M., Halim, A., & Khaldun, I. (2018). Kelayakan Media Animasi Hukum Newton Ii Tentang Gerak Pada Bidang Miring Dan Katrol di Sma Kabupaten Aceh Besar. 1(1), 64–72.
- N. Bahrul Islam, dkk. (2014). Pendidikan Anak Melalui Animasi. *Jurnal Internasional Grafik Komputer Dan Animasi*, 4(1), 43.
- N. Iqbal Hasan (2002). *Pokok-Pokok Materi Metodologi Penelitian dan Aplikasinya* (p. 25). Ghalia Indonesia.
- Oka Agus Kurniawan Shavab & Gurdjita Gurdjita. (2017). Pemanfaatan Blog Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Calon Guru Sejarah. *Jurnal Candrasangkala Pendidikan Sejarah*, 3(1), 10.
- Onong uchjana effendy (2016). *Ilmu Komunikasi dan Praktek* (p. 20). Rosdakarya.
- Permatasari, C. L. (2023). Inovasi Pembelajaran: Mengenalkan Flexible Learning Sebagai Pintu Gerbang Blended Learning Bagi Mahasiswa Baru Uksw. *Suluh Abdi*, 5(2), 99. <https://doi.org/10.32502/sa.v5i2.7123>
- Rusman (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer* (p. 1). Alfabeta.
- Sherina Birlian Yanuar Putri Nurhasanah, R. H. P. & A. N. A. (2023). Pengembangan EBook Interaktif Untuk Meneladani Perilaku Jujur Pada Siswa Kelas 2 SD Dari Kisah Nabi Muhammad. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 4351–4357.
- Sudarma, Tegeh, & P. (2025). *Desain Pesan Kajian Analitis Desain Visual Teks Dan Image*. Graha Ilmu.
- Sugiyono (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD* (p. 10). Alfabeta.
- Supriyono (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. Edustream. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 21, 43–48. <https://doi.org/https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpd/article/view/6262>.
- Suyanto (2013). *Menjadi Guru Profesional* (p. 1). Erlangga Group.
- W. Gulo (2010). *Metodologi Penelitian* (p. 56). PT Grasindo.
- Waluyo Hadi, Yofita Sari, & Nadra Maulida Pasha. (2024). Analisis Penggunaan Media Interaktif Wordwall terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 14(2), 466–473. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i2.1570>
- Wardah (2022). *Implementasi Pembelajaran Dengan Media Video Kisah Teladan Nabi Muhammad Saw Pada Materi Nilai Agama Dan Moral Anak Usia Dini Kelompok A Di RA Muhyiddin Pundenarum Karangawen Demak*. 9, 356–363.
- Widiyastuti, N., Slameto, S., & Radia, E. H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Adobe Flash Materi Bumi Dan Alam Semesta. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 32(1), 77–84. <https://doi.org/10.21009/pip.321.9>
- Wijoyo, H., & Haudi, H. (2021). *STRATEGI PEMBELAJARAN*.
- wina sanjaya (2014). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (pp. 4–5). pt. kencana.
- Wiwik Sumariati, Syarifan Nurjan, & M. 'Azam M. (2024). *Penanaman Moral Keagamaan Anak Berbasis Animasi Kisah*. 8(1), 1–15. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v>