

**PENGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL (VIDEO ANIMASI) PADA
PEMBELAJARAN AGAMA ISLAM KELAS III SD IT GENERASI**

RABBANI

Sella Putri¹, Dedy Novriadi²

Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Bengkulu, Indonesia

Email: sellap966@gmail.com

Abstrak

Media adalah alat sebagai bantuan guru untuk memberikan informasi dan berkomunikasi dengan siswa. Media di rancang disesuaikan dengan karakteristik siswa dan pendukung di dalam proses belajar agar pembelajaran dapat efektif. Media yang dipilih guru harus mampu memberikan gambaran konkret pada siswa. Media Audio Visual merupakan salah satu jenis media penyampaian informasi yang mempunyai ciri-ciri yang dapat diamati dan diamati. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana penggunaan media audio visual (video animasi) pada pembelajaran agama islam kelas III SD IT Generasi Rabbani.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Sumber data dalam penelitian ini adalah guru PAI.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas III di SD Islam Terpadu Generasi Rabbani Kota Bengkulu sudah berjalan dengan baik, dengan menggunakan Media Audio Visual (Animasi) materi kisah teladan Nabi Ibrahim. Penggunaan Media Audio Visual (Video Animasi) sangat membantu guru Pendidikan Agama Islam Kelas III di SD Islam Terpadu Generasi Rabbani Kota Bengkulu, dalam proses pembelajarannya sehingga siswa lebih mudah menerima materi yang disampaikan oleh guru dalam pembelajaran dan juga memunculkan semangat belajar kreatif, motivasi dan juga hasil belajar meningkat sehingga siswa dapat memahami pembelajaran dengan baik

Kata Kunci: Media Audio Visual, Pembelajaran Agama Islam

ABSTRACT

Sella Putri, 2024. The Use of Audio-Visual Media (Animated Videos) in Islamic Education Learning for Grade III at SD IT Generasi Rabbani. Thesis for the Islamic Education Study Program, Faculty of Islamic Studies, Muhammadiyah University.

Supervisor: Dr. Dedy Novriadi, M.Pd.I.

Media are tools that assist teachers in providing information and communicating with students. Media are designed to suit the characteristics of students and support the learning process to make learning effective. The media chosen by the teacher must be able to provide concrete illustrations to students. Audio-Visual Media is a type of information delivery media that has observable characteristics. This study aims to understand how the use of audio-visual media (animated videos) is implemented in Islamic education learning for Grade III at SD IT Generasi Rabbani.

The research method used in this study is descriptive qualitative research. The data sources in this study are Islamic education teachers.

The results of this study indicate that the Islamic Education learning for Grade III at SD IT Generasi Rabbani in Bengkulu City has been going well, using Audio-Visual Media (Animation) with the material of the exemplary story of Prophet Ibrahim. The use of Audio-Visual Media (Animated Videos) greatly assists Islamic Education teachers in Grade III at SD IT Generasi Rabbani in the learning process, making it easier for students to receive the material presented by the teacher. It also fosters creative learning enthusiasm, motivation, and improves learning outcomes, enabling students to understand the lessons well.

Keywords: *Audio-Visual Media, and Islamic Education Learning.*

Pendidikan adalah suatu proses dimana seorang pemimpin mengajarkan generasi penerus bagaimana menjalani kehidupannya dan mencapai tujuan mereka secara efisien dan efektif. Selain itu, pendidikan adalah suatu proses dimana suatu bangsa atau bangsa meleburkan dan memperkuat kesadaran kolektif antar individu.¹

Media Audio Visual merupakan salah satu jenis media penyampaian informasi yang mempunyai ciri-ciri yang dapat diamati dan diamati. Karena sifat-sifat tersebut, Media Audio Visual dapat digunakan sebagai alat untuk mendemonstrasikan suatu konsep, memperjelas tujuan pembelajaran, dan memberikan penjelasan yang lebih mendalam kepada siswa. Selain itu media audio visual juga dapat meningkatkan pemahaman siswa karena dapat melihat materi pembelajaran lebih bervariasi dan tidak hanya terbatas pada satu mata pelajaran saja. Media Audio Visual (Video) Animasi berbasis Doratoon merupakan software berkemampuan tinggi yang dapat membuat Media Audio Visual (Video) Animasi dengan menggunakan beberapa jenis software yang telah tersedia, dan Doratoon menjadi salah satu software dengan desain terunik.²

Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam memahami bahan ajar dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan di kelas, dapat disimpulkan bahwa Video Animasi merupakan media pembelajaran yang terdiri dari dua media yaitu Audio dan Visual. Media-media tersebut dikemas sekreatif mungkin.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan di SD IT Generasi Rabbani kelas III, Menurut ibu Yesi Pergianti penggunaan bahwasanya terkait beberapa pembelajaran telah menggunakan media audio visual salah satunya video animasi di kelas 3 pada mata pelajaran pendidikan agama islam, untuk penggunaan media audio visual berupa LCD/Proyektor untuk menyampaikan materi memudahkan siswa melakukan kegiatan belajar yang lain sebab tidak hanya fokus mendengarkan uraian dari guru saja tetapi siswa dapat mengamati, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain. Melihat kondisi dikelas saat pembelajaran penggunaan media audio visual berupa video animasi terlihat antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran. Suasana dikelas jadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

¹ Ahmad Zabidi, "Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran PAI Di SD Sekecamatan Bawen Kabupaten Semarang," *Jurnal Inspirasi* 3, no. 2 (2019): 2019.

² Mardita Putri Fauziah and Mimin Ninawati, "Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak Dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (May 26, 2022): 6505–13, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3257>.

Berdasarkan latar belakang yang ada telah diuraikan bahwa penulis tertarik untuk membahas dan mengangkat menjadi masalah sebuah judul, yaitu :“*Penggunaan Media Audio Visual (Video Animasi) Pada Pembelajaran Agama Islam kelas III Di SD IT Generasi Rabbani*”.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Metodologi penelitian kualitatif merupakan metode dengan proses penelitian berdasarkan persepsi terhadap sebuah fenomena dengan pendekatannya menghasilkan analisis berupa kalimat secara lisan dari objek penelitian. Metode penelitian deskriptif merupakan sifat penelitian yang menggambarkan suatu fenomena dengan data akurat yang diteliti secara sistematis.³

Metode penelitian kualitatif juga dapat diartikan penelitian berlandaskan pada filsafat *postpositivisme* untuk meneliti kondisi objek secara alamiah. Filsafat *postpositivisme* sering disebut para dikma *interpretif* dan *konstruktif* yang memandang realitas secara utuh kompleks dan penuh makna.⁴

Dalam penelitian ini, peneliti akan mencari data selanjutnya mengelola dan mendeskripsikan hal-hal yang berkaitan dengan Penggunaan Media Audio Visual (Video Animasi) Pada Pembelajaran Agama Islam kelas III Di SD IT Generasi Rabbani melalui pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif, data yang diperoleh berdasarkan observasi, wawancara, dan dokumen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Wawancara dilakukan bersama guru pendidikan agama islam untuk mendapatkan data-data mengenai masalah yang diteliti.

Dari penemuan penelitian yang dilakukan dengan cara wawancara dan observasi

³ Syafrida Hafni Sahir, “Buku Ini Di Tulis Oleh Dosen Universitas Medan Area Hak Cipta Di Lindungi Oleh Undang-Undang Telah Di Deposit Ke Repository UMA Pada Tanggal 27 Januari 2022,” ed. M.Si Dr. Ir. Try Koryati (KBM INDONESIA, 2022), 6–91.

⁴ Djoko Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, Penerbit Alfabeta, 2010.

serta dokumentasi dari tempat penelitian bahwa penggunaan media audio visual (video animasi) oleh guru di SDIT Generasi Rabbani dapat dikatakan sudah cukup baik meskipun dalam pelaksanaannya terdapat beberapa hal yang tidak terlaksana dengan baik seperti masalah teknis dalam penayangan video sehingga anak-anak asik ngobrol sendiri. Secara keseluruhan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media video animasi sangat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa dan membuat suasana kelas lebih aktif dalam pembelajaran. Hal ini berpengaruh dengan tingkat pemahaman siswa akan pembelajaran dan konsentrasi lebih dalam belajar dikelas. Dalam pelaksanaan langkah-langkah yang dilakukan dalam pelaksanaan adalah:

1. Persiapan

- a. Guru membuat RPP materi tentang Kisah Keteladanan Nabi Ibrahim AS
- b. Guru Menyiapkan Media Audio Visual (Video Animasi)
- c. Guru mengecek alat-alat yang akan digunakan dalam pembelajaran menggunakan Media Audio Visual (Video Animasi)
- d. Dalam kelas guru mempersiapkan alat-alat berupa laptop, LCD/ proyektor, audio dll

2. Pelaksanaan

- a. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran.
- b. Guru menyampaikan materi yang telah disajikan dengan Media Audio Visual (Video Animasi) dengan menggunakan metode ceramah guru menjelaskan materi hanya membahas inti materi yang akan ditayangkan.
- c. Video ditayangkan didepan kelas.
- d. Guru memberikan esbriking berupa vidio nyanyi agar siswa tidak bosan.
- e. Guru memberikan kesempatan tanya jawab tentang materi.

3. Tindak lanjut

Dalam pembelajaran menggunakan media audio visual (video animasi) untuk melihat sejauh mana pemahaman siswa tentang materi yang disampaikan guru membentuk kelompok untuk berdiskusi membahas kembali persoalan yang berhubungan dengan materi setelah itu menceritakan kedepan setiap perwakilan kelompok. Untuk evaluasi secara individu guru memberikan *post tes* kepada seluruh siswa diakhir pembelajaran.

kelebihan menggunakan media audio visual

1. Membuat guru menjadi lebih kreatif, karena guru membuat variasi dalam

menyampaikan materi, tidak hanya dengan metode ceramah atau hanya dengan media buku pelajaran saja, tapi menggunakan media elektronik yang membuat pelajaran lebih menarik.

2. Mempermudah guru dalam menyampaikan materi.
3. Membuat suasana kelas lebih kondusif dalam pembelajaran.
4. Membuat siswa lebih berkonsentrasi dalam belajar.
5. Membuat siswa lebih aktif dalam menggali apa yang dipelajari.
6. Siswa lebih mudah memahami pembelajaran yang disampaikan.
7. Membuat siswa lebih tertarik pada pembelajaran, karena pembelajaran tidak monoton tidak hanya mendengar guru berceramah saja, tetapi siswa juga bisa menerima materi dengan cara melihat dan mendengar video animasi, hal ini lebih menarik bagi siswa dari pada hanya mendengar ceramah saja.

kekurangan menggunakan media audio visual

1. Jika materi yang disampaikan terlalu panjang siswa mudah bosan
Secara durasi video animasi harus mencakup materi secara jelas, singkat sehingga siswa tidak merasa bosan. Selain itu video animasi harus menarik simpati siswa serta guru perlu pengembangan materi saat penggunaan media video animasi sehingga pembelajarannya tidak monoton dan membuat murid menjadi bosan.
2. Jika ada alat-alat yang rusak/ tidak bisa digunakan akan menghambat penggunaan media audio visual (video animasi)
Peralatan elektronik memiliki masalah tersendiri dalam penggunaannya dalam hal ini contohnya seperti laptop yang eror, video tidak bisa diputar, LCD tidak dapat terhubung dan masih banyak faktor yang bisa terjadi. Sehingga menghambat pembelajaran menggunakan media audio visual (video animasi). Hal ini mungkin bisa diatasi dengan cara seperti mengecek kondisi alat-alat yang digunakan sebelum digunakan guru, diharap memiliki opsi lain saat terjadi permasalahan agar rencana penggunaan media bisa berjalan dengan baik.
3. Jika listrik mati
Seperti halnya alat terkadang ada hal yang tak terduga pada saat pelaksanaan pembelajaran seperti listrik mati hal ini mungkin bisa diatasi dengan menggunakan metode lain atau menunggu listrik menyala kembali.

Hasil penelitian bahwa guru harus memahami media video animasi dari pembuatan dan guru dapat menentukan materi-materi yang sesuai dan tepat untuk penggunaan media

audio visual dari segi materi diharapkan lebih menarik serta penyampaian dengan inovasi sehingga siswa tidak mudah bosan dan menjadi bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Dengan pembelajaran menggunakan media audio visual (video animasi) pada kelas III SD IT Generasi Rabbani kota Bengkulu suasana dikelas menjadi lebih aktif kegiatan pembelajaran dapat dikatakan berjalan dengan efektif antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran sangat baik. Secara signifikan dari segi semangat belajar pemahaman, siswa dan situasi dan kondisi dalam kelas saat pembelajaran menggunakan Media Audio Visual (Video Animasi) Terlihat lebih baik dibandingkan jika hanya dengan menggunakan metode ceramah. Penggunaan media audio visual (video animasi) kelas III di SDIT Generasi Rabbani, video animasi yang digunakan berupa animasi 2 dimensi (2D) yang merupakan animasi digital dimana video yang ditampilkan berupa video kisah teladan Nabi Ibrahim.as. dalam pelaksanaan pembelajaran dapat dikatakan sudah cukup baik melihat dari persiapan, pelaksanaan, dan tindak lanjut. Langkah-langkah yang dilakukan oleh guru dalam pelaksanaan pembelajaran adalah:

1. Persiapan

Guru membuat RPP, menyiapkan media video animasi, menyiapkan alat-alat seperti laptop, proyektor/LCD, speaker dan lain sebagainya berhubungan dengan media audio visual (video animasi).

2. Pelaksanaan

Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menyampaikan materi, menayangkan video animasi didepan kelas, melakukan *ice breaking*, dan sesi tanya jawab.

3. Tindak lanjut

Guru membentuk kelompok untuk berdiskusi membahas persoalan yang berhubungan dengan materi dan setelah itu setiap perwakilan kelompok menceritakan kembali kedepan kelas serta evaluasi secara individu guru memberikan *post tes*.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas III di SD Islam Terpadu Generasi Rabbani Kota Bengkulu sudah berjalan dengan baik, dengan menggunakan Media Audio Visual (Animasi) materi kisah teladan Nabi Ibrahim. Penggunaan Media Audio Visual (Video Animasi) sangat membantu guru Pendidikan Agama Islam Kelas III di SD Islam Terpadu Generasi Rabbani Kota Bengkulu, dalam proses pembelajarannya sehingga

siswa lebih mudah menerima materi yang disampaikan oleh guru dalam pembelajaran dan juga memunculkan semangat belajar kreatif, motivasi dan juga hasil belajar meningkat sehingga siswa dapat memahami pembelajaran dengan baik.

Penggunaan Media Audio Visual (Video Animasi) Kelas III Di SDIT Generasi Rabbani, Video Animasi yang digunakan berupa animasi 2 dimensi (2D) yang merupakan animasi digital dimana video yang ditampilkan berupa video kisah teladan Nabi Ibrahim.AS. dalam pelaksanaan pembelajaran dapat dikatan sudah cukup baik melihat dari persiapan, pelaksanaan, dan tindak lanjut. Langkah-langkah yang dlakukan oleh guru dalam pelaksanaan pembelajaran adalah:

1. Persiapan

Guru membuat RPP, menyiapkan media video animasi, menyiapkan alat-alat seperti laptop, proyektor/LCD, speaker dan lain sebagainya berhubungan dengan media audio visual (video animasi).

2. Pelaksanaan

Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menyampaikan materi, menayangkan video animasi didepan kelas, melakukan *ice breaking*, dan sesi tanya jawab.

3. Tindak Lanjut

Guru membentuk kelompok untuk berdiskusi membahas persoalan yang berhubungan dengan materi dan setelah itu setiap perwakilan kelompok menceritakan kembali kedepan kelas serta evaluasi secara individu guru memberikan *post tes*.

DAFTAR PUSTAKA

Fauziah, Mardita Putri, and Mimin Ninawati. "Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak Dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (May 26, 2022): 6505–13. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3257>.

Sahir, syafriada hafni. "Buku Ini Di Tulis Oleh Dosen Universitas Medan Area Hak Cipta Di Lindungi Oleh Undang-Undang Telah Di Deposit Ke Repository UMA Pada Tanggal 27 Januari 2022." edited by M.Si Dr. Ir. Try Koryati, 6–91. KBM INDONESIA, 2022.

Sugiyono, Djoko. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Penerbit Alfabeta, 2010.

Zabidi, Ahmad. "Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran PAI Di SD Sekecamatan Bawen Kabupaten Semarang." *Jurnal Inspirasi* 3, no. 2 (2019): 2019.