



MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah

<http://ejournal.iainmadura.ac.id/index.php/ibtida>

E-ISSN: 2720-8850 P-ISSN: 2715-7067

IMPLEMENTASI MEDIA ANIMASI PADA MATERI ILMU TAUHID BAGI SISWA SDN GUGUL 1 PAMEKASAN

FIKRUR ROSYID¹, HALIMATUS SA'DIYAH²

Universitas Islam Negeri Madura^{1,2}

24381051042@student.iainmadura.ac.id¹, halimah261282@iainmadura.ac.id²

Abstrak

Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep tauhid dan implikasinya dalam kehidupan karena metode pengajaran yang kurang menarik serta minimnya penggunaan media pembelajaran inovatif. Penelitian ini ingin membahas tentang implementasi media animasi yang digunakan untuk mengajarkan konsep dasar tauhid di SDN Gugul 1 Pamekasan. Peneliti memilih pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi langsung, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media animasi pada pembelajaran ilmu tauhid cukup menarik perhatian siswa dan membantu siswa memahami konsep ilmu tauhid yang sebelumnya sulit dipahami. Selain itu, siswa jadi lebih antusias dan termotivasi untuk belajar ilmu tauhid. Adapun tantangannya adalah keterbatasan teknologi di sekolah dan waktu yang dibutuhkan guru untuk menyiapkan materi animasi. Peran guru sebagai fasilitator menjadi kunci dalam memaksimalkan penggunaan media animasi di sekolah.

Kata Kunci: Media Animasi, Pemahaman Tauhid, Pendidikan Agama Islam

Abstract

Many students have difficulty to understanding the concept of tawhid and its implications in life due to less attractive teaching methods and the lack of use of innovative learning media. This research wants to discuss the implementation of animation media used to teach the basic concept of tawhid at SDN Gugul 1 Pamekasan. The researcher chose a qualitative approach with a case study design. Data was collected through interviews, direct observation, and documentation. The results of the study show that the use of animation media in learning tawhid is enough to attract students' attention and help students understand the concept of tawhid that was previously difficult to understand. In addition, students become more enthusiastic and motivated to learn the science of tawhid. The challenges are the limitations of technology in schools and the time it takes for teachers to prepare animation materials. The role of teachers as facilitators is the key to maximizing the use of animation media in schools.

Keywords: Animation Media, Understanding of Tawhid, Islamic Education

Received: 11-05-2025

Accepted: 15-06-2025

Published: 23-08-2025

©Mubtadi: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Institut Agama Islam Negeri Madura, Indonesia

<https://doi.org/10.19105/mubtadi.v7i1.53599>



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin pesat menuntut guru untuk kreatif dalam merancang media pembelajaran berbasis teknologi guna meningkatkan mutu pendidikan. Khususnya bagi siswa generasi Z yang tumbuh bersama dunia digital, penerapan teknologi dalam pembelajaran menjadi sangat strategis untuk membantu mereka memahami teori dan konsep secara lebih mendalam. Penelitian oleh (Emalfida, 2024) menunjukkan bahwa integrasi media digital seperti Canva dan Wordwall dalam pembelajaran digital mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa—skor rata-rata pada pre-test naik dari 44,3 menjadi 85,1 pada post-test, dengan N-Gain sebesar 0,73, serta respons positif terhadap pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Pendidikan agama memainkan peran krusial dalam membentuk karakter dan moral siswa, terutama pada jenjang pendidikan dasar. Di Indonesia, pendidikan agama Islam menjadi bagian penting dari kurikulum, yang bertujuan menanamkan nilai spiritual dan moral kepada siswa. Salah satu inti ajaran agama Islam adalah tauhid, yaitu pengakuan akan keesaan Allah SWT. Ilmu Tauhid tidak hanya menjadi dasar keyakinan Islam tetapi juga landasan bagi akhlak dan perilaku sehari-hari siswa.

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran ilmu tauhid sering dihadapkan pada sejumlah tantangan. Banyak siswa mengalami kesulitan memahami konsep tauhid dan implikasinya dalam kehidupan sehari-hari. Kendala ini seringkali disebabkan oleh metode pengajaran yang kurang menarik serta minimnya penggunaan media pembelajaran inovatif (Rosyid, wawancara). Oleh karena itu, diperlukan pendekatan baru yang dapat membantu siswa memahami konsep dasar tauhid dengan lebih baik.

Salah satu pendekatan yang disarankan dalam pembelajaran adalah pemanfaatan media animasi sebagai alat bantu yang efektif. Media ini memiliki keunggulan dalam menyampaikan konsep-konsep abstrak secara visual, konkret, dan menarik. Visualisasi melalui animasi mampu menjembatani kesenjangan pemahaman siswa terhadap materi keagamaan, termasuk tauhid. Penggunaan media animasi juga berpotensi meningkatkan motivasi belajar, mendorong keterlibatan aktif siswa, serta memperkuat hasil belajar secara keseluruhan. Hal ini sejalan dengan temuan (Husnaini Rahmi Arrumi, 2025) yang menunjukkan bahwa integrasi konten digital interaktif dalam pembelajaran tauhid secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa SDIT.

Di SDN Gugul 1 Pamekasan, penggunaan media animasi telah diimplementasikan dalam pembelajaran agama Islam, khususnya untuk memperdalam pemahaman siswa terhadap konsep tauhid. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi media

animasi pada mata Pelajaran PAI dalam membantu pemahaman siswa dalam memahami konsep ilmu tauhid, serta menganalisis dinamika pembelajarannya di kelas. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif, penelitian ini akan menelusuri pengalaman siswa dan guru dalam memanfaatkan animasi dan dampaknya terhadap pemahaman siswa.

Latar belakang dari penelitian ini menyoroti pentingnya pemahaman tauhid sebagai fondasi spiritual dan moral dalam Islam. Meskipun begitu, banyak siswa yang kesulitan memahami tauhid secara mendalam. Hal ini sering kali disebabkan oleh metode pengajaran yang tidak menarik dan kurangnya media visual yang membantu mempermudah pemahaman. Dalam konteks ini, media animasi muncul sebagai alternatif yang potensial untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Animasi memberikan cara yang dinamis dan interaktif dalam menyampaikan materi, sehingga dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Penelitian menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan media visual, seperti animasi, umumnya memiliki pemahaman yang lebih baik dibandingkan mereka yang hanya mengandalkan metode pembelajaran tradisional (Setiawan & Hidayati, 2024, p. 17). Oleh karena itu, penerapan animasi dalam pembelajaran tauhid diharapkan dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pemahaman siswa.

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran agama Islam, khususnya dalam pembelajaran ilmu tauhid. Dengan memahami cara penggunaan media animasi yang efektif, guru dapat merancang pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa lebih mudah memahami dan menginternalisasi nilai-nilai tauhid. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi dasar bagi penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan media inovatif dalam pendidikan.

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus tunggal untuk mengeksplorasi efektivitas penggunaan media animasi dalam mengajarkan konsep dasar tauhid di SDN Gugul 1 Pamekasan. Pendekatan ini dipilih karena mampu menggali secara menyeluruh konteks pembelajaran, dinamika interaksi antara siswa dan guru, serta pengalaman subjektif para partisipan terhadap media animasi. Desain studi kasus tunggal sangat sesuai saat penelitian difokuskan pada satu kasus yang spesifik dengan batasan ruang dan waktu jelas. Sama halnya dengan penelitian (Rahman, 2025), yang menggunakan pendekatan studi kasus kualitatif untuk mengeksplorasi efektivitas pembuatan video animasi Islami dalam meningkatkan keterampilan teknis dan pemahaman nilai-nilai agama siswa, penelitian ini juga memberi penekanan pada pemahaman dalam konteks nyata pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Lokasi penelitian dipusatkan di SDN Gugul 1 Pamekasan, sebuah sekolah dasar negeri yang berada di Kabupaten Pamekasan, Madura, yang dikenal memiliki perhatian kuat terhadap pendidikan agama Islam. Sekolah ini telah menunjukkan komitmen terhadap pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran, meskipun masih terbatas dari segi infrastruktur. Berdasarkan hasil observasi awal, sekolah ini sudah mulai menerapkan

penggunaan media berbasis animasi pada mata pelajaran PAI, sehingga relevan dijadikan sebagai lokasi kajian implementatif dan eksploratif.

Partisipan dalam penelitian ini terdiri atas 30 siswa kelas IV dan satu orang guru PAI sebagai informan kunci. Pemilihan dilakukan secara *purposive sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel secara sengaja berdasarkan kriteria tertentu yang dinilai relevan dengan fokus penelitian. Teknik ini sejalan dengan prinsip seleksi informan dalam studi kualitatif sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono dan Notoatmodjo (Kumara, 2018), yaitu berdasarkan pertimbangan karakteristik partisipan yang sesuai dengan kebutuhan data yang mendalam.

Pemilihan siswa kelas IV dilandasi oleh pertimbangan bahwa mereka telah mendapatkan pembelajaran dasar mengenai tauhid dan berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret menurut teori Jean Piaget. Pada tahap ini, siswa lebih mudah memahami konsep melalui bantuan visual seperti animasi. Dengan demikian, penggunaan media visual diperkirakan efektif dalam mendukung pemahaman terhadap konsep-konsep keagamaan, khususnya tauhid.

Sementara itu, guru Agama Islam yang menjadi informan mempunyai pengalaman mengajar lebih dari lima tahun dan telah rutin memanfaatkan media animasi dalam proses pembelajaran. Pengalaman praktis ini memberikan dimensi reflektif yang kuat terhadap strategi pedagogis yang diterapkan, efektivitas media animasi, serta tantangan nyata yang dihadapi di lapangan. Hal ini memperkuat validitas data — sesuai rekomendasi pemilihan informan oleh Miles, Huberman, dan Saldaña (1994) — yaitu melibatkan partisipan yang benar-benar memahami konteks dan kaya informasi. Studi oleh (FEBRIANI et al., 2025) menunjukkan bahwa penggunaan media animasi dalam konteks pembelajaran kontekstual efektif meningkatkan pemahaman makna oleh mahasiswa, ditopang oleh rekayasa narasi reflektif dari pengajar yang berpengalaman.

Peneliti mengumpulkan data melalui tiga teknik utama: wawancara mendalam semi-terstruktur, observasi partisipatif, dan studi dokumentasi. Wawancara semi-terstruktur digunakan untuk menggali pemahaman siswa mengenai konsep tauhid setelah menyimak animasi, serta persepsi guru terhadap proses, hasil, dan hambatan penggunaan media tersebut—sesuai prosedur wawancara mendalam dalam riset kualitatif seperti dijelaskan oleh (Rachmawati, 2007), yang menekankan fleksibilitas dan kekayaan data melalui pertanyaan terbuka dan lanjutan. Observasi partisipatif dilakukan langsung di kelas saat animasi ditayangkan, mencatat interaksi guru-siswa, tanggapan siswa terhadap media visual, dan suasana kelas secara keseluruhan. Teknik ini memungkinkan pemahaman kontekstual yang lebih kaya—teknik serupa juga digunakan dalam penggabungan wawancara dan observasi dalam penelitian kualitatif Indonesia. Selanjutnya, studi dokumentasi mencakup analisis terhadap RPP, bahan ajar, dan lembar evaluasi siswa untuk menelusuri sejauh mana media animasi diintegrasikan dalam proses pembelajaran dan dampaknya terhadap pencapaian kompetensi.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan pendekatan analisis tematik seperti dijelaskan oleh (Heriyanto, 2018), yang menguraikan enam tahap utama: familiarisasi data, pengkodean awal, pencarian tema, peninjauan tema, pemaknaan dan penamaan tema, serta

penulisan laporan. Pertama, seluruh data wawancara, observasi, dan dokumen ditranskripsikan verbatim untuk menjaga keaslian konteks. Selanjutnya, peneliti melakukan pengkodean dengan memberi label pada bagian-bagian yang bermakna—seperti “peningkatan pemahaman tauhid”, “motivasi siswa”, dan “kendala teknis”. Kode-kode tersebut kemudian dikelompokkan menjadi tema, misalnya “visual membantu pemahaman tauhid”, “siswa lebih aktif berdiskusi”, dan “kesulitan alat dan jaringan”. Peninjauan ulang tema dilakukan untuk memastikan tema tersebut benar-benar mencerminkan data, sebelum akhirnya diberi nama dan didefinisikan secara operasional. Pendekatan analitik ini bersifat induktif, mengalir dari data terhadap teori, dan memperhatikan konteks sosial budaya tempat penelitian berlangsung.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan triangulasi sumber dan teknik, yaitu membandingkan informasi dari wawancara, observasi, dan dokumen pembelajaran, guna memastikan konsistensi dan menghindari bias interpretatif. Selain itu, peneliti juga melakukan member checking dengan meminta konfirmasi dari informan atas hasil interpretasi data untuk menjaga keabsahan makna. Pendekatan ini sejalan dengan uraian (Nurfajriani, 2025), yang menyatakan bahwa triangulasi—baik sumber maupun metode—digunakan sebagai teknik utama dalam riset kualitatif untuk memperkuat validitas temuan melalui konvergensi data dari berbagai perspektif, sementara member checking melibatkan informan untuk memverifikasi interpretasi peneliti, sehingga semakin meningkatkan kredibilitas penelitian.

Meskipun dirancang dengan sistematis, penelitian ini memiliki keterbatasan. Pertama, penelitian hanya dilakukan pada satu sekolah dasar, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan untuk konteks yang lebih luas. Kedua, jumlah partisipan yang terbatas membatasi variasi pengalaman yang bisa dikaji lebih jauh. Namun demikian, temuan dari penelitian ini tetap memberikan kontribusi bermakna terhadap pengembangan strategi pembelajaran berbasis media visual, khususnya dalam konteks pembelajaran konsep keagamaan yang abstrak seperti tauhid di sekolah dasar.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis secara mendalam penggunaan media animasi dalam pengajaran konsep dasar tauhid di SDN Gugul 1 Pamekasan, baik dari segi cara kerja media tersebut dalam menyampaikan materi abstrak maupun respons pedagogis yang ditimbulkan pada siswa. Untuk itu, data diperoleh melalui kombinasi wawancara mendalam, observasi langsung, dan analisis dokumen, yang semuanya menunjukkan bagaimana media animasi tidak hanya menjadi pelengkap visual, tetapi memainkan peran aktif dalam membentuk pemahaman konseptual siswa terhadap tauhid.

Media animasi dalam pembelajaran diobservasi menyertakan elemen naratif dan visual, seperti ilustrasi simbolik—penciptaan alam semesta, perbedaan ciptaan dengan Pencipta, serta penolakan penyekutuan kepada Allah—dipadukan dengan audio dan visual bergerak. Kombinasi ini mendukung proses belajar melalui saluran ganda kognitif seperti dijelaskan dalam teori kognitif pembelajaran multimedia, yaitu prinsip dual coding, yang menyatakan bahwa informasi yang disajikan lewat animasi dan narasi secara bersamaan

dapat meningkatkan pemahaman dan ingatan siswa lebih efektif daripada hanya salah satu saluran saja. Studi oleh (Saputra & Chaedoni, 2022) pada pengembangan multimedia berbasis animasi dalam konteks pendidikan menunjukkan bahwa penggunaan animasi dan narasi seiringan—sejalan prinsip modalitas dan multimedia—membantu siswa memetakan konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dicerna otak.

Dari sisi instruksional, media animasi berfungsi sebagai scaffolding visual, yang secara bertahap memperkuat pemahaman abstrak siswa dengan konteks yang mudah dicerna. Guru mengatur alur pembelajaran dengan menyisipkan media animasi di tengah pembahasan, kemudian mengadakan jeda untuk klarifikasi, diskusi, dan penguatan konsep. Dalam wawancara, guru menyatakan bahwa animasi tersebut mampu menjadi "pembuka jalan" agar siswa tertarik dan fokus saat memasuki pembahasan inti materi tauhid. Hal ini diamini oleh siswa yang menyatakan bahwa mereka lebih "mengerti dan bisa membayangkan" makna keesaan Allah setelah menonton animasi.

Media animasi tersebut juga berperan sebagai pemicu keterlibatan emosional (afektif) siswa. Saat animasi menggambarkan keindahan alam semesta atau momen syukur manusia kepada Allah, ekspresi wajah dan reaksi siswa menunjukkan keterikatan emosional yang kuat, yang pada gilirannya meningkatkan fokus (atensi) dan daya ingat (retensi) mereka. Hal ini sejalan dengan teori desain emosional dalam pembelajaran multimedia yang mengintegrasikan elemen visual dan naratif yang hangat dan menarik secara emosional—efek positif tersebut terbukti memfasilitasi keterlibatan emosional siswa dan memperkuat ingatan jangka panjang sebagaimana dijelaskan oleh (Li et al., 2020), yang menemukan bahwa desain emosional dalam pembelajaran multimedia secara signifikan meningkatkan retensi dan transfer pengetahuan melalui peningkatan afeksi positif siswa selama proses belajar.

Analisis terhadap dokumen evaluasi belajar menunjukkan adanya korelasi antara pemanfaatan media animasi dengan peningkatan hasil pemahaman siswa. Pre-test menunjukkan bahwa sebagian besar siswa hanya mampu menjawab soal secara literal dan permukaan, sementara pada post-test, jawaban siswa menunjukkan peningkatan pada aspek argumentatif dan aplikatif. Hal ini menunjukkan bahwa media animasi tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi memfasilitasi rekonstruksi makna tauhid secara bertahap dan berulang, melalui kombinasi teks, gambar, dan suara.

1. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini dibagi menjadi beberapa tema utama yang mencerminkan pengalaman siswa dan guru dalam menggunakan media animasi. Tema-tema tersebut meliputi: (1) Peningkatan Pemahaman Konsep Tauhid, (2) Keterlibatan Siswa dalam Proses Pembelajaran, (3) Tantangan dalam Penggunaan Media Animasi, dan (4) Peran Guru dalam Implementasi Media Animasi.

1.1 Peningkatan Pemahaman Konsep Tauhid

Salah satu temuan utama dalam penelitian ini adalah bahwa penggunaan media animasi secara signifikan membantu siswa dalam memahami konsep dasar tauhid. Siswa melaporkan bahwa animasi membuat mereka lebih mudah memahami konsep-

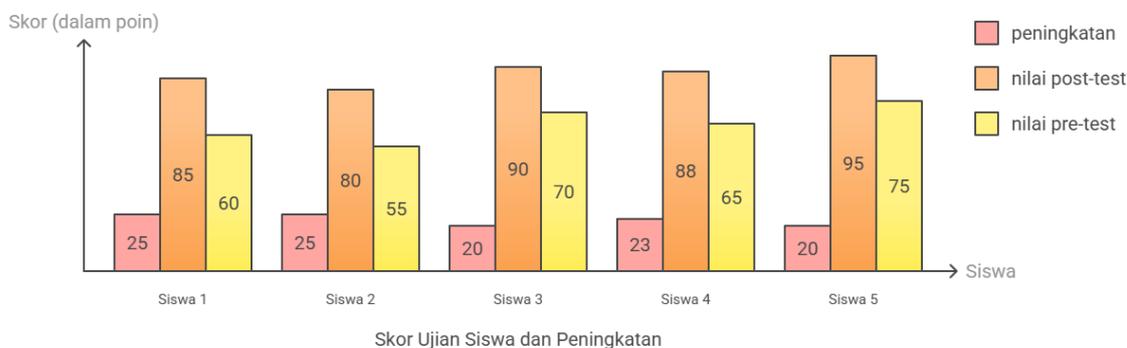
konsep yang sebelumnya terasa abstrak. Dalam wawancara, salah seorang siswa menyatakan:

"Ketika kita belajar tentang tauhid, kadang saya bingung dengan penjelasannya. Tapi setelah melihat animasi, saya jadi lebih mengerti. Saya bisa melihat bagaimana Allah itu satu dan tidak ada yang seperti-Nya."

Guru juga mencatat bahwa setelah menggunakan media animasi, siswa menjadi lebih cepat dalam menyerap materi. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif bertanya dan berdiskusi setelah menonton animasi yang menjelaskan konsep tauhid. Peningkatan hasil belajar siswa juga teridentifikasi melalui data pre-test dan post-test. Tabel berikut menunjukkan perbandingan skor siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media animasi.

Tabel 1. Peningkatan Nilai Pre-Test dan Post-Test Siswa)

Nama siswa	nilai pre-test	nilai post-test	peningkatan
Siswa 1	60	85	25
Siswa 2	55	80	25
Siswa 3	70	90	20
Siswa 4	65	88	23
Siswa 5	75	95	20
Rata-rata	65	87.6	22.6



Gambar 1. Diagram Peningkatan Nilai Siswa.

Data tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media animasi tidak hanya mempermudah pemahaman konseptual, tetapi juga meningkatkan kinerja kognitif siswa dalam evaluasi pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan (Saputra & Chaedoni, 2022) yang menyatakan bahwa penggunaan multimedia animatif membantu siswa dalam memetakan konsep abstrak menjadi konkret.

1.2 Keterlibatan Siswa dalam Proses Pembelajaran

Media animasi terbukti mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa. Dalam wawancara, beberapa siswa menyebutkan bahwa proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan, seolah-olah mereka sedang menonton film edukatif.

"Saya suka sekali ketika ada animasi. Rasanya seperti menonton film, dan saya jadi lebih semangat belajar."

Observasi di kelas memperlihatkan bahwa setelah menonton animasi, siswa lebih aktif mengajukan pertanyaan, berdiskusi, dan memberi tanggapan atas materi. Keterlibatan aktif ini menjadi indikator positif dalam pembelajaran konstruktivistik yang menekankan keaktifan siswa dalam membangun pengetahuan (Umainingsih et al., 2017).



Gambar 2. Dokumentasi Aktivitas Siswa di Dalam Kelas Saat Pembelajaran Media Animasi

1.3 Tantangan dalam Penggunaan Media Animasi

Meskipun penggunaan media animasi memberikan banyak keuntungan, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa tantangan dalam penerapannya (Sumenep & Sumenep, 2025, p. 406). Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan infrastruktur teknologi di sekolah. Meskipun SDN Gugul 1 Pamekasan berusaha untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, tidak semua siswa memiliki akses yang setara terhadap perangkat yang diperlukan untuk menonton animasi.

Guru juga mencatat bahwa tidak semua materi dapat dijelaskan dengan baik menggunakan media animasi. Beberapa konsep yang lebih kompleks, seperti aspek-aspek mendalam dari akidah tauhid, interaksi antara sifat-sifat Allah, atau perbandingan antara berbagai aliran pemikiran dalam Islam, memerlukan penjelasan tambahan dari guru untuk memastikan siswa benar-benar memahami materi tersebut. Misalnya, ketika membahas konsep *"Tawhid Rububiyah"* (keesaan Tuhan dalam penciptaan dan pengaturan alam semesta), animasi mungkin dapat menggambarkan kekuasaan Allah, tetapi tidak dapat menjelaskan secara mendalam tentang bagaimana konsep ini berhubungan dengan kehidupan sehari-hari dan implikasinya terhadap perilaku moral siswa. Dalam wawancara, guru mengatakan:

"Media animasi sangat membantu, tetapi kadang saya merasa perlu menjelaskan lebih lanjut setelah menonton. Beberapa siswa masih bingung dengan beberapa bagian."

Tantangan lainnya adalah waktu yang dibutuhkan untuk menyiapkan dan mengintegrasikan media animasi dalam rencana pembelajaran. Guru perlu meluangkan waktu ekstra untuk mencari dan memilih animasi yang sesuai dengan topik yang diajarkan, sambil memastikan bahwa animasi tersebut relevan dan memiliki kualitas yang baik (Yulis & Rosyid, 2023, p. 801). Penggunaan media animasi yang sesuai tentunya mempengaruhi terhadap pemahaman siswa tentang ilmu tauhid.

Melalui pembelajaran menggunakan media animasi yang interaktif siswa dapat menjalani konsep ilmu tauhid dapat bereksperimen dan dapat mengamati hasilnya. Dengan demikian siswa dapat membangun pemahaman mereka sendiri secara aktif, selain itu animasi dapat menjadi alat untuk memfasilitasi pembangunan pengetahuan siswa, dapat berinteraksi dengan animasi melainkan konsep yang diperoleh dengan pengalaman mereka sehari-hari dan siswa dapat secara aktif membangun pemahaman mereka sendiri tentang ilmu tauhid. Media pembelajaran animasi juga dapat digunakan untuk menunjukkan pemetaan pemecahan masalah secara visual, menyajikan masalah dan solusi secara animatif.

1.4 Peran Guru dalam Implementasi Media Animasi

Peran guru sangat penting dalam keberhasilan penerapan media animasi dalam pembelajaran. Guru tidak hanya bertugas menyampaikan materi, tetapi juga berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa memahami konsep yang diajarkan (Dewi Yuliani et al., 2024, p. 403). Dalam wawancara, guru menjelaskan bahwa mereka perlu menyesuaikan metode pengajaran mereka saat menggunakan media animasi, agar proses pembelajaran berlangsung efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

"Saya harus lebih kreatif dalam menjelaskan materi setelah siswa menonton animasi. Saya perlu memastikan bahwa mereka tidak hanya terhibur, tetapi juga memahami inti dari pembelajaran."

Guru juga memiliki peran yang sangat penting dalam memilih animasi yang sesuai dan relevan dengan kurikulum yang berlaku. Mereka perlu mempertimbangkan tingkat pemahaman siswa serta memastikan bahwa media yang dipilih dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Selain itu, guru juga harus memberikan umpan balik yang konstruktif setelah siswa menonton animasi, guna memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari (Manora et al., 2024, p. 166).

Media animasi juga dapat digunakan untuk menunjukkan pemetaan pemecahan masalah secara visual menyajikan masalah dan solusi secara animatif. Siswa juga dapat mengembangkan keterampilan memecahkan masalah mereka sendiri dengan melihat proses dan konsekuensinya. Media animasi juga dapat digunakan untuk memfasilitasi kolaborasi antar siswa dalam membangun pemahaman mereka, semisal siswa dapat bekerja sama dalam menciptakan animasi dan menjelaskan konsep tertentu, kemudian meminta umpan balik dari rekan-rekan mereka dan secara kolektif memperbaiki kesalahannya. Melalui media animasi siswa memperkaya pemahaman mereka tentang materi tersebut. Media pembelajaran animasi juga dapat menjadi alat untuk merangsang refleksi siswa tentang proses pembelajaran mereka mereka bisa menonton kembali atau

menciptakan animasi dan merekam pemahaman mereka sendiri serta merenungkan, mengidentifikasi kekurangannya dan merencanakan langkah-langkah selanjutnya untuk memperbaiki dan memperdalam pemahaman mereka. Dengan demikian media animasi dapat mendukung pembelajaran konstruktivistik dan memberikan pengalaman belajar yang berpusat pada siswa. Siswa dapat aktif dan interaktif dan membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pembelajaran yang holistik dan reflektif.

2. Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian ini akan mengaitkan temuan dengan teori dan literatur yang relevan, serta memberikan wawasan lebih dalam tentang implikasi penggunaan media animasi dalam pembelajaran agama.

2.1 Teori Pembelajaran dan Media Animasi

Penggunaan media animasi dalam pembelajaran sejalan dengan teori konstruktivis yang menekankan pentingnya pengalaman belajar yang aktif dan interaktif. Piaget dan Vygotsky berpendapat bahwa siswa akan lebih mudah memahami materi ketika mereka terlibat secara langsung dalam proses belajar (Madaniyah et al., 2021, p. 1). Media animasi memberikan kesempatan bagi siswa untuk melihat konsep-konsep abstrak dalam bentuk visual yang lebih jelas, sehingga membantu mereka memahami materi dengan lebih baik.

Penelitian ini juga menguatkan temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa media visual dapat meningkatkan daya ingat. Animasi yang menarik membantu siswa untuk mengingat informasi lebih lama dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Hal ini sejalan dengan teori dual coding yang diajukan oleh Paivio, yang menyatakan bahwa penyampaian informasi dalam bentuk visual dan verbal dapat memperkuat pemahaman serta daya ingat (Pajriah & Budiman, 2017, p. 79).

Juga dalam salah satu studi, ditemukan bahwa otak manusia lebih mampu mengingat informasi ketika disajikan dalam bentuk gambar atau video dibandingkan hanya dalam bentuk teks biasa. Hal ini disebabkan oleh kemampuan otak untuk memproses informasi visual dengan lebih cepat dan efektif, sehingga ketika informasi disampaikan melalui media visual, siswa cenderung dapat menangkap, memproses, dan menyimpan informasi tersebut dengan lebih baik (Manjillatul Urba et al., 2024, p. 54).

Sebuah artikel juga menyoroti bahwa pentingnya penggunaan media yang menarik dan memiliki kesan nyata untuk membantu anak dalam proses pembelajaran. Media video, sebagai bagian dari audio-visual, dapat menarik perhatian anak dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, yang pada gilirannya dapat mendorong atau meningkatkan daya ingat anak (Novianti et al., 2022, p. 3750).

Selain itu, penelitian lain menunjukkan bahwa penggunaan media tiga dimensi, khususnya Media 3 Dimensi Model (Mock-Up) untuk materi sistem peredaran darah, terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan daya ingat siswa. Hasil dari pre-test dan post-test menunjukkan bahwa nilai post-test siswa lebih baik dibandingkan dengan nilai pre-test, yang mengindikasikan adanya peningkatan daya ingat setelah menggunakan media tersebut. Respon siswa terhadap penggunaan media ini juga sangat

positif, dengan persentase 92,72% yang menunjukkan bahwa siswa merasa senang dan bersemangat dalam pembelajaran (Ngainin, 2024, p. 6).

Lebih lanjut, penelitian yang dilakukan di PAUD Al-Ikhtiar menunjukkan bahwa penggunaan media kartu huruf berbasis audio-visual dapat meningkatkan daya ingat siswa. Dalam pelatihan yang dilakukan untuk guru, ditemukan bahwa 88% peserta pelatihan mampu memanfaatkan media tersebut dengan baik, yang berkontribusi pada suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan meningkatkan daya ingat siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa media visual dapat berperan penting dalam meningkatkan kemampuan daya ingat dan minat membaca anak-anak (Studi et al., 2024, p. 59).

Untuk meningkatkan daya ingat siswa dalam proses pembelajaran, dibutuhkan media pembelajaran yang menarik dan memiliki kesan yang nyata. Hal ini sesuai dengan teori kerucut pengalaman Edgar Dale, yang bertujuan untuk meningkatkan pengalaman anak dengan menggunakan media yang diperlukan untuk memperoleh pengalaman secara langsung (Sari, 2019, p. 56). Teori ini menjelaskan bahwa pengalaman belajar berlangsung dari tingkat yang konkret menuju ke tingkat yang lebih abstrak. Sebagai contoh, dalam pembelajaran ilmu tauhid di SDN Gugul Pamekasan, guru menggunakan media animasi untuk menjelaskan konsep tauhid tentang penciptaan alam dan menjelaskan kebesaran kekuasaan Allah atas apa yang terjadi di muka bumi ini.

Peningkatan keterlibatan siswa saat menggunakan media animasi menunjukkan bahwa pendekatan ini dapat memperkuat motivasi belajar. Teori motivasi, seperti Self-Determination Theory (SDT) yang dikembangkan oleh Zulkarnaen dan Ruli, menekankan pentingnya otonomi, kompetensi, dan hubungan sosial dalam memotivasi individu (Zulkarnaen & Ruli, 2023, p. 1548). Media animasi menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, yang dapat meningkatkan rasa otonomi siswa dalam proses pembelajaran mereka.

Siswa yang merasa lebih terlibat dan termotivasi cenderung lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan media animasi lebih berani untuk mengajukan pertanyaan dan berpartisipasi dalam diskusi, yang menjadi indikator positif dari keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Hal itu berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

2.2 Tantangan dan Solusi dalam Penggunaan Media Animasi

Beberapa tantangan dalam penggunaan media animasi, seperti keterbatasan infrastruktur dan waktu yang dibutuhkan untuk persiapan, harus diatasi agar dapat memaksimalkan efektivitas media ini. Sekolah perlu berinovasi dalam teknologi yang memadai serta menyediakan pelatihan kepada guru agar mereka dapat mengintegrasikan media animasi dengan baik dalam pembelajaran. Selain itu, kerja sama antara guru dan pengembang konten animasi sangat penting untuk menciptakan materi yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Evaluasi berkala terhadap penggunaan media animasi juga sangat diperlukan. Dengan mengumpulkan umpan balik dari siswa dan guru, sekolah dapat terus menyempurnakan metode pengajaran dan memastikan bahwa media animasi yang digunakan benar-benar efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran (Deswita et al., 2024, p. 777).

Melalui pemahaman konsep tauhid siswa hanya tidak hanya belajar tentang Tuhan tetapi mereka juga bisa mengembangkan rasa kepercayaan kepada Allah dalam setiap aspek kehidupan mereka dengan mengimplementasikan keimanannya, siswa dapat belajar mengenali kebaikan dan keadilan dalam tindakan mereka, siswa dapat memahami pentingnya bersikap baik dan adil terhadap orang lain. Konsep tauhid juga dapat membantu siswa dalam memahami bahwa keberagaman dalam penciptaan Allah merupakan sunatullah yang harus dihargai dan dihormati, artinya bermula dari konsep tauhid yang diperkenalkan kepada siswa maka siswa dapat mengenal bahwa Al-quran dan hadis sebagai sumber hukum Islam dan memiliki keutamaan akhlak serta dapat memperdalam ilmu pengetahuan umum, memiliki jiwa sosial yang tinggi dan kemandirian.

Temuan dari penelitian ini memiliki dampak penting bagi pendidikan agama Islam, terutama dalam pengajaran konsep dasar ilmu tauhid. Penggunaan media animasi bisa menjadi alternatif yang efektif untuk mengajarkan materi yang seringkali sulit dan abstrak. Pendekatan yang lebih interaktif membuat siswa lebih mudah memahami dan menginternalisasikan nilai-nilai agama yang diajarkan di sekolah.

Selain itu, penelitian ini juga membuka peluang untuk penelitian lebih lanjut mengenai penerapan teknologi dalam pendidikan agama Islam. Mengingat pesatnya perkembangan teknologi, sangat penting untuk terus mengeksplorasi metode baru yang dapat meningkatkan pengalaman belajar serta memperdalam pemahaman siswa terhadap materi agama.

KESIMPULAN

Penelitian ini telah menganalisis secara mendalam penggunaan media animasi dalam mengajarkan konsep dasar tauhid kepada siswa kelas IV di SDN Gugul 1 Pamekasan, dan hasilnya menunjukkan bahwa media animasi secara signifikan berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pemahaman kognitif siswa terhadap konsep tauhid, khususnya dalam aspek *tauhid rububiyah* dan *uluhiyyah*. Hasil analisis data menunjukkan bahwa setelah penggunaan media animasi, terjadi peningkatan rata-rata skor hasil belajar siswa sebesar 22,6 poin, sebagaimana terlihat dalam perbandingan pre-test dan post-test.

Lebih jauh, media animasi terbukti efektif dalam menjembatani kesenjangan pemahaman siswa terhadap materi tauhid yang bersifat abstrak, karena mampu mentransformasi informasi verbal ke dalam bentuk visual dan naratif yang mudah dipahami. Proses ini memperkuat keterlibatan mental dan emosional siswa dalam pembelajaran, sebagaimana teridentifikasi dari temuan observasi yang menunjukkan bahwa siswa menjadi

lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan memberikan respons kritis terhadap konten animasi yang ditampilkan.

Secara pedagogis, media animasi juga berfungsi sebagai stimulus awal yang memfasilitasi guru dalam menjelaskan topik-topik teologis secara sistematis dan lebih komunikatif. Guru memanfaatkan animasi sebagai pengantar konsep, kemudian menindaklanjutinya dengan klarifikasi dan penguatan konsep tauhid melalui diskusi kelas. Pendekatan ini terbukti meningkatkan efektivitas pengajaran, terutama dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang sebelumnya masih dominan menggunakan metode konvensional.

Namun demikian, penelitian ini juga mengidentifikasi dua tantangan utama dalam implementasi media animasi, yaitu (1) keterbatasan sarana teknologi seperti minimnya LCD dan perangkat speaker yang memadai, serta (2) beban tambahan pada guru dalam menyeleksi dan menyesuaikan konten animasi dengan tujuan pembelajaran yang spesifik. Tantangan-tantangan ini menunjukkan bahwa penggunaan media animasi membutuhkan dukungan manajerial sekolah serta kesiapan pedagogis guru untuk dapat dioptimalkan secara maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Deswita, S., Dafit, F., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Riau, U. I., & Pekanbaru, K. (2024). *Penggunaan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V SDN 169 Pekanbaru*. 1(2), 777–795.
- Dewi Yuliani, Laela Mauludiyana, Muawanah, Zulfatur Romaniyah, & Dian Rif'iyati. (2024). Implementasi Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Ski Pada Peserta Didik Di Mi. *Caruban*, 6(4), 403–412. <https://doi.org/10.33603/03zpkv32>
- Emalfida. (2024). Sinergi Canva Dan Wordwall Dalam Pembelajaran Digital Generasi Z Di Sma Negeri 11 Banda Aceh. *FITRAH Jurnal Studi Pendidikan*, 14(2), 229–240. <https://doi.org/10.47625/fitrah.v14i2.801>
- FEBRIANI, S. R., Wicaksono, M. A., Mela, D. A., & Nursyahida, N. (2025). Effectiveness of Using Animation Media on Understanding Meaning Through the Implementation of Contextual Learning. *Thariqah Ilmiah: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan & Bahasa Arab*, 12(2), 292–306. <https://doi.org/10.24952/thariqahilmiah.v12i2.11578>
- Heriyanto, H. (2018). Thematic Analysis sebagai Metode Menganalisa Data untuk Penelitian Kualitatif. *Anuva*, 2(3), 317. <https://doi.org/10.14710/anuva.2.3.317-324>
- Husnaini Rahmi Arrumi. (2025). Penguatan Pendidikan Tauhid melalui Konten Digital Interaktif untuk Siswa Kelas V SDIT Insan Kamil di Era Media Sosial. *Jurnal Miftahul Ilmi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 230–236. <https://doi.org/10.59841/miftahulilmi.v2i1.108>
- Kumara, A. R. (2018). Metodologi penelitian kualitatif. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, 3–92.
- Li, J., Luo, C., Zhang, Q., & Shadiev, R. (2020). Can emotional design really evoke emotion in multimedia learning? *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 17(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-020-00198-y>
- Madaniyah, J., Khoiruzzadi, M., & Prasetya, T. (2021). *PERKEMBANGAN KOGNITIF DAN IMPLIKASINYA DALAM DUNIA PENDIDIKAN (Ditinjau dari Pemikiran Jean Piaget dan Vygotsky) Muhammad Khoiruzzadi, 1 & Tiyas Prasetya 2. 11, 1–14.*
- Manjillatul Urba, Annisa Ramadhani, Arikah Putri Afriani, & Ade Suryanda. (2024).

- Generasi Z: Apa Gaya Belajar yang Ideal di Era Serba Digital? *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 50–56. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2265>
- Manora, H., Khasanah, N. L., & Putri, F. N. (2024). *Dampak Penggunaan Teknologi dalam Manajemen Pembelajaran Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. 2(2).
- Ngainin, N. (2024). *PENINGKATAN KEMAMPUAN DAYA INGAT SISWA MELALUI PENGEMBANGAN MEDIA 3 DIMENSI MODEL (MOCK-UP)*. 02(01), 1–7.
- Novianti, L. R., Rahman, T., & Loita, A. (2022). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Zepeto Untuk Meningkatkan Daya Ingat Kognitif Anak Usia Dini. *JDPK: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 3748–3751.
- Nurfajriani, W. V. (2025). Triangulasi Data Dalam Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(1), 107–121. <https://doi.org/10.52166/talim.v8i1.8019>
- Pajriah, S., & Budiman, A. (2017). PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DUAL CODING TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH (Studi Penelitian Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas XI di SMA Informatika Ciamis). *Jurnal Artefak*, 4(1), 77. <https://doi.org/10.25157/ja.v4i1.737>
- Rachmawati, I. N. (2007). Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif: Wawancara. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 11(1), 35–40. <https://doi.org/10.7454/jki.v11i1.184>
- Rahman, Y. (2025). Pembelajaran Inovatif dalam Meningkatkan Keterampilan Membuat Video Animasi Islami. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 3(4), 1796–1804.
- Saputra, D., & Chaedoni, M. (2022). Teori Kognitif Pembelajaran Berbasis Multimedia Menggunakan Teknik Animasi. *Journal of Multimedia Trend and Technology*, 1(1), 36–42. <https://doi.org/10.35671/jmtt.v1i1.13>
- Sari, P. (2019). Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman dalam Memilih Media yang Tepat dalam Pembelajaran. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), 42–57.
- Setiawan, A. H., & Hidayati, A. N. (2024). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Teknologi terhadap Minat Belajar Peserta Didik perkembangan tersebut , banyak pula perkembangan selanjutnya seperti metode penting dalam proses pembelajaran di kelas baik bagi peserta didik maupun*. 1(1), 15–24.
- Studi, P., Pendidikan, T., Ilmu, F., Mandalika, U. P., Nomor, J. P., & Barat, N. T. (2024). *PELATIHAN PEMANFAATAN MEDIA KARTU HURUF BERBASIS AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN DAYA INGAT Hadi Gunawan Sakti PENDAHULUAN Ilmu pengetahuan dan teknologi telah mengalami perkembangan yang signifikan serta perubahan yang semakin canggih dan moder*. 4(3), 85–92.
- Sumenep, S. P., & Sumenep, S. P. (2025). *ANALISIS MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI*. 2(1).
- Umainingsih, M. B., Alexon, & Kurniah, N. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Memori Untuk Meningkatkan Daya Ingat Dan Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 7(2), 87–97.
- Yulis, E., & Rosyid, A. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Video Berbasis Powerpoint Mata Pelajaran Matematika Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Annur. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4), 794–804.
- Zulkarnaen, R., & Ruli, R. M. (2023). Efektivitas Self-Determination Theory Dalam Perilaku Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 6(4), 1547–1640. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v6i4.17962>