



Kreativitas Guru Al-Qur'an Hadis dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Melalui Media Animasi Kartun di MIS Al-Anwar Tembung

Rahma Nadira Br. Munte¹, Nasrun Salim Siregar²

^{1,2} Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia

Corresponding Author: ✉ rahma0301212168@uinsu.ac.id

ABSTRACT

Guru yang profesional adalah guru yang mampu untuk mengembangkan kreativitasnya sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar tercapainya tujuan pembelajaran itu sendiri. Oleh karenanya penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kreativitas guru di MIS Al-Anwar Tembung dalam memanfaatkan teknologi berupa video pembelajaran dari berbagai platform media sosial berupa animasi kartun. Menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan *case study research* (studi kasus) dan sesuai dengan fenomena langsung di MIS Al-Anwar Tembung. Berdasarkan penelitian dinyatakan bahwa siswa pada pelajaran Al-Qur'an Hadis diajarkan mengenai surah-surah Al-Qur'an dan Hadis Rasulullah Saw, serta maknanya untuk diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Guru di MIS Al-Anwar menggunakan beberapa jenis animasi kartun yang dikenal siswa dan menggunakan berbagai pendekatan/model pembelajaran, animasi kartun lebih banyak mempunyai kelebihan dibandingkan kekurangan jika digunakan dalam media pembelajaran. Guru di MIS Al-Anwar sudah sangat kreatif dengan menggunakan animasi kartun sebagai media pembelajaran Al-Qur'an Hadis dengan begitu pemahaman siswa akan lebih meningkat karena telah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Creativity, Quran Hadith, Cartoon Animation

<https://pusdikra-publishing.com/index.php/josr>

ARTICLE INFO

Article history:

Received

31 July 2025

Revised

05 August 2025

Accepted

10 August 2025

Key Word

How to cite



This work is licensed under a

[Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam merupakan ajaran yang sangat penting diajarkan dalam sekolah formal untuk dapat membentuk karakter siswa. Di Indonesia sendiri sekolah berbasis Islam dibedakan dengan sekolah umum yaitu sekolah yang kurikulumnya lebih banyak pelajaran agama yang disebut dengan Madrasah berada dibawah naungan kementerian agama. Sebagaimana Peraturan Menteri Agama No. 912 Tahun 2013 yaitu pelajaran pendidikan agama Islam meliputi; Al-Qur'an-Hadis, Aqidah Akhlak, fiqh dan SKI. Mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadis adalah upaya untuk memberikan pengenalan,

penghayatan sehingga dapat diamalkan dalam perbuatan yang sesuai dengan kaidah dan kandungan dari Al-Qur'an dan Hadis untuk dapat meningkatkan keimanan siswa kepada Allah Swt (Utami, 2022). Pembelajaran Al-Qur'an Hadis pada jenjang MI bertujuan agar siswa dapat menulis, membaca, menghafal, menjelaskan, mengartikan, serta terampil dan terbiasa dalam mengamalkan kandungan dari Al-Qur'an dan Hadis (Santoso et al., 2020).

Perkembangan zaman yang terjadi pada ilmu pengetahuan dan teknologi tidak dapat terelakkan dari berbagai kalangan dapat merasakannya secara langsung maupun tidak langsung (Komara et al., 2022). Akses pendidikan pada saat ini sangat terbuka sehingga mempermudah guru dalam mengakses materi yang lebih lengkap serta media yang beragam dan inovasi terus signifikan terjadi. Bidang pendidikan pada saat ini telah memanfaatkan perkembangan tersebut (Siburian et al., 2023). Dengan mengakses internet pada media sosial seperti tiktok, facebook, instagram, youtube dan masih banyak media sosial yang lain untuk diambil manfaatnya sebagai media pembelajaran.

Kreativitas guru menjadi kunci utama dalam keberhasilan pembelajaran. Kreativitas menurut Rogers didalam (Qorib et al., 2022) merupakan unsur terkuat dari manusia untuk mencapai kemajuan dalam mengembangkan dan menemukan hal-hal yang baru dalam ranah pengetahuan, teknologi. Setiap kreativitas manusia harus dikembangkan guna untuk menyelesaikan masalah-masalah yang terjadi di kehidupannya. Munandar (1999) menjelaskan kreativitas adalah keberibadian manusia yang dihasilkan dari interaksi sosial dan lingkungan yang akan menciptakan kombinasi, asosiasi baru.

Menyediakan media pembelajaran merupakan salah satu upaya yang dapat mempengaruhi pemahaman siswa sehingga meningkatkan hasil belajar, proses pembelajaran akan lebih berkualitas dan efektif, media dapat berisikan penjelasan, pesan informasi, media pembelajaran mampu mengikat dan memukau perhatian siswa sehingga dapat membangkitkan motivasi belajar (Santoso et al., 2023). Sebagaimana media terbagi menjadi tiga jenis yaitu media visual yang memanfaatkan penglihatan siswa, media audio memanfaatkan pendengaran siswa, dan media audio visual memanfaatkan penglihatan dan pendengaran siswa.

Siswa Madrasah Ibtidaiyah merupakan usia anak-anak yang dimana mereka masih banyak melakukan eksplorasi dan pencarian suatu makna yang baru tapi tidak terlepas dari hal-hal yang menyenangkan karena pada masa ini siswa MI berada pada tahap *homo ludens* yaitu manusia yang bermain (Padiatra, 2022). Untuk itu guru sudah sangat dimudahkan dalam penyediaan media, dengan kreativitasnya guru dapat menyediakan media audio visual

seperti penayangan animasi kartun. Memanfaatkan media animasi kartun yang penuh warna dan keunikan dalam proses pembelajaran dengan penyajian materi yang berisi tokoh, tempat, permasalahan dan nuansa yang sesuai dengan materi yang sedang dipelajari merupakan alternatif yang dapat disajikan guru. Sehingga pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis siswa sering sekali mengalami kesulitan, mulai dari kesulitan memahami materi, tidak adanya pengetahuan dasar untuk menulis dan menghafal Al-Qur'an maupun Hadis, maka perlu untuk memperhatikan proses pembelajaran di kelas untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Untuk mencapai hasil belajar yang baik guru harus meningkatkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Pemahaman menurut Susanto di dalam (Nuraeni et al., 2020) adalah kemampuan seseorang untuk menjelaskan makna informasi yang berasal dari pengetahuan yang ia dapat pada masa sebelumnya. Pemahaman yang didasari kata paham yang bermakna pengetahuan, pikiran, pendapat, aliran, pandangan, didalam pendidikan pemahaman siswa merupakan bentuk pencapaian kognitif yang dimaksud dengan perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan, dengan mengedepankan keterampilan berbasis otak.

Oleh karenanya guru dituntut untuk kreatif dalam memanfaatkan segala hal yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran (Siburian et al., 2023). Meskipun masih adanya guru yang tidak kreatif dalam memanfaatkan teknologi pada proses pembelajaran dengan mengajar menggunakan metode ceramah yang simple dan praktis yang berkemungkinan tidak terjadinya perkembangan pada potensi siswa (Utami, 2022).

Guru di MIS Al-Anwar harus dapat menggunakan kreativitasnya serta memanfaatkan fasilitas sekolah. Fasilitas yang memadai di dunia pendidikan dianggap sangat mempermudah guru dalam mentransfer ilmu yang dimiliki, untuk mencapai pembelajaran yang diinginkan pihak sekolah harus menyediakan segala hal yang dibutuhkan (Zabidi, 2019) sama halnya seperti MIS Al-Anwar menyediakan fasilitas berupa komputer, wifi, proyektor, speaker, TV 62 inc, yang dapat menunjang proses pembelajaran dikelas. Dengan penayangan Animasi Kartun seperti "Riko *The Series*", "Nusa dan Rara" dan masih banyak animasi kartun yang lainnya.

Berdasarkan maraknya penggunaan media animasi kartun dalam pembelajaran dan berdasarkan pada riset sebelumnya mengenai penggunaan media animasi kartun berbasis Islam dapat merubah karakter siswa serta membangkitkan semangat siswa sehingga lebih mudah memahami sebuah pelajaran tetapi tidak meneliti bagaimana penggunaan animasi kartun sebagai media pembelajaran, maka untuk itu peneliti tertarik untuk mengamati

bagaimana kreativitas guru MIS Al-Anwar Tembung dalam menggunakan berbagai jenis media animasi kartun, dan faktor pendukungnya yaitu inovasi guru dalam menggunakan metode atau model pembelajaran yang sesuai, serta bagaimanakah kelebihan dan kekurangannya jika digunakan dalam mata pelajaran Al-Quran Hadis.

METODE PENELITIAN

Dengan memfokuskan penelitian pada penggunaan animasi kartun pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di Sekolah MIS Al-Anwar Tembung, penelitian ini dilakukan di MIS Al-Anwar Tembung yang beralamat di Jalan Makmur Ujung Gang Tower sebagai lokasi penelitian karena telah menerapkan animasi kartun sebagai media pembelajaran. Sehingga fenomena yang dikaji adalah bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan media animasi kartun pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Menurut (Sugiyono, 2018) metode penelitian kualitatif merupakan sebuah pendekatan penelitian yang didasarkan pada suatu filsafat tertentu. Metode ini digunakan untuk menyelidiki fenomena dalam konteks ilmiah, di mana peneliti berperan sebagai instrumen utama. Pada penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan adalah *case study research* (studi kasus) dan bersifat deskriptif (Sugiyono, 2015).

Terdapat dua jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data primer dan data skunder, data primer diperoleh melalui observasi dengan memperhatikan, mengamati, mencatat point penting yang akan menjawab pertanyaan penelitian. Serta wawancara kepada guru dan siswa dengan menjadikan siswa kelas I MI sampai kelas VI MI serta guru kelas masing-masing yang juga mengajar mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Sedangkan data skunder pada penelitian ini diperoleh dari dokumen-dokumen pendukung seperti, modul ajar, RPP, buku pegangan siswa serta arsip-arsip yang lainnya yang berkaitan dengan penggunaan media animasi kartun.

Menurut Moleong (2019) analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data kedalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga sehingga ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja. Pada penelitian ini peroses pengumpulan data yang dilakukan di lapangan yaitu sekolah MIS Al-Anwar Tembung dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi maka dengan mereduksi data tersebut dengan merangkum, memilih hal-hal pokok yang memfokuskan pada tema yang diangkat. Setelah data di reduksi maka perlu melakukan penyajian data yaitu dengan penyajian kualitatif dalam bentuk uraian. Peneliti akan menghubungkan antara hipotesis

awal yaitu penggunaan media animasi kartun dapat meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis dengan keadaan lapangan. Dan yang terakhir adalah menarik kesimpulan atau verifikasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pembelajaran Al-Qur'an Hadis di MIS Al-Anwar mendapatkan jadwal 2 jam pelajaran setiap minggunya dan pada rencana pembelajaran yang disusun disetiap awal semester. Pada awal semester guru akan diminta untuk membuat modul atau RPP sebagai pedoman pembelajaran selama satu semester guru akan mencocokkan metode apa yang digunakan apabila menggunakan media pembelajaran animasi kartun pada mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadis.

Guru MIS Al-Anwar menggunakan berbagai animasi kartun yang terkenal di Indonesia yang diakses dari berbagai platform seperti youtube, setiap animasi kartun yang digunakan tentunya bernuansakan keislaman dengan memiliki ciri khas yang unik dan menarik seperti animasi kartun Riko The Series identik dengan anak laki-laki sholeh bersama dengan robot kesayangannya. Nusa dan Rara animasi kakak beradik yang memiliki tingkah dan suara yang lucu dimana keduanya kerap melakukan kesalahan dan saling memperbaiki satu sama lain. Dari karakteristik setiap animasi kartun yang disajikan mengandung banyak sekali pembelajaran yang dapat di guguh dan ditiru oleh siswa MIS Al-Anwar.

Dukungan kepala sekolah dapat dilihat dari penyediaan fasilitas baik sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran. Sebagaimana media pembelajaran merupakan suatu hal yang sangat penting sebagai alat peraga seperti halnya MIS Al-Anwar memiliki 6 laptop, 2 proyektor, 3 speaker, wifi, TV dan alat peraga yang lainnya. Selain itu kepala sekolah juga mewajibkan setiap guru membuat modul yang dimana pada setiap semesternya diwajibkan dua sampai tiga kali menggunakan media animasi kartun dalam setiap mata pelajaran. Kurikulum yang ada di Indonesia sendiri menekankan agar setiap sekolah memiliki media yang memadai, meskipun terdapat beberapa media yang dapat dibuat oleh guru itu sendiri. Tetapi kepala sekolah MIS Al-Anwar berkomitmen untuk selalu menyediakan apa yang dibutuhkan guru.

Selain dukungan penyediaan alat sebagai media pembelajaran, kepala sekolah juga memberikan dukungan dengan pembentukan jadwal penggunaan proyektor agar guru terus aktif dalam menggunakannya, selain itu tujuan jadwal ini adalah untuk mengaktifkan penggunaan proyektor. Meskipun mendapatkan dukungan yang aktif oleh kepala sekolah, guru MIS Al-Anwar

menggunakan berbagai metode belajar untuk menyeimbangkan media animasi kartun. Adapun beberapa metode yang digunakan ada metode bernyanyi, metode demonstrasi, metode *discovey learning*. Masih terdapat beberapa metode yang dapat disandingkan dengan media animasi kartun namun umumnya guru MIS Al-Anwar menggunakan ketiga metode diatas. Dan sudah hampir dua tahun terakhir guru menggunakan media dan metode tersebut dalam proses pembelajaran.

Penggunaan animasi kartun sebagai media pembelajaran pada pelajaran Al-Qur'an dan Hadis di kelas memiliki beberapa kelebihan yang akan menjadi pendukung utama guru untuk dapat menggunakannya seperti meningkatkan minat belajar siswa, memusatkan perhatian siswa, membangkitkan motivasi siswa. Namun juga guru MIS Al-Anwar juga merasakan adanya kekurangan dari penggunaan animasi kartun sebagai media pembelajaran seperti antusias yang berlebihan, kurangnya diskusi kelompok, atau mati listrik.

Pembahasan

Al-Qur'an merupakan kitab suci yang diturunkan kepada Nabi Muhammad Saw. Yang diturunkan untuk umat Islam sebagai pedoman hidup dan wajib diyakini. Secara harfiah Al-Qur'an bermakna bacaan (Anwar, 2002) Yang ditujukan sebagai pedoman hidup manusia. Sebagaimana Qur'an Surah An-Nisa:4 ayat 105

إِنَّا أَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الْكِتَابَ بِالْحَقِّ لِتَحْكُمَ بَيْنَ النَّاسِ بِمَا أَرَاكَ اللَّهُ وَلَا تَكُنَ لِلْخَائِبِينَ خَصِيمًا (١٠٥)

Artinya:

Sesungguhnya Kami telah menurunkan Kitab kepadamu dengan membawa kebenaran, supaya kamu mengadili antara manusia dengan apa yang telah Allah wahyukan kepadamu, dan janganlah kamu menjadi penantang (orang yang tidak bersalah), karena (membela) orang-orang yang khianat. (Departemen Agama, 2002).

Makna ayat ini dalam tafsir Al-Misbah (Quraish Shihab, 2002) Bahwa Allah Swt. telah menurunkan Al-Qur'an kepada Rasulullah Saw. dengan berisikan penjelasan segala kebenaran sampai hari kiamat, Al-Qur'an sebagai pedoman dalam memutuskan hukum diantara manusia, yang menentukan hukum manusia dan jangan pernah membela orang-orang yang berkhianat.

Al Hadis menurut bahasa berarti ucapan dan perkataan sedangkan menurut istilah merupakan semua yang dilakukan, dikatakan, sifat, keadaan, tabiat, watak, sirah (perjalanan hidup) Nabi Muhammad Saw. yang berkaitan dengan hukum dan masalah yang dialami oleh manusia (Rohidin, 2017). Kedudukan Al-Hadis didalam Al-Qur'an ada pada Q.S Al-Hasyr: 59 ayat 7.

وَمَا آتَاكُمُ الرَّسُولُ فَخُذُوهُ وَمَا نَهَاكُمْ عَنْهُ فَانْتَهُوا وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ

Artinya:

Apa yang telah diberikan Rasulullah Saw. kepadamu maka terimalah dia. Dan apa yang dilarangnya bagimu maka tinggalkanlah: dan bertaqwalah kepada Allah Swt. sesungguhnya Allah sangat keras hukumannya. (Departemen Agama, 2002).

Quraish Shihab didalam buku tafsir Al-Misbah (2000) mengajarkan bahwa apa yang kita harus mengikuti dan mewajibkan segala aspek kehidupan Rasulullah Saw. Baik dalam hukum maupun kebijakan sosial. Serta menegaskan bahwa setiap perintah dan larangan Rasulullah Saw. merupakan suatu ajaran agama yang harus di taati karena pada dasarnya semua itu berdasarkan dari wahyu Allah Swt.

Mata pelajaran Al-Qur'an Hadis merupakan mata pelajaran wajib yang ada disetiap jenjang Madrasah (Padiatra, 2022). Mata pelajaran ini berisikan perjalanan siswa dalam menuntut ilmu yang bersumber dari Al-Qur'an dan Hadis yang bertujuan agar siswa dapat membaca, menulis, mengenal serta mengamalkan isi kandungannya dalam kehidupan sehari-hari.

Dari penjelasan makna pelajaran Al-Qur'an Hadis di atas menjelaskan bahwa penting bagi guru menanamkan setiap ilmu yang terkandung didalamnya kepada siswa sebagai bekal di dunia dan akhirat, serta untuk menjadi manusia yang berguna bagi dirinya dan orang di sekitar.

Sedangkan untuk menanamkan ilmu pengetahuan kepada siswa kreativitas guru dapat dilihat dari cara guru dalam menanamkan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik siswa dalam setiap materi pembelajaran, sebagaimana guru yang kreatif ialah guru yang dapat berfikir inovati dalam segala aspek. Oleh karenanya guru MIS Al-Anwar menggunakan kreativitasnya dengan menggunakan berbagai media sosial untuk mencari media pembelajaran seperti animasi kartun yang sesuai dengan materi Al-Qur'an Hadis.

Jenis Animasi Kartun yang digunakan MIS Al-Anwar

Animasi secara bahasa berasal dari bahasa latin yaitu *anima* yang berarti jiwa, hidup, nyawa, dan semangat. Animasi adalah gambar dua dimensi seolah-olah bergerak karena pada saat melihat animasi otak akan mengingat gambar yang asli sebelumnya telah dilihat (Padiatra, 2022). Menurut Yudistira & Adjie (2007) animasi merupakan serangkaian gambar yang berbentuk suatu objek yang bergerak secara *continue* dan cepat yang memiliki hubungan antar yang satu dengan yang lainnya. Kartun menurut Mahmud (2023) dianggap sebagai suatu bentuk komunikasi grafis gambar yang interpretatif yang menggunakan simbol-simbol sehingga dapat menarik perhatian agar penyampaian pesan dari gambar dapat tersampaikan. Gambar dengan

penampilan yang lucu untuk mempersentasikan suatu peristiwa yang sifat nya unik dan memberikan kesan untuk selalu ingin dilihat. Terdapat beberapa jenis kartun (Vrhaz, 2011) yaitu kartun manusia/tokoh karakter, kartun hewan binatang (fable), kartun benda, dan kartun karikatur tokoh.

Untuk makna dari animasi kartun di Indonesia sendiri adalah film yang dibuat dalam bentuk gambar grafik dengan keunikan dan penuh warna yang dibuat bergerak dengan mempresentasikan sebuah cerita yang berisikan kejadian dan fenomena bertujuan untuk menghibur dan menyampaikan pesan. Guru MIS Al-Anwar menggunakan beberapa macam animasi kartun yang dimanfaatkan guru MIS Al-Anwar Tembung dalam proses pembelajaran diantaranya:

1. Riko *The Series*

Kartun Riko *The Series* merupakan salah satu animasi kartun karya anak bangsa Indonesia yang berisikan edukasi yang sesuai dengan ajaran dan norma yang berlaku di Indonesia. Kartun ini pertama kali dirilis pada tanggal 9 Februari 2020 oleh perusahaan "Garis Sepuluh Coorporation". Tidak hanya menyajikan hiburan bagi anak-anak melainkan terdapat nilai-nilai Pendidikan Islam yang disajikan dengan nuansa Islam modern (Mukholifah, 2024). Animasi kartun yang menayangkan kisah keseharian Riko yang berusia 8 tahun dengan karakter yang energik dalam segala sikap menjalaninya sesuai dengan ajaran-ajaran Islam yang bersumber pada Al-Qur'an dan Hadis.

Guru di MIS Al-Anwar mengakses animasi kartun ini pada platform youtube <https://youtube.com/@rikotheseries?si=qqUleeYIwamNPIrP>. Guru hanya tinggal mencocokkan materi ajar dengan isi konten animasi tersebut semisal materi ajarnya adalah mengenal surah Al-Lahab, di dalam animasi kartun ini sudah menyediakan murotal bacaan surah Al-Lahab dengan ciri khas tokoh kartunnya. Sehingga guru hanya tinggal memutar video animasi tersebut secara berulang-ulang. Tidak hanya itu jika guru menginginkan nilai Pendidikan Islam pada sebuah hadis sebagai contoh guru kelas IV mendapatkan materi hadis tentang persaudaraan untuk menayangkan video pembelajaran yang menarik guru kelas IV akan menayangkan animasi kartun Riko *The Series* dengan judul video "SAHABATKU" season 2 episode 11. Dan masih banyak lagi materi ajar yang lain yang cocok pada kartun ini.



Riko The Series ✓
@RikoTheSeries
3,19 jt subscriber • 436 video

2. Nusa dan Rara

Animasi Nusa dan Rara juga merupakan salah satu karya anak Bangsa Indonesia yang diproduksi oleh studio “Animasi Little Giantz” dan pertama kali muncul pada November 2018. Kartun ini merupakan kartun pertama yang terkenal didunia Pendidikan Indonesia karena memiliki gambar yang menarik suara yang lucu, serta alur cerita yang mencuri perhatian berbagai kalangan usia. Dengan nuansa keislaman yang menceritakan keseharian kakak beradik yaitu Nusa dan Rara yang tinggal Bersama Uma, setiap perilaku mereka akan berisikan nilai Pendidikan Islam, tidak hanya berisikan kisah keseharian tetapi juga terdapat lagu, serta murotal Al-Qur’an.

Animasi kartun Nusa dan Rara dapat diakses di platform youtube <https://youtube.com/@nussaofficialseries?si=BJiGCshn3WHzQL9J>. Mengingat usia dari animasi kartun ini sudah cukup lama dibandingkan dengan animasi sebelumnya sehingga terdapat 468 video yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Guru MIS Al-Anwar mengakui bahwa pada animasi ini hampir seluruh materi ajar ada dan hanya tinggal mecocokkan media pendukung dan model pembelajaran yang sesuai. Sebagai contoh adalah judul video “Nussa : Viral!!! – Bersih Kota Kita Bersih Indonesia” untuk digunakan pada materi “Menjaga Kebersihan”.



Tidak hanya kartun yang disebutkan diatas saja yang digunakan guru MIS Al-Anwar dalam proses pembelajaran terdapat beberapa konten video animasi yang digunakan namun tidak terlalu terkenal dengan tiga kartun diatas, sehingga pada modul ajar guru hanya meletakkan ketiga kartun tersebut dan menggunakan kartun yang lainnya dalam keadaan terdesak saja.

Pada penelitian ini memperkuat penelitian Komara et al. (2022) sebelumnya yang menjelaskan bahwa penggunaan animasi kartun berbasis Islam mampu meningkatkan pemahaman dan menumbuhkan karakter yang Islami pada siswa, namun pada penelitian ini memfokuskan pada bentuk kreativitas guru sebagai pusat inovasi, yang tidak hanya membahas mengenai dampak dari media animasi kartun itu sendiri melainkan guru sebagai fasilitator dan sebagai kunci pencipta Susana belajar yang aktif dan menyenangkan.

Guru dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan menanamkan pengetahuan siswa sesuai dengan kebutuhan mereka, memberikan proses interaksi pembelajaran yang menyenangkan serta memberikan dukungan sepenuhnya, sehingga siswa tidak akan merasa bosan dan jenuh dalam belajar, sebagaimana dalam hadis Rasulullah Saw:

« تَنْفَرُوا وَلَا وَبَشِّرُوا تَعَبِرُوا وَلَا يَسِّرُوا »

Artinya:

"Berilah kemudahan dan jangan mempersulit, serta berilah berita gembira dan jangan membuat orang lari (dari agama). (H.R Al-Bukhori No 5659).

Al-Qaradhawi (2002) menjelaskan dalam hadis ini bahwa agar kita memberikan kemudahan kepada manusia dan tidak menyulitkannya, baik dalam urusan agama maupun dunia selagi itu masih menjadi syariat agama, sehingga mendorong kita setiap manusia senang untuk berbuat baik kepada sesama. Sama halnya seperti seorang guru dalam mengajar agar mengupayakan kemudahan bagi siswanya untuk menerima pembelajaran.

Suasana belajar yang aktif dan menyenangkan merupakan sebuah kemudahan bagi siswa untuk menyerap pengetahuan, maka guru di MIS Al-Anwar dalam menggunakan media animasi kartun pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis menggunakan beberapa metode pembelajaran.

Menurut pengertian dari segi Bahasa metode berasal dari kata *meta* dan *hodos* yang berarti melalui jalan, sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) metode merupakan cara kerja yang sistematis untuk mempermudah tercapainya tujuan. Metode pembelajaran merupakan keseluruhan cara yang digunakan guru untuk menyajikan bahan pelajaran kepada siswa agar tercapainya tujuan pembelajaran (Akbar, 2020).

Adapun terdapat beberapa metode pembelajaran yang digunakan guru MIS Al-Anwar adalah sebagai berikut:

a. Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi ialah suatu metode yang digunakan dalam mengajar siswa untuk memberikan perhatian secara konkret, agar siswa mengerti mengenai suatu proses jalan cerita dari sebuah pengetahuan. Pada metode ini guru dapat memperagakan, menceritakan, memperlihatkan suatu kejadian yang terjadi secara konkret (Hartati, 2023).

Pada metode ini guru akan memutar video animasi kartun yang berisikan bacaan murotal Al-Qur'an yang sesuai dengan materi sebagai contoh adalah materi kelas IV yaitu materi "Mari Mengetahui Surah Al-Lahab" Tahapannya adalah guru memutar video, guru membaca dan meminta siswa mengikuti, hal tersebut diulang-ulang hingga siswa fasih membaca surah Al-Lahab dengan hukum bacaan yang sesuai dan dapat menghafalnya.

b. Metode bernyanyi

Dengan musik merupakan salah satu teknik untuk mencapai kondisi siswa yang menyenangkan, dengan kondisi yang menyenangkan tubuh siswa akan merangsang seluruh organ untuk lebih mudah menerima pembelajaran. Bernyanyi bagi siswa merupakan suatu hal yang tidak biasa dengan hal itu antusias mereka untuk bernyanyi dan menghafal lirik dari nyanyian akan mencapai tujuan pembelajaran (Prowantori, 2021)

Penggunaan metode umumnya digunakan guru pada tingkat kelas rendah seperti kelas I dan II, karena pada tingkat ini siswa lebih suka dilibatkan aktif dalam bergerak dan bersuara, sebagai contoh adalah materi kelas I "Huruf-Huruf Hijaiyah". Pada animasi kartun yang telah disebutkan diatas terdapat video yang menyajikan nyanyian huruf-huruf Hijaiyah yang akan membuat siswa lebih mudah dalam menghafal macam-macam huruf hijaiyah.

c. Metode *Discovery Learning*

Discovery Learning merupakan pembelajaran penemuan dimana siswa akan lebih aktif dalam menghadapi, menemukan, memecahkan masalah. Dengan metode ini siswa akan menemukan, memahami ide atau disiplin ilmu serta dapat mengkaitkannya dengan ilmu pengetahuan yang sebelumnya. Pengalaman baru akan didapatkan melalui praktik atau percobaan sehingga siswa menemukan informasi nya sendiri (Strauning, 2020)

Dengan maksud mengasah dan menguji pemahaman siswa terhadap sebuah materi yang telah diajarkan dengan metode ceramah. Siswa akan dihadapkan sebuah masalah dari alur cerita pada video animasi kartun. Sebagai contoh materi kelas V "Hadis ciri-ciri orang munafik" pada video yang ditayangkan menampilkan drama seseorang yang suka berbohong, guru akan bertanya pada siswa "ciri-ciri apa yang ada pada video?", dengan begitu siswa yang paham akan menjawab pertanyaan itu langsung. Dan bagi siswa yang tidak memahaminya guru akan melakukan penjelasan ulang

Sebagaimana ciri dari guru yang kreatif adalah guru yang inovatif dengan menggunakan berbagai variasi dalam mengajar, tidak gaptek serta harus menyenangkan maka memanfaatkan perkembangan pendidikan dengan memilih model/pendekatan yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan mencegah terjadinya pembelajaran yang konvensional maka akan menjadi faktor utama dalam keberhasilan proses pembelajaran.

Kelebihan dan Kekurangan Animasi Kartun Sebagai Media Pembelajaran

Kelebihan dan kekurangan tentunya dua aspek yang merujuk pada keunggulan dan keterbatas yang dapat memberikan tantangan. Kelebihan dari animasi kartun akan memberikan manfaat dan nilai yang positif sedangkan kekurangan dari animasi kartun akan memberikan kelemahan yang berpotensi

untuk menimbulkan hambatan dalam penggunaannya. Berikut ini adalah kelebihan dan kekurangan dari animasi kartun sebagai media pembelajaran Al-Qur'an Hadis.

Animasi kartun dalam proses pembelajaran mempunyai banyak kelebihan sehingga dapat meningkatkan optimalitas proses pembelajaran

1. Meningkatkan Minat belajar siswa

Berdasarkan tampilan dari video animasi kartun yang mengandung banyak warna dan gambar serta suara yang menarik, siswa akan lebih bersemangat untuk belajar dibandingkan dengan belajar yang hanya menggunakan buku ajar saja. Dengan minat yang tinggi guru akan lebih mudah dalam menyampaikan ilmu pengetahuan kepada siswa, dan jika biasanya guru yang meminta siswa untuk belajar, dengan animasi kartun siswa akan mulai berantusias untuk belajar sebelum di perintahkan.

2. Memusatkan perhatian siswa

Siswa akan lebih fokus pada gambar bergerak dan bersuara dibandingkan dengan kejadian yang ada di sekitarnya. Pembelajaran yang tidak menggunakan animasi kartun beberapa siswa cenderung merasa bosan sehingga tidak fokus dan mengerjakan hal diluar pembelajaran.

3. Membangkitkan motivasi siswa

Animasi kartun yang ditayangkan akan mengolah pemikiran siswa untuk lebih aktif dalam belajar, siswa akan lebih bersemangat untuk mengeluarkan suaranya, dan terus ingin berlomba-lomba untuk lebih baik dibandingkan dengan teman-temannya. Siswa juga akan lebih terangsang untuk lebih kreatif dan imajinatif.

4. Meningkatkan daya ingat

Dengan penampilan yang nyata, sebuah gambar yang bergerak akan lebih mudah diingat oleh siswa. Seperti penyajian bacaan Al-Qur'an melalui video yang berwarna siswa akan lebih mudah mengingat huruf-hurufnya dibandingkan dengan hanya melihat buku bacaan. Animasi kartun yang menyajikan drama kehidupan langsung akan mengajak siswa pada yang suatu nyata dengan begitu siswa akan membandingkan drama tersebut kedalam kehidupan sehari hari.

5. Harga yang relatif murah

Video animasi kartun yang diambil dari berbagai platform media sosial dapat didownload dan disimpan sehingga dapat diputar dikemudian hari untuk menghemat paket data. Dan dikarenakan guru MIS Al-Anwar menggunakan wifi sekolah sehingga tidak perlu mengeluarkan biaya lebih.

Dari kelebihan animasi kartun yang telah disebutkan bahwa media ini tidak hanya sebagai media hiburan bagi siswa. Sebagaimana animasi kartun identik dengan kelucuan dan hiburan, dengan pemanfaatan yang baik maka mempunyai kelebihan dalam aspek pendidikan

Jika memiliki kelebihan pasti akan memiliki kekurangan begitu juga dengan animasi kartun sebagai media pembelajaran. Penggunaannya haruslah sesuai dengan kebutuhan dan berpotensi untuk menimbulkan kekurangan yang lebih sedikit. Berikut beberapa kekurangan animasi kartun sebagai media pembelajaran

1. Antusias yang berlebihan

Apabila guru telah menggunakan media animasi kartun dalam satu mata pelajaran, siswa akan terus meminta untuk menonton kembali dan tidak kondusif, siswa menganggap video animasi yang diputar sebelumnya adalah untuk hiburan dan bermain. Sehingga proses pembelajaran pada mata pelajaran selanjutnya akan sedikit terganggu.

2. Kurangnya diskusi kelompok

Siswa yang lebih memfokuskan perhatiannya pada video animasi kartun akan bergantung pada hiburan dan bermain, dan mengurangi interaksi antar sesama. Meskipun guru dapat menggunakan pendekatan diskusi mereka akan tetap fokus pada video animasinya saja.

3. Mati listrik

Mati listrik merupakan hal yang tidak dapat diperkirakan oleh guru, sehingga perencanaan pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya harus diubah. Walaupun begitu guru harus tetap mempunyai persiapan apabila mati listrik tiba-tiba terjadi.

Penggunaan animasi kartun sebagai media pembelajaran di MIS Al-Anwar memiliki kelebihan yang lebih dominan dibandingkan dengan kekurangannya, animasi kartun yang banyak mengandung edukasi serta hiburan dapat menjadi alternatif yang kreatif digunakan guru apabila digunakan secara bernar dan tidak berlebihan. Begitu juga sebaliknya animasi kartun dapat menjadi suatu hal yang dapat berdampak buruk pada proses pembelajaran apabila digunakan tidak sesuai dan berlebihan.

KESIMPULAN

Mata pelajaran Al-Qur'an Hadis pada jenjang MI mempelajari mengenai baca tulis Al-Qur'an dan Hadis, serta memahami makna-makna yang terkandung pada beberapa surah-surah pendek di juz 30 dan Hadis-Hadis yang berisikan aturan kehidupan sehari-hari. Untuk mengembangkan kreativitas guru harus dapat mengembangkan kemampuan dirinya dalam memanfaatkan

teknologi. Kreativitas guru Al-Qur'an Hadis di MIS Al-Anwar dapat dilihat dari penggunaan media animasi kartun yang diambil dari berbagai platform media sosial, Terdapat banyak sekali animasi kartun yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, namun pada umumnya guru MIS Al-Anwar menggunakan beberapa animasi kartun seperti Riko *The Series*, Nusa dan Rara. Setiap kartun memiliki karakteristik keislaman sehingga dapat mengandung edukasi materi Al-Qur'an dan Hadis.

Maka dalam penelitian ini hal yang paling menonjol adalah penggunaan media animasi kartun yang disajikan harus disesuaikan dengan metode pembelajaran seperti bernyanyi, demonstrasi, dan *discovery learning* yang secara langsung akan berdampak bagi peningkatan pemahaman siswa, animasi kartun tidak hanya memperkuat daya ingat, tetapi dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar. Kontribusi utama penelitian ini menegaskan bahwa menggunakan animasi kartun sebagai media pembelajaran Al-Qur'an Hadis merupakan bentuk yang inovasi untuk mengatasi suasana pembelajaran yang klasik dan cenderung membosankan untuk siswa kelas dasar.

Keterbatasan pada penelitian ini ada pada ruang lingkup observasi hanya hanya mengamati proses pembelajaran, dan penelitian ini tidak mengukur efektivitas animasi kartun sebagai media pembelajaran Al-Qur'an Hadis secara kuantitatif. Maka penelitian selanjutnya dapat menghitung efektivitas media tersebut.

REFERENCES

- Akbar, E. (2020). *Metode Belajar Anak Usia Dini*. Kencana.
- Al-Qaradhawi, Y. (2002). *Fatwa-Fatwa Kontemporer Jilid 3*. Gema Insani.
- Anwar, A. (2002). *Ulumul Qur'an Sebuah Pengantar*. Pustakan Setia.
- Dapartemen Agama. (2002). *Al-Qur'an Dan Terjemahnya*.
- Hartati. (2023). *Mahir Bermain Recorder Melalui Metode Demonstrasi*. Penerbit Adab CV. Adanu Abimata.
- Komara, A. L., Subhan, P. A., & Dewi, R. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Kartun Development Of Cartoon Animation Video-Based Learning Media In Elementary School Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sek. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(April), 316–326.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i2.8585>
- Mahmud, S. (2023). *Media Pembelajaran*. Lovrinz Publishing.
- Moleong, L. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Mukholifah, U. (2024). Nilai-Nilai Pendidikan Aqidah dan Akhlak Dalam Serial Kartun Riko The Series. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(2).

- Munandar, U. S. (1999). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah: Penuntun Bagi Guru dan Orang Tua*. PT Grasindo.
- Nuraeni, D., Uswatun, D. A., & Nurasih, L. (2020). Analisis Pemahaman Kognitif Matematika Materi Sudut Menggunakan Video Pembelajaran Matematika Sistem Daring di Kelas IV B SDN Pintukidsi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, V(01).
- Padiatra, A. M. (2022). *Belajar Toleransi dari Animasi: Penanaman Nilai-Nilai Moderasi Beragama dalam Serial Kartun Upin-Ipin*. 8(2), 125–146.
- Prowantori, S. W. (2021). *Menjadi Guru Profesional dan Inovatif dalam Menghadapi Pandemi (Antalogo Esai Mahasiswa Pendidikan Matematika)*. UAD Press.
- QOrib, M., Parjuangan, & Jaya, C. K. (2022). Kreativitas dalam Perspektif Teori Humanistik Rogers. *Intiqad: Jurnal Agama Dan Pendidikan Islam*, 14(1). <https://doi.org/10.30596/intiqad.v14i1.10372>
- Quraish Shihab, M. (2002). *Tafsir Al-Misbah Jilid 2*. Lentera Hati.
- Rohidin. (2017). *Buku Ajar Pengantar Hukum Islam Dari Semenanjung Arabia Hingga Indonesia*. Lintang Rasi Aksara Books.
- Santoso, A., Afdal, S., & Syakban, I. (2023). Analisis Materi Pendidikan Agama Islam pada Film Animasi Nussa dan Rarra. *At-Tarbiyah Al-Mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 65–82. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31958/atjpi.v4i2/10589>
- Santoso, A., Iman, N., & Ariyanto, A. (2020). Strategi Guru Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Al Qur'an Hadits Di Mi Muhammadiyah 12 Ngampel Balong Ponorogo. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Ponorogo Tarbawi: Journal On Islamic Education*, 4(2), 123–130. <https://doi.org/10.24269/tarbawi.v1i2.586>
- Shihab, Q. (2000). *Tafsir Al Misbah Jilid 14*. Sekapur Sirih.
- Siburian, A., Siahaan, E. A., & Naibaho, D. (2023). Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(2), 11202–11209.
- Strauning, H. (2020). *Model Pembelajaran Discovery Learning Sukses Pembelajaran IPA*. Penerbit Adab CV. Adanu Abimata.
- Sudijono, A. (1999). *Teknologi Pendidikan*. CV Jammers.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Utami, L. A. (2022). Efektivitas Media Teknologi Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Tarbawi: Pendidikan Islam Dan Isu-Isu Sosial*, 7(1), 71–79.
- Vrhaz, A. (2011). *Cara Gampang Bikin Kartun*. Media Kita.
- Yudistira, & Adjie, B. (2007). *Buku Latihan 3D Studio MAX 9.0*. PT Elex Media

Komputindo.

Zabidi, A. (2019). Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Pai Di Sd Sekecamatan Bawen Kabupaten Semarang. *Jurnal Inspirasi*, 3(2), 128-144.