

**TANTANGAN DAN PELUANG PENGGUNAAN MEDIA
ANIMASI DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PAI
DI SD NEGERI GEJAYAN YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas
Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia untuk memenuhi
salah satu syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



ACC Sidang

2 Oktober 2025


Miratun Nur Arikah

Disusun oleh:

Muhammad Faiz Fathullah (21422075)

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

JURUSAN STUDI ISLAM

FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

2025

**TANTANGAN DAN PELUANG PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI
DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PAI DI SD NEGERI
GEJAYAN YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas
Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia untuk memenuhi
salah satu syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Disusun oleh:

Muhammad Faiz Fathullah (21422075)

Pembimbing:

Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I., M.Pd.I.

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

JURUSAN STUDI ISLAM

FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

2025

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bahwa ini :

Nama : Muhammad Faiz Fathullah
Nim : 21422075
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Agama Islam
Judul Penelitian : Tantangan Dan Peluang Penggunaan Media Animasi
Dalam Meningkatkan Minat Belajar PAI Di SD Negeri
Gejayan Yogyakarta

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya sendiri dan tidak ada hasil karya orang lain kecuali yang diacu dalam penulisan dan dicantumkan dalam daftar pustaka. Apabila dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka penulis bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib yang berlaku di Universitas Islam Indonesia.

Demikian pernyataan ini penulis buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Yogyakarta, 29 oktober 2025

Yang Menyatakan



Muhammad Faiz Fathullah

NOTA DINAS

Yogyakarta, 29 Oktober 2025 M
7 Rabiul Akhir 1447 H

Hal : Skripsi

Kepada : Yth.Dosen Fakultas Ilmu Agama Islam
Universitas Islam Indonesia
Di Yogyakarta

Assalamualaikum Wr.Wb

Berdasarkan Penunjukan Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia dengan surat nomor : 520/ Dek/60/DAATI/FIAI/VI/2025 tanggal : 12 Juni 2025 M, 16 Zulhijjah 1446 H atas tugas kami sebagai pembimbing skripsi saudara:

Nama : Muhammad Faiz Fathullah

Mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia

Jurusan : Jurusan Studi Islam

Tahun Akademik : 2024/2025

Judul Skripsi : Tantangan Dan Peluang Penggunaan Media Animasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar PAI Di SD Negeri Gejayan

Setelah kami teliti dan diadakan perbaikan seperlunya akhirnya kami anggap skripsi ini memenuhi syarat untuk diajukan ke sidang munaqosyah Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Demikian, semoga dalam waktu dekat dapat dilaksanakan munaqosyah.

Wassalamu'alaikum wr.wb

Dosen Pembimbing



Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I., M.Pd.I.

REKOMENDASI PEMBIMBING

Yang bertanda tangan dibawah ini, Dosen Pembimbing Skripsi :

Nama Mahasiswa : Muhammad Faiz Fathullah

Nomor Mahasiswa : 21422075

Judul Skripsi : Tantangan Dan Peluang Penggunaan Media Animasi Dalam
Meningkatkan Minat Belajar PAI Di SD Negeri Gejayan

Menyatakan bahwa, berdasarkan proses dan hasil bimbingan selama ini, serta
dilaukan perbaikan, maka yang bersangkutan dapat mendaftarkan diri untuk
mengikuti sidang munakosah skripsi pada Program Studi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta

Yogyakarta, 29 Oktober 2025

Dosen Pembimbing



Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I., M.Pd.I



PENGESAHAN

Tugas Akhir ini telah diujikan dalam Sidang Tugas Akhir Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Program Studi Pendidikan Agama Islam yang dilaksanakan pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 29 Oktober 2025
Judul Tugas Akhir : Tantangan dan Peluang Penggunaan Media Animasi dalam Meningkatkan Minat Belajar PAI di SD Negeri Gejayan Yogyakarta
Nama : MUHAMMAD FAIZ FATHULLAH
Nomor Mahasiswa : 21422075

Sehingga dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana dari Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

TIM PENGUJI

Ketua/Pembimbing

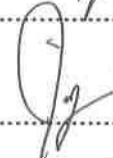
Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I, M.Pd.I

Penguji 1

Edi Safitri, S.Ag, MSI

Penguji 2

Moh. Mizan Habibi, M.Pd.I

()
()
()

Yogyakarta, 03 November 2025

Fakultas Ilmu Agama Islam



MOTTO

Teknologi hanyalah sebuah alat. Dalam hal membuat anak bekerja sama dan termotivasi,
gurulah yang paling utama”
-Bill Gates-

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas akhir ini saya persembahkan kepada diri sendiri sebagai bentuk tanggung jawab dalam menempuh gelar serjana pendidikan, serta kepada kedua orang tua dan keluarga yang telah memberikan dukungan sepenuh hati, kepada dosen pembimbing yang telah sabar membantu selama proses penyusunan skripsi dan kepada teman-teman seperjuangan yang saling menguatkan.

ABSTRAK

TANTANGAN DAN PELUANG PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PAI DI SD NEGERI GEJAYAN YOGYAKARTA

Oleh:

Muhammad Faiz Fathullah

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan akhlak siswa sejak usia dini. Namun, di SD Negeri Gejayan Yogyakarta, pembelajaran PAI masih didominasi metode ceramah konvensional sehingga minat belajar siswa relatif rendah. Media animasi dipandang sebagai inovasi potensial untuk menjadikan pembelajaran PAI lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi tantangan dan peluang penggunaan media animasi dalam pembelajaran PAI di SD Negeri Gejayan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain fenomenologis. Data diperoleh melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan analisis dokumen, serta diuji keabsahannya melalui triangulasi sumber dan metode. Informan penelitian meliputi guru PAI, siswa kelas V, dan pihak sekolah.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media animasi memiliki peluang besar dalam pembelajaran PAI, ditunjukkan oleh dukungan sekolah, respon positif siswa, serta kemudahan akses terhadap sumber digital. Di sisi lain, terdapat sejumlah tantangan seperti keterbatasan fasilitas, kesiapan guru dalam mengelola animasi, kendala teknis, serta kesesuaian materi animasi dengan kurikulum PAI.

Kata Kunci : Media Animasi, Minat Belajar, Pendidikan Agama Islam

ABSTRAK

CHALLENGES AND OPPORTUNITIES OF USING ANIMATION MEDIA TO IMPROVE INTEREST IN LEARNING PAI AT STATE ELEMENTARY SCHOOL GEDAYAN YOGYAKARTA

By:

Muhammad Faiz Fathullah

Islamic Religious Education (PAI) plays a crucial role in shaping students' character and morals from an early age. However, at Gejayan Public Elementary School in Yogyakarta, PAI instruction is still dominated by conventional lecture methods, resulting in relatively low student interest. Animated media is seen as a potential innovation to make PAI learning more engaging, interactive, and accessible. This study aims to identify the challenges and opportunities for using animated media in PAI learning at Gejayan Public Elementary School.

This study employed a qualitative approach with a phenomenological design. Data were obtained through in-depth interviews, participant observation, and document analysis, and their validity was tested through triangulation of sources and methods. Research informants included Islamic Religious Education (PAI) teachers, fifth-grade students, and school officials.

The results indicate that animation media offers significant potential in Islamic Religious Education (PAI) learning, as evidenced by school support, positive student responses, and easy access to digital resources. However, several challenges remain, including limited facilities, teacher preparedness in managing animation, technical constraints, and the suitability of animation materials to the PAI curriculum.

Keywords: Animation Media, Learning Interest, Islamic Religious Education

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Tantangan dan Peluang Penggunaan Media Animasi dalam Meningkatkan Minat Belajar PAI di SD Negeri Gejayan Yogyakarta.” Shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa umat manusia dari zaman kegelapan menuju cahaya ilmu dan keimanan. Semoga kita semua termasuk golongan umat beliau yang memperoleh syafaat di hari akhir kelak.

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat akademis guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia. Skripsi ini membahas tentang tantangan dan peluang penggunaan media animasi dalam meningkatkan minat belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) di SD Negeri Gejayan Yogyakarta. Melalui penelitian ini, penulis berharap hasilnya dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan inovasi pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, serta relevan dengan perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan, khususnya pada pembelajaran PAI di sekolah dasar.

Penyusunan skripsi ini tentu tidak terlepas dari dukungan, bimbingan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Prof. Fathul Wahid, S.T., M.Sc., Ph.D., selaku Rektor Universitas Islam Indonesia.
2. Bapak Dr. Asmuni, M.A., selaku Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.
3. Ibu Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I., M.Pd.I., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia, atas bimbingan, arahan, serta perhatian dalam proses penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I., M.Pd.I., selaku Dosen Pembimbing Skripsi, yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pemikirannya untuk memberikan bimbingan, motivasi, serta arahan yang berharga hingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Bapak Drs. Wahyu Purmo wiyono ., selaku Kepala Sekolah SD Negeri Gejayan Yogyakarta, beserta seluruh guru dan tenaga pendidik yang telah memberikan izin, informasi, serta dukungan selama proses penelitian berlangsung.
6. Kedua orang tua tercinta, Bapak Sumardin dan Bunda Magfirah, adik Fathir An niam, kakak Farhatusaliha, serta keluarga besar yang tidak henti memberikan semangat, doa, dan pengorbanan. Ucapan terima kasih tidak akan pernah sebanding dengan kasih dan perjuangan mereka. Semoga penulis senantiasa mampu menjadi anak yang membanggakan dan membahagiakan.
7. Rekan-rekan seperjuangan Pendidikan Agama Islam Angkatan 2021, serta teman yang selalu memberikan dukungan, kebersamaan, dan motivasi selama proses perkuliahan hingga penulisan skripsi ini.
8. Kepada teman-teman Mama Aji dan Kontrakan Amiruddin Syah, Ahsan Reskiawan Pintara, Fathir An Ni'am, Abdullah Rozan Al Fawaz, Alam Al Akbar, Nova Ramadan dan Tiwi Esti Ariyanti.

9. Kepada seluruh respponden penelitian dan pihak yang telibat dalam penelitian ini yang tidak bisa penulis tuliskan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa mendatang. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat, menambah wawasan, serta menjadi inspirasi bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang pendidikan agama Islam dan teknologi pembelajaran.

Yogyakarta 29 Oktober 2025

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'M/F' or similar, enclosed within a circular loop.

Muhammad Faiz Fathullah

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
NOTA DINAS.....	iv
REKOMENDASI PEMBIMBING	v
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Dan Pertanyaan Penelitian.....	5
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	6
D. Sistematika Pembahasan	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	10
A. Kajian Pustaka	10
B. Landasan Teori.....	16
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	33
A. Jenis Penelitian dan Pendekatan	33
B. Tempat atau Lokasi Penelitian	33
C. Informan Penelitian.	35

D. Teknik Penentuan Informan	36
E. Teknik Pengumpulan Data	37
F. Keabsahan Data	38
G. Teknik Analisis Data	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	42
A Deskripsi Umum Lokasi Penelitian	42
B. Hasil Penelitian	46
C. Pembahasan.....	56
BAB V KESIMPULAN	65
A. Kesimpulan	65
B. Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN	76

DAFTAR TABEL

Table 1 Daftar Siswa Kelas V SD Negeri Gejayan	35
Table 2 Siswa Berkebutuhan Khusus (ABK)	43
Table 3 Jumlah Guru dan Tenaga Kependidikan	43
Table 4 Fasilitas dan Sarana Pembelajaran Berbasis Teknologi	45

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan moral siswa sejak usia dini. Namun, banyak tantangan masih ditemukan dalam menerapkan pembelajaran PAI, terutama dalam hal minat belajar siswa yang rendah. Metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah dan pembelajaran berbasis teks, masih menjadi faktor utama penyebab rendahnya minat belajar ini. Menurut Saputri¹ pendekatan ini seringkali tidak menarik bagi siswa, sehingga kurang efektif dalam menyampaikan materi agama yang seharusnya dapat dipahami oleh siswa. Media pembelajaran interaktif mulai digunakan dalam berbagai mata pelajaran, termasuk pembelajaran PAI, seiring dengan kemajuan teknologi di era digital. Animasi media yang menawarkan visualisasi menarik dan menghibur, dianggap dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar karena menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dibandingkan metode konvensional.² Animasi juga membuat konsep abstrak PAI menjadi lebih konkret dan lebih mudah dipahami siswa sekolah dasar. Di era digital saat ini, teknologi telah mengubah dunia pendidikan secara signifikan, termasuk pembelajaran PAI. Animasi adalah salah satu contoh media pembelajaran berbasis digital yang semakin banyak digunakan

¹ Dessy Liana Saputri dan Umar Darwis, "Pengaruh Media Audio Visual terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas IV MIS-Al Ihsan," *Indonesian Research Journal on Education* 2, no. 2 (2022): 573–582.

² Abdurrochim, P. L., Khairunnisa, Y., Nurani, M., dan Aeni, A. N., "Pengembangan Aplikasi BEAT (Belajar Asyik Tentang) Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (2022): 3972–3981.

untuk menyajikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Bahwasanya media animasi memiliki kemampuan untuk membuat konsep abstrak menjadi lebih konkret, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Selain itu, animasi dengan visual yang menarik dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar, membuat mereka lebih tertarik untuk mempelajari nilai-nilai keagamaan.³ Pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran agama menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan PAI di sekolah-sekolah dengan semakin berkembangnya teknologi.

Meskipun penggunaan media animasi dalam pembelajaran telah diakui memiliki banyak manfaat, masih ada beberapa masalah yang harus diperhatikan saat menggunakannya di sekolah dasar. Dua kendala utama bagi guru adalah keterbatasan akses mereka terhadap teknologi serta kurangnya kemampuan mereka untuk membuat dan mengadaptasi media animasi untuk tujuan pembelajaran.⁴ Selain itu, perangkat pendukung seperti komputer dan proyektor yang mudah diakses di sekolah-sekolah negeri, terutama di daerah tertentu, masih merupakan hambatan besar untuk meluaskan penggunaan media animasi. SD Negeri Gejayan di Yogyakarta merupakan salah satu sekolah yang menghadapi tantangan dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Pembelajaran di sekolah ini masih didominasi oleh penggunaan buku teks dan metode ceramah, yang dapat menyebabkan rendahnya keterlibatan siswa dalam proses belajar. Kurangnya

³ Saputri, Dessy Liana, dan Umar Darwis, "Pengaruh Media Audio Visual terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas IV MIS-Al Ihsan," *Indonesian Research Journal on Education* 2, no. 2 (2022): 573–582.

⁴ Rahayu, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi Doratoon pada Pembelajaran di Kelas V Sekolah Dasar," *Edukasi: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar* 15, no. 2 (2023): 295–306.

variasi dalam metode pembelajaran membuat siswa kurang termotivasi, sehingga pemahaman terhadap materi PAI menjadi kurang optimal. Media animasi telah menjadi salah satu alternatif inovatif di era digital saat ini untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam PAI. Animasi menawarkan visualisasi menarik yang dapat menyederhanakan konsep abstrak menjadi lebih konkret, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Selain itu, menggunakan animasi dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan interaksi dan keterlibatan aktif siswa.

Selain itu, SD Negeri Gejayan juga telah memulai program literasi digital sebagai bagian dari upaya sekolah dalam menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi di dunia pendidikan. Program ini mendorong guru dan siswa untuk terbiasa menggunakan perangkat digital dalam kegiatan belajar mengajar, termasuk dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Sekolah ini juga menerapkan pendidikan inklusif dengan menerima siswa berkebutuhan khusus (ABK). Kehadiran siswa ABK menjadi salah satu faktor penting yang mendorong guru untuk berinovasi dalam pembelajaran, termasuk dengan memanfaatkan media animasi yang lebih menarik, komunikatif, dan mudah diakses oleh seluruh peserta didik tanpa terkecuali.

Namun, menggunakan media animasi dalam pembelajaran PAI menghadapi sejumlah masalah. Ini termasuk keterbatasan fasilitas teknologi, kesiapan guru untuk menggunakan metode digital, dan tidak adanya konten animasi yang sesuai dengan kurikulum. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk menentukan kesulitan dan prospek penggunaan media animasi sebagai cara kreatif untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap PAI di SD Negeri Gejayan Yogyakarta. Selain itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui

bagaimana guru dan siswa melihat penggunaan media animasi dalam pembelajaran PAI. Tujuan lain adalah untuk menemukan elemen-elemen yang dapat membantu atau menghalangi penggunaan media animasi. Penelitian ini akan memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang bagaimana guru dan siswa menggunakan media animasi selama proses pembelajaran. Ini akan dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif.

Penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) melalui pengembangan metode pembelajaran yang lebih efisien dan kreatif. Selain itu, temuan penelitian ini juga dapat berfungsi sebagai landasan bagi para pemangku kebijakan dalam merancang kebijakan pendidikan yang lebih mendukung penggunaan teknologi, khususnya media animasi, dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar. Dari perspektif praktis, penelitian ini memberikan saran konkret kepada guru mengenai cara memaksimalkan penggunaan media animasi dalam proses pembelajaran. Dengan adanya pedoman yang jelas, guru diharapkan lebih percaya diri dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran, sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Bagi siswa, penggunaan media animasi dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menarik. Hal ini akan mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pelajaran, sehingga mereka lebih mudah memahami dan menginternalisasi nilai-nilai Islam. Dengan demikian, pembelajaran PAI menjadi lebih relevan, kontekstual, dan disukai oleh siswa, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran agama Islam di jenjang pendidikan dasar.

Selain itu, penelitian ini dapat berkontribusi pada pengembangan kurikulum

PAI yang menggunakan teknologi. Kurikulum dapat disesuaikan untuk menyesuaikan dengan perkembangan zaman dan kebutuhan siswa dengan mempertimbangkan tantangan dan peluang yang ada. Ini akan memungkinkan pembelajaran PAI berjalan dengan lebih baik. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki relevansi yang luas, tidak hanya dalam konteks akademik tetapi juga dalam praktik pendidikan di sekolah dasar. Akibatnya, penelitian ini sangat penting untuk dilakukan untuk meningkatkan pemahaman kita tentang seberapa efektif penggunaan media animasi dalam pembelajaran PAI dan cara terbaik untuk menerapkannya di SD Negeri Gejayan Yogyakarta.

B. Fokus Dan Pertanyaan Penelitian

Menurut latar belakang yang telah diuraikan, salah satu masalah utama dengan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar adalah siswa tidak tertarik untuk belajar. Ini terjadi karena metode pengajaran yang masih konvensional. Meskipun diyakini bahwa penggunaan media animasi sebagai pendekatan kreatif untuk pembelajaran PAI dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa, ada banyak tantangan yang menghalangi penggunaan metode ini. Beberapa dari tantangan ini termasuk keterbatasan akses teknologi dan ketidakmampuan guru untuk mengintegrasikan media animasi dengan baik. Akibatnya penelitian ini bertujuan untuk mempelajari lebih lanjut tentang masalah dan prospek penggunaan media animasi dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar. Dengan mempertimbangkan masalah tersebut, fokus penelitian ini adalah pertanyaan-pertanyaan berikut:

1. Bagaimana peluang yang dihadapi oleh guru dalam mengimplementasikan media animasi sebagai alat bantu pembelajaran PAI di sekolah dasar?

2. Bagaimana tantangan yang dihadapi oleh guru dalam mengimplementasikan media animasi sebagai alat bantu pembelajaran PAI di sekolah dasar?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai efektivitas serta tantangan dalam penggunaan media animasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar. Dengan mengacu pada rumusan masalah yang telah disusun, tujuan utama penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi peluang yang dihadapi oleh guru dalam mengimplementasikan media animasi sebagai alat bantu pembelajaran PAI di sekolah dasar serta memberikan rekomendasi strategis untuk optimalisasi penggunaannya.
2. Mengidentifikasi tantangan yang dihadapi oleh guru dalam mengimplementasikan media animasi sebagai alat bantu pembelajaran PAI di sekolah dasar serta memberikan rekomendasi strategis untuk optimalisasi penggunaannya.

Manfaat yang bisa kita petik dan pelajari dari penelitian ini, penulis beda menjadi 2 kategori yaitu:

1. Manfaat Teoritis:
 - a. Menambah referensi ilmiah terkait penggunaan media animasi dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar.
 - b. Memperkuat teori pembelajaran, khususnya teori konstruktivis dan kognitif, dengan menyoroti efektivitas animasi dalam memahami konsep abstrak dalam agama.

c. Mengidentifikasi kesenjangan penelitian terkait tantangan dan peluang implementasi media animasi dalam pembelajaran PAI.

2. Manfaat Praktis:

1) Membantu dalam penggunaan dan pengembangan media animasi yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PAI.

2) Meningkatkan motivasi, pemahaman, dan pengalaman belajar yang lebih interaktif serta menyenangkan dalam memahami nilai-nilai agama.

3) Memberikan rekomendasi untuk pengembangan kebijakan pendidikan berbasis teknologi dan integrasi media animasi dalam kurikulum PAI.

D. Sistematika Pembahasan

Skripsi ini disusun secara sistematis untuk memberikan gambaran yang jelas dan komprehensif mengenai penelitian yang dilakukan.

1. Bab pertama, Pendahuluan

Menjelaskan bagaimana Pendidikan Agama Islam (PAI) memengaruhi karakter siswa di sekolah dasar, bagaimana metode pembelajaran konvensional menghadapi masalah minat belajar yang rendah, dan bagaimana media animasi dapat menjadi solusi inovatif untuk masalah ini. Selain itu, bab ini mencakup rumusan masalah yang berfokus pada kesulitan dan prospek penggunaan media animasi dalam pembelajaran PAI di SD Negeri Gejayan. Tujuan penelitian juga adalah untuk mengevaluasi manfaat dan hambatan penggunaan media animasi. Penelitian ini memiliki banyak manfaat teoritis dan praktis untuk pengembangan literatur pendidikan Islam berbasis digital.

Manfaat praktisnya mencakup guru, siswa, dan pemangku kebijakan dalam

pendidikan.

2. Bab kedua, Kanjian Pustakan dan Landasan Teori

Mengevaluasi berbagai literatur dan teori yang mendukung penelitian ini. Teori-teori tentang pembelajaran interaktif, teori motivasi belajar, dan prinsip-prinsip desain media animasi dalam pendidikan Islam dibahas dalam penelitian ini. Selain itu, kerangka teori dibuat untuk menghubungkan ide-ide yang relevan dalam memahami dampak media animasi terhadap pembelajaran PAI. Selain itu, bab ini meninjau penelitian sebelumnya untuk menemukan celah penelitian yang akan mendorong penelitian lebih lanjut ini.

3. Bab ketiga, Metode Penelitian

Untuk memahami fenomena secara menyeluruh, pendekatan kualitatif digunakan bersamaan dengan pendekatan deskriptif. Sumber data penelitian adalah wawancara, observasi, dan studi dokumentasi. Subjek penelitian adalah guru dan siswa SD Negeri Gejayan. Analisis dokumen pendukung, wawancara mendalam dengan guru dan siswa, dan pengamatan pembelajaran PAI sebelum dan sesudah penggunaan media animasi adalah bagian dari metode pengumpulan data. Pedoman wawancara dan lembar observasi adalah alat penelitian. Data yang dikumpulkan dianalisis dengan metode reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan tematik.

4. Bab keempat, Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan dan dianalisis, menyajikan hasil penelitian. Sebelum media animasi digunakan, kondisi pembelajaran PAI di SD Negeri Gejayan digambarkan dalam deskripsi lokasi penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media animasi efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa masalah yang dihadapi guru saat

menggunakannya dan komponen pendukung keberhasilan. Bab ini membahas hasil penelitian dengan teori dan penelitian sebelumnya. Ini juga membahas konsekuensi dari penerapan pembelajaran PAI berbasis digital di sekolah dasar.

5. Bab kelima, Penutup

Berisi kesimpulan yang merangkum temuan utama terkait peran media animasi dalam pembelajaran PAI, termasuk tantangan dan peluang dalam implementasinya. Implikasi penelitian dibahas dalam dua aspek, yaitu kontribusi teoritis terhadap pengembangan pendidikan Islam digital dan dampak praktis bagi guru serta sekolah. Selain itu, bab ini juga memberikan saran bagi guru dalam mengoptimalkan penggunaan media animasi, rekomendasi bagi pengembang media pendidikan dalam menciptakan animasi yang lebih sesuai dengan kebutuhan siswa, serta arah penelitian selanjutnya untuk memperdalam aspek teknologi dan pedagogi dalam pembelajaran PAI.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

Berdasarkan hasil dari beberapa pustaka, penulis memperoleh berbagai studi literatur yang relevan dengan judul penelitian ini. Studi-studi tersebut dapat dijadikan sebagai landasan teoritis dan pendukung dalam penelitian ini, di antaranya sebagai berikut.

1. Penelitian Rahmayani⁵ dalam *Indonesian Journal of Education and Social Humanities* bertujuan untuk "Menyelidiki Dampak Media Audiovisual, Termasuk Animasi, Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada pembelajaran PAI Di SD Negeri 11 Trienggadeng". Menggunakan metode eksperimen dengan kelas kontrol dan kelas eksperimen, penelitian ini menemukan bahwa media animasi mampu meningkatkan pemahaman konsep keagamaan dan motivasi belajar siswa dibandingkan dengan metode ceramah konvensional. Studi ini menemukan bahwa, dibandingkan dengan pendekatan ceramah konvensional, media animasi mampu meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep keagamaan dan motivasi mereka untuk belajar. Metode eksperimen yang digunakan termasuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. Memiliki persamaan dengan penelitian Rahmayani dalam hal penggunaan media animasi sebagai alat bantu pembelajaran PAI dan cara mengukur seberapa baik media audiovisual mempengaruhi hasil belajar siswa. Namun,

⁵ S. D. Negeri Trienggadeng, "Efforts to Improve Student Learning Outcomes in Islamic Education Learning Using Audio Visual Media at SD Negeri 11 Trienggadeng," *Indonesian Journal of Education and Social Humanities* 2 (2025).

ada perbedaan di antara kedua penelitian: penelitian Rahmayani lebih berkonsentrasi pada peningkatan hasil belajar siswa, dan penelitian ini lebih berkonsentrasi pada masalah dan peluang implementasi media animasi dalam pembelajaran PAI. Selain itu, ada perbedaan tentang lokasi pelaksanaan penelitian.

2. Penelitian Asril, Syafril, Engkizar & Arifin⁶ dalam *Jurnal Pendidikan Islam* bertujuan untuk mengkaji “Efektivitas Teknologi Virtual Reality (VR) Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep PAI”. Penelitian ini menemukan bahwa virtual reality (VR) dan animasi interaktif dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran, meskipun kendala teknis dianggap sebagai hambatan utama untuk menerapkannya di sekolah dasar. Mereka menemukan ini dengan menggunakan metode studi eksperimen yang melibatkan analisis pre-test dan post-test. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian Asril dkk. dalam hal penggunaan teknologi dalam pembelajaran PAI dan aspek interaktivitas dalam proses pembelajaran. Namun, ada perbedaan signifikan: penelitian Asril berfokus pada penggunaan teknologi VR, sedangkan penelitian ini lebih fokus pada penggunaan animasi 2D/3D. Selain itu, penelitian ini meneliti tantangan dan peluang implementasi di sekolah negeri.
3. Penelitian Yumnah⁷ dalam *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam* bertujuan untuk “mengevaluasi efektivitas media pembelajaran berbasis animasi dalam sistem e-learning PAI”. Penelitian ini menemukan bahwa animasi e-learning

⁶ Z. Asril, S. Syafril, E. Engkizar, dan Arifin, “Advancing Educational Practices: Implementation and Impact of Virtual Reality in Islamic Religious Education,” *Jurnal Pendidikan Islam* 9, no. 2 (2023): 199–210.

⁷ Siti Yumnah, “E-Learning Based Islamic Religious Education of Learning Media: Alternative Solutions for Online Learning During Covid-19,” *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam* 4, no. 2 (2021): 249–260.

dapat membuat pembelajaran lebih menarik, meskipun ada beberapa masalah seperti keterbatasan internet. Penelitian ini menemukan persamaan dalam penggunaan media digital dalam pembelajaran PAI dan bagaimana media animasi dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Namun, fokus penelitian ini berbeda: penelitian ini meneliti kesulitan dan prospek implementasi media animasi secara offline dan online, dan penelitian Yumnah lebih fokus pada seberapa efektif animasi dalam e-learning. Selain itu, penelitian Yumnah berfokus pada pembelajaran online selama pandemi COVID-19, sedangkan penelitian ini dilakukan dalam konteks pembelajaran tatap muka di SD Negeri Gejayan Yogyakarta.

4. Penelitian Djazilan & Hariani⁸ dalam *Bulletin of Science, Technology and Islamic Education* bertujuan untuk ”mengkaji efektivitas e-learning berbasis animasi dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar”. Penelitian ini menemukan bahwa media animasi dapat meningkatkan pemahaman siswa, dengan menggunakan metode studi kasus pada beberapa SD di Indonesia. Namun, ada satu hambatan utama kurangnya keterampilan guru dalam menggunakan teknologi. Penelitian ini memiliki kesamaan dalam hal penggunaan media digital dalam pembelajaran PAI dan metode penelitian berbasis teknologi. Namun, penelitian Djazilan & Hariani lebih berfokus pada efektivitas e-learning secara keseluruhan, sementara penelitian ini lebih fokus pada tantangan dan peluang implementasi media animasi. Studi ini juga

⁸ Muhammad Sukron Djazilan dan Mila Hariani, “Implementation of E-Learning-Based Islamic Religious Education,” *Technology and Society* 1, no. 2 (2022): 14–21.

menekankan bahwa kesiapan guru dan siswa untuk menggunakan media animasi adalah komponen penting dari keberhasilan pembelajaran digital.

5. Penelitian Ramli⁹ dalam *Jurnal Iqra'* meneliti “*efektivitas media teknologi dalam pembelajaran PAI pada Kurikulum Merdeka dengan menggunakan metode kualitatif melalui observasi dan wawancara*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media animasi meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi ada kesulitan untuk guru menggunakan teknologi karena kurangnya pelatihan. Dalam hal penggunaan teknologi dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar, penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian Ramli. Penelitian ini juga menganalisis seberapa efektif media dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Namun, ada perbedaan fokus: penelitian ini lebih fokus pada media animasi, sedangkan Ramli meneliti berbagai media teknologi seperti PowerPoint dan infografis. Selain itu, penelitian Ramli melihat bagaimana Kurikulum Merdeka diterapkan secara lebih luas, sementara penelitian ini dilakukan hanya dalam konteks SD Negeri Gejayan.
6. Penelitian Huda, Arif & Rahim¹⁰ dalam *At-Tadzkir: Islamic Education Journal* bertujuan untuk “*mengulas berbagai metode teknologi yang digunakan dalam pembelajaran PAI melalui studi literatur dari berbagai penelitian tentang media pembelajaran digital*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media animasi dan game edukasi menarik perhatian

⁹ Suraijiah dkk., “The Effectiveness of Using Media Technology in Islamic Religious Education in an Independent Curriculum: Technocultural Study of Religious Education,” *Jurnal Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan* 8, no. 1 (2023): 335–349.

¹⁰ Miftachul Huda, Arif Rahim, dan Muhammad Rahim, “Islamic Religious Education Learning Media in the Technology Era: A Systematic Literature Review,” *At-Tadzkir: Islamic Education Journal* 3, no. 2 (2024): 83–102.

siswa, tetapi karena masalah infrastruktur, penggunaan mereka masih terbatas. Penelitian ini mengkaji berbagai metode teknologi pembelajaran PAI dan menemukan keuntungan dan kekurangan media digital. Penelitian Huda, Arif & Rahim membahas berbagai media pembelajaran berbasis teknologi dalam konteks yang lebih luas, sedangkan penelitian ini lebih berfokus pada penerapan media animasi dalam satu sekolah tertentu, sedangkan penelitian ini lebih bersifat studi lapangan yang mendalam.

7. Penelitian Susanto, Marpuah & Erwahyudin¹¹ dalam *Journal of Religious and Educational Studies* bertujuan untuk “*mendesain dan menguji media interaktif berbasis animasi dalam pembelajaran PAI. Dengan menggunakan pendekatan Research and Development (R&D)*”, Animasi interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa, menurut penelitian ini, tetapi ada kendala teknis seperti ketersediaan perangkat. Memanfaatkan media animasi sebagai cara untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang PAI dan menggunakan metode penelitian dan pengembangan dalam desain media pembelajaran memiliki kesamaan. Namun, ada perbedaan dalam fokus penelitian: penelitian Susanto, Marpuah, dan Erwahyudin lebih berkonsentrasi pada pembuatan dan pengujian produk media animasi interaktif, dan penelitian ini lebih menekankan aspek tantangan dan peluang implementasi. Selain itu, penelitian ini lebih mendalam dalam memeriksa tantangan yang dihadapi oleh guru dan sekolah saat menggunakan media animasi.

¹¹ Happy Susanto, Marpuah, dan Erwahyudin, “The Development of Interactive Learning Media for Islamic Religious Education in Elementary Schools in Indonesia,” *Journal of Religious and Educational Studies* 1, no. 2 (2024): 77–83.

8. Penelitian Yaumi, Sukriyani & Yahdi¹² dalam *Journal of Islamic and Cultural Studies* bertujuan untuk “menguji keefektifan video animasi berbasis Android dalam pembelajaran PAI di daerah terpencil”. Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan video animasi dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang PAI, meskipun terdapat kendala utama untuk mendapatkan akses ke perangkat digital di daerah terpencil. Penelitian ini memiliki persamaan dalam menentukan seberapa efektif media animasi dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang PAI dan menggunakan metode eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Namun, ada perbedaan dalam fokus penelitian: penelitian Yaumi, Sukriyani, dan Yahdi lebih berfokus pada daerah terpencil, sedangkan penelitian ini lebih berfokus pada tantangan dan peluang implementasi media animasi di sekolah negeri. Selain itu, sementara penelitian Yaumi lebih berfokus pada masalah akses terhadap perangkat digital, penelitian ini mempertimbangkan kesiapan sekolah dan guru.

Semua penelitian menyoroti peran teknologi dan media animasi dalam meningkatkan minat dan hasil belajar PAI. Namun, penelitian ini lebih berfokus pada analisis tantangan dan peluang implementasi di SD Negeri Gejayan Yogyakarta, sedangkan penelitian terdahulu cenderung meneliti efektivitas media animasi tanpa membahas hambatan yang dihadapi sekolah dan guru. Oleh karena itu, penelitian ini berkontribusi dalam mengisi kesenjangan penelitian

¹² Sukriyani S., Muhammad Yaumi, dan Muhammad Yahdi, “The Utilization of Android-Based Animation Videos on Learning Islamic Religious Education in Selayar Island,” *Journal of Islamic Civilization in Southeast Asia (JICSA)* 10, no. 2 (2021): 420–432.

sebelumnya dengan memberikan wawasan baru mengenai kendala dalam implementasi media animasi, serta bagaimana sekolah dan guru dapat mengoptimalkan penggunaannya dalam pembelajaran PAI. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan rekomendasi bagi guru dan sekolah dalam mengembangkan strategi pembelajaran berbasis animasi yang lebih efektif.

B. Landasan Teori

1. Media Animasi dalam Pembelajaran

a. Pengertian Media Animasi

Media animasi adalah cara menyampaikan informasi yang menggunakan gambar bergerak bersama dengan suara, teks, dan elemen visual lainnya untuk membantu siswa memahami lebih baik apa yang diajarkan. Media ini membantu menyederhanakan konsep yang rumit, membuatnya lebih menarik dan membuatnya lebih mudah dipahami oleh siswa. Animasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dapat digunakan untuk menjelaskan konsep-konsep abstrak secara lebih konkret dan menarik, seperti kisah para nabi, tata cara ibadah, dan nilai-nilai akhlak dalam kehidupan sehari-hari¹³.

Media animasi memiliki kemampuan untuk menyajikan konten secara interaktif, komunikatif, dan mudah dipahami. Dibandingkan dengan teks statis atau metode ceramah konvensional, kombinasi elemen visual dan audio

¹³ Zhanna Deineko, Svitlana Sotnik, dan Vyacheslav Lyashenko, "Multimedia Systems in Education," *International Journal of Academic Information Systems Research* 6, no. 7 (2022): 23–28

dalam animasi juga membantu meningkatkan daya ingat siswa. Animasi dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan karena memungkinkan siswa untuk lebih aktif dalam belajar, baik secara individu maupun dalam kelompok.

b. Karakteristik Media Animasi Dalam Pembelajaran

Media animasi dalam pembelajaran memiliki banyak fitur utama yang menjadikannya alat yang efektif untuk meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan motivasi siswa untuk belajar. Mereka tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual tetapi juga dapat menyampaikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami, sehingga meningkatkan daya ingat siswa. Menurut berbagai penelitian, berikut adalah ciri-ciri utama media animasi dalam pembelajaran:

1) Interaktif Dan Meningkatkan Keterlibatan Siswa

Salah satu karakteristik utama media animasi adalah sifatnya yang interaktif, yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Animasi yang dirancang dengan baik tidak hanya sekedar menampilkan informasi secara visual, tetapi juga melibatkan elemen interaktif seperti kuis, pilihan ganda, dan simulasi yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami materi pelajaran.

Animasi interaktif memungkinkan siswa berinteraksi dengan materi melalui berbagai cara, seperti latihan soal yang berbasis animasi dan pengulangan untuk mendapatkan informasi tambahan. Dengan

demikian, siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif tetapi juga menjadi peserta aktif dalam proses pembelajaran.¹⁴

2) Berbasis Visual dan Auditori untuk Meningkatkan Pemahaman.

Media animasi menggabungkan berbagai elemen seperti gambar bergerak, teks, suara, dan efek khusus yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang diajarkan. Kombinasi ini membuat informasi lebih mudah diproses oleh otak, sehingga meningkatkan daya serap siswa terhadap materi pelajaran. Media animasi memberi siswa kesempatan untuk menggunakan berbagai saluran pembelajaran secara bersamaan. Mereka dapat mendengar penjelasan suara, melihat gambar yang bergerak, dan membaca teks untuk mendukung pemahaman mereka. Metode ini sejalan dengan teori kognitif Mayer tentang pembelajaran berbasis media, yang menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran yang menggabungkan elemen visual dan auditori lebih efektif daripada pendekatan yang hanya menggunakan satu jenis media.¹⁵

3) Mempermudah Pemahaman Konsep Abstrak

Dalam berbagai mata pelajaran, terutama dalam Pendidikan Agama Islam (PAI), banyak konsep yang bersifat abstrak dan sulit dipahami oleh siswa. Contohnya adalah konsep keimanan kepada Allah, malaikat, hari

¹⁴ Putu Yuliantini, 'The Use of Powtoon as Media to Enhance EFL Students' English Skill', *Journal of Educational Study*, 1.2 (2021), pp. 28–37, doi:10.36663/joes.v1i2.150.

¹⁵ Adam Mudinillah, Nurfadilah Nurfadilah, and Septika Rudiamon, 'Plotagon Application Development Learning Speaking Skills', *Al-Hijr: Journal of Adulearn World*, 1.1 (2023), pp. 19–29, doi:10.55849/alhijr.v1i1.500.

akhir, dan berbagai nilai moral yang tidak bisa langsung diamati secara nyata.

Menunjukkan bahwa media animasi dapat membantu siswa memahami konsep abstrak dengan cara yang lebih konkret. Konsep yang sulit dapat divisualisasikan sebagai gambar bergerak yang menggambarkan suatu skenario atau peristiwa, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa¹⁶. Sebagai contoh, media animasi dapat memberikan gambaran visual yang menarik tentang kehidupan para nabi sambil menggambarkan peristiwa yang terjadi. Dibandingkan dengan hanya membaca teks dari buku, hal ini akan membantu siswa memahami dan mengingat cerita dengan lebih baik.

4) Meningkatkan Motivasi Belajar

Faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran adalah motivasi. Siswa yang sangat termotivasi cenderung lebih aktif dalam belajar dan lebih mudah memahami pelajaran. Media animasi berbeda karena mereka memiliki kemampuan untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Karakter animasi yang menarik, warna yang cerah, dan alur cerita yang menarik membuat siswa tertarik untuk belajar. Hal ini berbeda dengan metode pendidikan tradisional, seperti presentasi atau membaca buku, yang sering dianggap

¹⁶ Muhammad Hanif, 'The Development and Effectiveness of Motion Graphic Animation Videos to Improve Primary School Students' Sciences Learning Outcomes', *International Journal of Instruction*, 13.4 (2020), pp. 247–66, doi:10.29333/iji.2020.13416a.

monoton oleh siswa. Animasi juga membantu siswa menjadi lebih terlibat dan fokus saat belajar.

5) Fleksibel Dalam Penggunaan Untuk Berbagai Metode Pembelajaran

Media animasi memiliki fleksibilitas tinggi dalam penggunaannya, sehingga dapat diterapkan dalam berbagai metode pembelajaran, baik dalam kelas tatap muka maupun dalam pembelajaran daring (e-learning). media animasi dapat digunakan dalam berbagai skenario pembelajaran, termasuk:

- a) Pembelajaran Tatap Muka: Animasi dapat digunakan sebagai alat bantu dalam penyampaian materi di dalam kelas, menggantikan atau melengkapi papan tulis dan buku teks.
- b) Pembelajaran Daring: Dalam sistem e-learning, media animasi dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui perangkat digital, sehingga siswa dapat belajar secara mandiri dengan kecepatan mereka sendiri.
- c) Blended Learning: Kombinasi antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring yang menggunakan animasi dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, karena siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih kaya dan bervariasi.

c. Keunggulan dan Kelemahan Media Animasi dalam Pembelajaran

1) Keunggulan Media Animasi

Penggunaan media animasi dalam pembelajaran memiliki banyak manfaat, di antaranya:

a) Meningkatkan Motivasi Belajar

Animasi yang menarik secara visual mampu meningkatkan perhatian dan motivasi siswa untuk belajar. Siswa cenderung lebih fokus dan termotivasi untuk memahami apa yang diajarkan karena tampilannya yang dinamis dan interaktif.¹⁷

b) Memudahkan Pemahaman Konsep Abstrak

Konsep atau materi yang sulit dijelaskan hanya dengan teks dapat lebih mudah dipahami dengan bantuan animasi. Peristiwa atau proses yang kompleks dapat divisualisasikan dengan lebih jelas, sehingga siswa dapat memahami materi secara lebih mendalam.¹⁸

c) Fleksibel dan Dapat Diakses Melalui Berbagai Platform

Animasi membuat pembelajaran tatap muka dan daring lebih mudah digunakan di berbagai perangkat, seperti komputer, tablet, dan smartphone.¹⁹

d) Meningkatkan Retensi Pengetahuan

Informasi yang disampaikan dalam bentuk animasi lebih mudah diingat dibandingkan dengan teks atau gambar statis. Dengan bantuan

¹⁷ Christoph Kumble, Ganesh Prasad Thuemmler and others, 'Penggunaan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas Viii Di Smp Qur'an Nurul Huda Pesawaran. Raden Intan Lampung', *Acta Universitatis Agriculturae et Silviculturae Mendelianae Brunensis*, 53.9 (2020), pp. 1689–99 <<https://learn-quantum>>.

¹⁸ P Ramdani and R Fauzian, *Media Pembelajaran Animasi*, 1 (Rinda Fauzian, 2021) <<https://books.google.co.id/books?id=QI9JEAAAQBAJ>>.

¹⁹ Mesin Di and others, 'Teknis Media Animasi Dalam Pembelajaran Pemahaman Gambar Teknik', *Jurnal Teknik Mesin*, 8.2 (2022), pp. 12–23

animasi, siswa dapat menyerap materi secara lebih efektif dan mengingatnya dalam jangka waktu yang lebih lama²⁰.

2) Kelemahan Media Animasi

Meskipun memiliki banyak keunggulan, media animasi juga memiliki beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan dalam penggunaannya, antara lain:

a) Memerlukan Teknologi dan Akses Internet yang Memadai

Tidak semua siswa memiliki perangkat digital yang memadai dan koneksi internet yang stabil. Ini dapat menjadi masalah terutama bagi siswa yang tinggal di daerah yang memiliki infrastruktur teknologi yang terbatas.²¹

b) Membutuhkan Waktu dan Biaya Pengembangan yang Besar

Animasi berkualitas tinggi membutuhkan banyak waktu, biaya, dan keterampilan khusus. Proses produksi yang kompleks dapat menjadi masalah bagi guru atau lembaga dengan sumber daya yang terbatas.²²

²⁰ Hermin Nurhayati and Nuni Widiarti, Langlang Handayani, 'Jurnal Basicedu. Jurnal Basicedu', *Jurnal Basicedu*, 5.5 (2020), pp. 3(2), 524–32
<<https://journal.uir.ac.id/ajie/article/view/971>>.

²¹ Delila Khoiriyah Mashuri, 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Sekolah Dasar Kelas V', *Jpgsd*, 08.05 (2020), pp. 893–903.

²² Ni Made Dwi Cahyani, I Putu Mas Dewantara, and Kadek Wirahyuni, 'Pemanfaatan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Menulis Teks Eksplanasi Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Melaya', *Jpbsi*, 12.4 (2022), pp. 417–26

c) Tidak Efektif untuk Semua Jenis Materi Pembelajaran

Animasi tidak cocok untuk menyampaikan semua ide pembelajaran. Beberapa materi lebih baik diajarkan secara langsung melalui eksperimen, interaksi tatap muka, atau diskusi kelompok.²³

d) Dapat Menjadi Distraksi bagi Siswa

Animasi yang terlalu mencolok, terlalu banyak efek visual, atau terlalu kompleks dapat mengalihkan perhatian siswa dari inti materi yang diajarkan. Oleh karena itu, pembuatan animasi harus dirancang secara seimbang agar tetap informatif tetapi tidak mengalihkan perhatian siswa dari inti materi yang diajarkan.

d. Bentuk Media Animasi

Media animasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) hadir dalam berbagai bentuk yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap materi yang disampaikan. Berbagai bentuk animasi ini memiliki karakteristik tersendiri dalam menyajikan informasi dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami.

1) Animasi 2D (Dua Dimensi)

Animasi dua dimensi adalah salah satu jenis media yang paling banyak digunakan dalam pembelajaran. Animasi ini menggunakan gambar bergerak dua dimensi yang sederhana tetapi efektif untuk menyampaikan

²³ Puji Ningsih Sri Hariati, Lily Rohanita, and Islamiani Safitri, 'Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Respon Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Operasi Bilangan Bulat', *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)*, 6.1 (2020), pp. 18–22, doi:10.36987/jpms.v6i1.1657.

pesan. Animasi 2D banyak digunakan dalam pembelajaran agama untuk menyampaikan kisah Islam dan nilai-nilai akhlak dengan cara yang menarik dan mudah dipahami siswa²⁴.

2) Animasi 3D (Tiga Dimensi)

Animasi 3D lebih realistis secara visual dibandingkan animasi 2D karena modelnya yang tiga dimensi memungkinkan pengalaman belajar yang lebih nyata. Animasi 3D sering digunakan dalam pembelajaran PAI untuk mensimulasikan tindakan ibadah seperti salat, haji, atau wudhu. Ini memungkinkan siswa melihat secara lebih jelas bagaimana tindakan ini dilakukan.

3) Stop Motion Animation

Teknik animasi yang dikenal sebagai stop motion menggunakan urutan gambar diam untuk membuat gambar terlihat bergerak. Animasi jenis ini biasanya menggunakan objek fisik seperti tanah liat, kertas, atau benda kecil lainnya yang secara bertahap difoto. Hanif²⁵ menemukan bahwa stop motion dapat digunakan dalam pembelajaran PAI untuk menceritakan kisah Islami atau konsep akhlak secara kreatif, memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam bagi siswa.

4) Whiteboard Animation

Animasi whiteboard adalah animasi yang dibuat dengan ilustrasi tangan yang digambar secara digital dan digunakan untuk menjelaskan

²⁴ Bulkani and others, 'Development of Animation Learning Media Based on Local Wisdom to Improve Student Learning Outcomes in Elementary Schools', *International Journal of Instruction*, 15.1 (2022), pp. 55–72, doi:10.29333/iji.2022.1514a.

²⁵ Hanif, 'The Development and Effectiveness of Motion Graphic Animation Videos to Improve Primary School Students' Sciences Learning Outcomes'.

konsep secara sistematis dengan tampilan yang sederhana tetapi efektif. whiteboard animation sangat cocok digunakan dalam pembelajaran PAI untuk menjelaskan materi seperti rukun Islam, rukun iman, atau hikmah dari ibadah dengan cara yang lebih visual dan mudah dipahami oleh siswa.

5) Animasi Berbasis Augmented Reality (AR)

Teknologi digital digunakan untuk menghubungkan elemen animasi dengan dunia nyata dalam animasi berbasis augmented reality (AR). Siswa dapat melihat animasi yang seolah-olah berada di lingkungan sekitar mereka dengan menggunakan perangkat seperti smartphone atau tablet. Teknologi AR dalam pembelajaran PAI dapat membantu siswa memahami sejarah Islam atau tata cara ibadah melalui pengalaman interaktif.

Media animasi dalam pembelajaran PAI terus berkembang dengan berbagai inovasi yang semakin mempermudah siswa dalam memahami konsep-konsep keislaman secara lebih menarik. Penggunaan animasi yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

2. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Minat adalah keinginan seseorang untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Keingintahuan, perhatian, dan keterlibatan individu dalam aktivitas akademik menunjukkan hal ini.²⁶ Mereka yang memiliki minat yang

²⁶ Sholehatin Sholehatin and Wirdati Wirdati, 'Metode Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Pertama', *An-Nuha*, 1.3 (2021), pp. 251–70, doi:10.24036/annuha.v1i3.78.

kuat dalam belajar cenderung lebih tekun, antusias, dan memiliki dorongan yang kuat untuk belajar, sehingga minat ini sangat penting untuk keberhasilan akademik mereka.

Menurut Jumiaty²⁷ minat belajar dapat muncul secara alami atau dibentuk oleh lingkungan yang mendukung. Metode pengajaran yang menarik dan media pembelajaran yang interaktif adalah beberapa contoh lingkungan yang mendukung. Banyak faktor, baik internal maupun eksternal, dapat memengaruhi minat belajar. Oleh karena itu, menjadi tantangan bagi pendidik untuk meningkatkan minat belajar siswa. Mereka harus membuat lingkungan belajar yang baik, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat belajar seseorang tidak muncul begitu saja, tetapi dipengaruhi oleh berbagai faktor yang dapat dikategorikan menjadi faktor internal dan eksternal.

1) Faktor Internal

a) Motivasi Diri

Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan lebih aktif dalam belajar dan lebih bertanggung jawab atas hasil belajar mereka.²⁸

²⁷ Helga Merilla Zafirah Widad Widad and others, 'Bimbingan Belajar Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Desa Batukuwung', *Bantenese : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4.1 (2022), pp. 20–34, doi:10.30656/ps2pm.v4i1.4484.

²⁸ Jusmawati Jusmawati, Satriawati Satriawati, and Bellona Mardhatillah Sabilah, 'Pengaruh Pembelajaran Berbasis Daring Terhadap Minat', *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 5.2 (2020), pp. 106–11 <<https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jkpd/article/view/3934/2688>>.

b) Kesiapan Mental dan Emosional

Siswa yang siap secara mental dan emosional cenderung lebih mudah berkonsentrasi dan lebih tertarik pada pelajaran. Siswa yang mengalami tekanan emosional atau stres, di sisi lain, dapat mengalami penurunan minat belajar.

c) Bakat dan Kemampuan Individu

Siswa yang memiliki kemampuan dalam suatu bidang cenderung lebih tertarik untuk mempelajarinya. Sebaliknya, siswa yang merasa kurang mampu dalam suatu mata pelajaran dapat menurunkan minat mereka untuk belajar.²⁹

2) Faktor Eksternal

a) Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran yang menarik, variatif, dan sesuai dengan gaya belajar siswa dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Sebaliknya, pembelajaran yang tidak interaktif dan monoton dapat membuat siswa bosan dan kehilangan minat.

b) Lingkungan Sekolah dan Keluarga

Dukungan dari lingkungan sekitar, baik di sekolah maupun di rumah, memiliki peran penting dalam membentuk minat belajar siswa. Orang tua yang memberikan perhatian terhadap pendidikan anaknya dan lingkungan sekolah yang menyenangkan akan meningkatkan semangat belajar siswa.

²⁹ Yulia Susanti Pingga, 'Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Kristen', *Harati: Jurnal Pendidikan Kristen*, 1.2 (2021), pp. 201–22, doi:10.54170/harati.v1i2.78.

c) Media dan Teknologi Pembelajaran

Media interaktif seperti gamifikasi, video animasi, dan aplikasi edukatif dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Teknologi pendukung pembelajaran akan membuat belajar lebih mudah bagi siswa untuk memahami bahan dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pelajaran.³⁰

3. Pengertian dan Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam (PAI)

a. Pengertian Pendidikan agama islam

Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah upaya yang direncanakan dan direncanakan untuk membantu siswa memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan utama PAI adalah untuk menghasilkan individu yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, dan memiliki pengetahuan dan keterampilan yang sesuai dengan nilai-nilai Islam. Menurut Asy-Syaibany³¹ pendidikan Islam adalah proses mengubah tingkah laku individu siswa melalui aktivitas pengajaran dalam kehidupan pribadi, masyarakat, dan lingkungannya. Sementara itu, Ahmad D. Marimba³² mendefinisikan pendidikan Islam sebagai bimbingan jasmani dan rohani yang didasarkan pada hukum-hukum agama Islam untuk membentuk kepribadian utama menurut ukuran Islam. Dari berbagai definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa PAI bertujuan untuk membentuk kepribadian

³⁰ Vandan Wiliyanti and others, 'Analisis Penggunaan Media Berbasis Dalam Meningkatkan Belajar Mahasiswa', *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7.3 (2024), pp. 6790–97 <<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>>.

³¹ Sukriyani, S., Muhammad Yaumi, dan Muhammad Yahdi. "The Utilization of Android-Based Animation Videos on Learning Islamic Religious Education in Selayar Island." *Journal of Islamic Civilization in Southeast Asia (JICSA)* 10, no. 2 (2021): 420–432.

³² Zul Kifli, 'Konsep Pendidikan Dalam Islam', *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15.2 (2019), pp. 65–71, doi:10.31000/rf.v15i2.1805.

muslim yang mampu menjalankan ajaran Islam secara kaffah dalam kehidupan sehari-hari.

b. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki ruang lingkup yang luas dan mencakup berbagai aspek ajaran Islam dengan tujuan menciptakan individu muslim yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia. PAI tidak hanya berfokus pada penyebaran pengetahuan agama, tetapi juga pada pembentukan karakter dan moral peserta didik sehingga mereka dapat menerapkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari mereka. Dengan demikian, PAI sangat penting dalam membangun individu yang mengalami kesejahteraan.

1) Al-Qur'an dan Hadits

Menjadi salah satu komponen penting dari ruang lingkup pembelajaran PAI. Pembelajaran di bidang ini menekankan pada kemampuan peserta didik untuk membaca, menulis, memahami, dan mengamalkan ajaran yang terkandung dalam Al-Qur'an dan Hadits. Peserta didik tidak hanya diajarkan untuk mengenali huruf dan tajwid Al-Qur'an, tetapi mereka juga diajarkan untuk memahami makna ayat-ayat tersebut dan bagaimana mereka dapat menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, membaca Al-Qur'an dan Hadits membantu siswa memahami ajaran Islam lebih dalam, yang berasal dari perkataan, perbuatan, dan perintah Nabi Muhammad SAW. Dengan menguasai Al-Qur'an dan Hadits, siswa diharapkan memiliki landasan keilmuan yang kuat untuk menjalani kehidupan mereka dengan cara yang sesuai dengan ajaran Islam.

2) Keimanan (Akidah)

Merupakan komponen penting dalam PAI, yang berpusat pada pendidikan keyakinan kepada Allah SWT, malaikat, kitab-kitab Allah, nabi dan rasul, hari akhir, dan qada dan qadar.³³ Akidah yang kuat akan membentuk karakter seorang muslim yang memiliki keyakinan kuat terhadap ajaran Islam dan mampu menghadapi tantangan dalam kehidupan. Pemahaman yang baik tentang akidah juga membantu siswa membangun prinsip hidup yang berdasarkan nilai-nilai Islam, sehingga mereka tidak mudah terpengaruh oleh ide-ide yang bertentangan dengan iman mereka.

3) Akhlak

PAI berfokus pada pembinaan nilai dan norma moral yang sesuai dengan ajaran Islam. Ini mencakup hubungan manusia dengan Allah SWT, diri mereka sendiri, sesama manusia, dan lingkungan mereka. Tujuan pendidikan akhlak adalah untuk menanamkan nilai-nilai yang baik dalam kehidupan sehari-hari, seperti kejujuran, kesabaran, tanggung jawab, dan kasih sayang terhadap sesama. Dengan pendidikan akhlak yang baik, peserta didik diharapkan menjadi orang yang berperilaku baik, memiliki empati yang tinggi, dan mampu menjalankan kehidupan sosial yang harmonis sesuai dengan ajaran Islam.

³³ Risalah Jurnal and others, 'Ruang Lingkup Materi Pendidikan Agama Islam Dalam Al - Quran', 10.3 (2024), pp. 1228–41.

4) Fiqih (Ibadah dan Muamalah)

Bagian dari PAI yang memberikan pemahaman tentang tata cara ibadah serta aturan kehidupan sehari-hari sesuai dengan syariat Islam³⁴. Berbagai aspek ibadah, seperti salat, puasa, zakat, dan haji, serta aspek muamalah, seperti transaksi ekonomi, pernikahan, warisan, dan hukum Islam lainnya, termasuk dalam pelajaran fiqih. Dengan memahami fiqih, siswa dapat menjalankan ibadah dengan benar dan menerapkan aturan Islam dalam berbagai aspek kehidupan, sehingga terbentuk masyarakat yang berpegang teguh pada nilai-nilai syariat.

5) Sejarah dan Kebudayaan Islam (Tarikh)

Menjadi komponen penting dari PAI karena menunjukkan perjalanan dan perkembangan Islam dari masa ke masa. Pembelajaran sejarah Islam mencakup kisah para nabi, sahabat, dan tokoh-tokoh penting dalam perkembangan agama. Selain itu, elemen kebudayaan Islam juga dimasukkan dalam pembelajaran, dengan tujuan untuk memberi tahu siswa tentang budaya Islam dan kontribusi orang Islam dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan dan seni³⁵. Dengan memahami sejarah Islam, siswa dapat belajar dari pengalaman umat Islam

³⁴ Amal Mulyasari, 'Pengaruh Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Akhlak Siswa Di Sekolah Menengah Atas Cendana Pekanbaru', 2018, pp. 16–49.

³⁵ DosenMuslim.com, "Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam," DosenMuslim.com, diakses 31 Oktober 2025, dari <https://dosenmuslim.com/pendidikan/ruang-lingkup-pendidikan-agama-islam/>

sebelumnya dan meneladani perjuangan para ulama untuk mempertahankan dan menyebarkan ajaran Islam.

Dengan memahami seluruh lingkup PAI, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan agama tetapi juga memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana ajaran Islam diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pendidikan agama Islam tidak hanya sekadar subjek tetapi juga merupakan bagian penting dalam pembentukan karakter dan moral bangsa, sehingga diharapkan dapat melahirkan generasi yang berakhlak mulia, cerdas, dan mampu membawa perubahan.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Pendekatan

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologis untuk menggali secara mendalam pengalaman subjektif siswa dan guru dalam penggunaan media animasi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SD Negeri Gejayan Yogyakarta. Pendekatan fenomenologis dipilih karena mampu mengungkap makna dari pengalaman nyata para partisipan terhadap fenomena yang diteliti, yaitu bagaimana media animasi memengaruhi minat dan pemahaman siswa terhadap materi PAI dalam konteks pembelajaran sehari-hari.

B. Tempat atau Lokasi Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Gejayan, Yogyakarta, sebuah sekolah dasar negeri yang terletak di daerah perkotaan dengan akses yang baik terhadap sumber daya pendidikan. Yogyakarta dikenal sebagai kota pelajar dengan lingkungan akademik yang progresif, menjadikannya tempat yang ideal untuk mengkaji inovasi pembelajaran, termasuk penggunaan media animasi dalam Pendidikan Agama Islam (PAI).

2. Karakteristik Geografis

SD Negeri Gejayan terletak di lokasi strategis dan memiliki infrastruktur pendidikan yang memadai. Sekolah ini memiliki fasilitas yang cukup untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi, seperti laboratorium komputer

dan akses ke perangkat multimedia. Sekolah-sekolah di daerah perkotaan memiliki keterjangkauan yang lebih besar terhadap teknologi informasi dan komunikasi dibandingkan sekolah-sekolah di daerah pedesaan karena lokasinya.

3. Karakteristik Demografis

Siswa SD Negeri Gejayan berasal dari berbagai latar belakang sosial ekonomi. Karena kebanyakan siswa berasal dari keluarga yang memiliki pendidikan menengah hingga tinggi, mereka dapat menggunakan perangkat digital di luar kelas. Hal ini sangat penting untuk memahami bagaimana siswa menerima dan menggunakan media animasi dalam pembelajaran PAI.

4. Konteks Sosial Budaya

Sekolah ini memberikan pendidikan agama yang cukup ketat sebagai bagian dari masyarakat Islam Yogyakarta. Kegiatan ekstrakurikuler keagamaan seperti studi keislaman dan TPA (Taman Pendidikan Al-Qur'an) meningkatkan pendidikan agama Islam selain menjadi mata pelajaran wajib. Lingkungan sosial budaya dan religius ini sangat penting untuk penelitian karena dapat menunjukkan bagaimana inovasi dalam pembelajaran PAI seperti penggunaan media animasi diterima oleh siswa dan guru dalam konteks sosial yang berorientasi pada nilai-nilai Islam.

5. Alasan Pemilihan lokasi

Pemilihan SD Negeri Gejayan sebagai lokasi penelitian didasarkan pada beberapa pertimbangan berikut:

- a. Sekolah ini telah mulai mengadopsi metode pembelajaran berbasis teknologi, termasuk media animasi dalam beberapa mata pelajaran, meskipun penerapannya dalam PAI masih terbatas.

- b. Keragaman latar belakang sosial ekonomi siswa memungkinkan penelitian untuk mengamati bagaimana berbagai faktor mempengaruhi penerimaan dan efektivitas media animasi dalam meningkatkan minat belajar PAI.
- c. Yogyakarta sebagai pusat pendidikan menjadikan sekolah-sekolah di kota ini lebih terbuka terhadap inovasi dalam metode pembelajaran, termasuk penggunaan teknologi digital.

C. Informan Penelitian.

Informan dalam penelitian ini terdiri dari tiga kelompok utama, yaitu:

1. Siswa kelas 5 SD Negeri Gejayan Yogyakarta, yang berusia 10–11 tahun dan telah mengikuti pembelajaran PAI secara regular

Table 1 Daftar Siswa Kelas V SD Negeri Gejayan

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin
1	Abid Aqila Pramudya	Laki-laki
2	Afifah Naufalyn Arsyah Rabbani	Perempuan
3	Alif Tri Maulana	Laki-laki
4	Aprilia Putri Larasati	Perempuan
5	Daffa Ahmad Azzafran	Laki-laki

6	Fajar Saputra	Laki-laki
7	Jasmina Nur Fauziah	Perempuan
8	Malaikha Ayatul Husna	Perempuan
9	Wilian Aditya Pratama	Laki-laki
10	Zidjan Ramadhan	Laki-laki

Jumlah siswa di Kelas V adalah 10 dengan 6 laki-laki dan 4 perempuan. Kelas ini dipilih sebagai informan penelitian karena jumlahnya kecil, sehingga pembelajaran lebih mudah diamati, dan interaksi guru-siswa dapat diteliti secara lebih mendalam, terutama mengenai seberapa efektif media animasi dalam pembelajaran PAI.

2. Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) yang mengajar kelas 5 dan memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, meskipun belum terbiasa menggunakan media animasi
3. Tenaga kependidikan, termasuk kepala sekolah dan staf kurikulum, yang berperan dalam perumusan dan implementasi kebijakan penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

Ketiga kelompok informan ini dipilih secara purposive karena dinilai mampu memberikan informasi yang relevan dan mendalam terkait pengalaman, tantangan, serta peluang penggunaan media animasi dalam meningkatkan minat belajar PAI di sekolah dasar.

D. Teknik Penentuan Informan

Dalam penelitian ini, pemilihan informan dilakukan menggunakan metode purposive sampling, yaitu teknik penentuan informan secara sengaja

berdasarkan kriteria tertentu yang sesuai dengan fokus penelitian. Teknik ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh data secara mendalam dari sumber yang benar-benar memahami konteks permasalahan.³⁶ Informan dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan tiga kriteria: Guru PAI yang memiliki pengalaman menggunakan media animasi dalam pembelajaran, Siswa kelas 5 SD yang pernah mengikuti pembelajaran PAI dengan animasi, dan Kepala sekolah yang mengetahui kebijakan serta praktik integrasi teknologi dalam pembelajaran di sekolah. Teknik purposive dipilih karena hanya individu-individu tertentu yang memiliki pengalaman langsung dengan fenomena yang diteliti. Dengan demikian, teknik ini memungkinkan peneliti untuk menggali data yang relevan, kontekstual, dan dapat dipercaya dalam menjawab pertanyaan penelitian Iskandar.³⁷

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan dengan tiga metode utama: wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan analisis dokumen.

1. Wawancara Mendalam

Menggunakan wawancara semi-terstruktur dengan guru PAI, siswa, kepala sekolah, dan untuk menggali pengalaman dan persepsi mereka terkait penggunaan media animasi dalam pembelajaran PAI. Wawancara ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh data yang mendalam dan terarah.

³⁶. M.Sc. Dr. J.R. Raco, M.E. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif: Jenis, Karakteristik, dan Keunggulannya*. Jakarta: PT Grasindo.

³⁷ Iskandar, P. H. S., Fitriani, A., Ida, R., & Sitompul, N. *Dasar Metode Penelitian*. (Jakarta: Grasindo, 2021). Diakses dari <https://books.google.co.id/books?id=dMnfEAAAQBAJ>

2. Observasi Partisipatif

Peneliti mengamati langsung proses pembelajaran di kelas, dengan fokus pada interaksi siswa dengan media animasi, tingkat keterlibatan mereka dalam diskusi, serta perubahan perilaku belajar setelah menggunakan media tersebut. Observasi ini memberikan data empiris tentang keterlibatan siswa dalam pembelajaran berbasis teknologi.

3. Analisis Dokumen:

Dokumen seperti bahan ajar, dan kebijakan sekolah dikumpulkan dan dianalisis untuk memahami bagaimana media animasi diintegrasikan dengan kurikulum PAI dan kebijakan sekolah terkait teknologi pembelajaran.

Data yang dikumpulkan mencakup data primer (wawancara dan observasi) serta data sekunder (dokumen terkait). Untuk memastikan validitas data, digunakan triangulasi sumber dan metode, member checking, serta audit trail. Proses pengumpulan data dimulai dengan persiapan, termasuk pembuatan panduan wawancara dan izin dari pihak terkait, diikuti dengan pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan analisis dokumen, yang kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis tematik untuk mengidentifikasi pola dan tema yang relevan.

F. Keabsahan Data

Untuk menjamin keabsahan data dalam penelitian ini, digunakan strategi triangulasi sumber dan triangulasi metode. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data dari berbagai informan seperti guru PAI, siswa, kepala

sekolah, dan orang tua siswa, guna memperoleh perspektif yang beragam dan memperkuat kredibilitas data. Sementara itu, triangulasi metode dilakukan dengan menggabungkan wawancara, observasi, dan analisis dokumen sebagai teknik pengumpulan data guna memastikan keakuratan dan konsistensi informasi yang diperoleh. Selain itu, peneliti juga melakukan verifikasi data kepada informan sebagai bagian dari triangulasi untuk memastikan bahwa hasil interpretasi sesuai dengan pengalaman yang mereka sampaikan. Penelitian ini juga menerapkan analisis tematik dan audit trail agar proses analisis dapat ditelusuri secara sistematis. Strategi-strategi tersebut sejalan dengan pendapat Miles, Huberman, dan Saldaña¹ yang menekankan pentingnya triangulasi dan dokumentasi sistematis dalam menjamin validitas dan reliabilitas penelitian kualitatif.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan model interaktif yang dikembangkan oleh Miles, Huberman, dan Saldaña. Model ini terdiri atas tiga komponen utama yang saling berkaitan, yaitu: reduksi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Untuk menjamin pemahaman yang lebih baik dan validitas hasil, proses analisis dilakukan secara bersamaan dan berulang dari tahap pengumpulan data hingga interpretasi akhir. Dalam praktiknya, ketiga komponen ini bersifat siklik dan berdampak satu sama lain selama analisis; mereka tidak berjalan secara linear.

³⁸ Aqila Muthmainna and Rusdy Abdullah Siroj, 'Mastering the Art of Qualitative Data Analysis and Interpretation : Key Steps and Procedures', 2015, 2025, pp. 27–33.

1. Reduksi Data

Tahap awal dalam proses analisis data adalah reduksi data, yang mencakup pemilihan, fokus, penyederhanaan, dan transformasi data mentah menjadi informasi berguna. Untuk mendapatkan pemahaman yang lengkap tentang konteks, data yang diperoleh melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara dibaca secara menyeluruh. Selanjutnya, open coding proses pengkodean awal—dilakukan untuk mengidentifikasi data yang relevan dengan fokus penelitian. Setelah kode-kode memiliki makna yang sama, mereka dikelompokkan ke dalam kategori sementara. Kategori-kategori ini kemudian dievaluasi dan dibentuk menjadi tema utama yang mewakili pola atau fenomena yang ditemukan dalam data. Penurunan data ini selalu berubah, jadi peneliti dapat mengubah kode dan tema sesuai dengan kedalaman analisis.

2. Penyajian Data

Setelah melalui proses reduksi, data disusun dan disajikan secara sistematis dalam bentuk narasi tematik yang terstruktur. Penyajian data bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam memahami, menafsirkan, dan menjelaskan hubungan antar kategori dan tema yang ditemukan. Narasi penyajian data dilengkapi dengan kutipan langsung dari informan sebagai bukti empiris yang memperkuat interpretasi. Selain itu, digunakan pula tabel atau bagan untuk merangkum dan mengorganisasi kategori dan tema yang telah dikembangkan. Penyajian data ini memberikan gambaran menyeluruh mengenai temuan penelitian serta memperlihatkan bagaimana data empiris mendukung rumusan interpretatif yang dibangun.

3. Penarikan dan Verifikasi Kesimpulan

Pada titik ini, peneliti mulai membuat kesimpulan berdasarkan pola dan tema yang telah dianalisis. Kesimpulan dibuat setelah data diperiksa secara menyeluruh, mempertimbangkan hubungan antar tema dan hubungannya dengan pertanyaan penelitian. Untuk menjaga validitas hasil penelitian, peneliti melakukan cross-checking antara hasil analisis dan data awal untuk memastikan bahwa interpretasi yang dibuat benar-benar didasarkan pada data. Selain itu, hasil penelitian juga dibandingkan dengan teori-teori yang relevan dan temuan penelitian sebelumnya untuk mendukung argumen peneliti dan memperkuat posisi mereka dalam domain akademik. Untuk menghindari bias dan memastikan bahwa kesimpulan yang dibuat masuk akal, konsisten, dan dapat dipertanggungjawabkan, proses verifikasi berulang dilakukan.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A Deskripsi Umum Lokasi Penelitian

1. Profil SD Negeri Gejayan

SD Negeri Gejayan didirikan pada 1 April 1991 dengan Surat Keputusan Pendirian. Sekolah ini terletak di Kabupaten Sleman, DIY, dan memiliki lingkungan belajar yang bagus. SD Negeri Gejayan memiliki visi "Terwujudnya insan berprestasi dan berkarakter berdasarkan iman dan taqwa" dan berkomitmen untuk mendorong pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, menyenangkan, dan pembentukan akhlak mulia melalui nilai-nilai karakter anak Indonesia yang luar biasa. Sekolah juga menerapkan pendidikan inklusif dan menerima siswa berkebutuhan khusus (ABK).

Tabel 4.1 Jumlah Siswa SD Negeri Gejayan

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	6	3	9
2	7	2	9
3	3	2	5
4	7	5	12
5	6	4	10
6	5	3	8
Jumlah	34	19	53

Tabel di atas menunjukkan bahwa SD Negeri Gejayan memiliki 53 siswa, dengan proporsi yang cukup besar siswa laki-laki: 34 siswa laki-laki dan 19

siswa perempuan. Kelas 4 memiliki jumlah siswa tertinggi, dengan 12 siswa, dan kelas 3 memiliki jumlah siswa terkecil, dengan 5 siswa.

Table 2 Siswa Berkebutuhan Khusus (ABK)

NO	Kategori ABK	Jumlah Siswa
1	Slow Learner	3
2	Tunarungu	1
3	Autis	2
4	Disleksia	1
5	Disabilitas Intelektual Ringan	1
6	Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas (ADHD)	3
Jumlah		11

Melihat data, SD Negeri Gejayan memiliki sebelas siswa berkebutuhan khusus. Siswa dalam kategori Slow Learner dan ADHD memiliki jumlah siswa terbanyak, masing-masing dengan 3 siswa. Kategori Autis memiliki 2 siswa, dan kategori lainnya memiliki 1 siswa. Kehadiran siswa ABK menunjukkan bahwa sekolah melaksanakan pendidikan inklusif sesuai dengan kebijakan pemerintah. Namun, menjadi sulit bagi guru untuk menyesuaikan metode pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan berbagai siswa.

Table 3 Jumlah Guru dan Tenaga Kependidikan

Jabatan/Status	Jumlah	Keterangan
Kepala Sekolah	1	ASN, latar belakang S-1 Pendidikan Jasmani

Guru ASN (PNS dan PPPK)	6	5 (S-1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)), dan 1 (S-1 Matematika)
Guru Tidak Tetap (GTT)	3	Termasuk 1 guru PJOK (sedang studi S-1 PGSD)
Guru Ekstrakurikuler	2	Membina bidang seni, olahraga, Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)
Guru Pembimbing Khusus	1	S -1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Tenaga Kependidikan	2	1 administrasi (S-1 Teknik), 1 penjaga sekolah
Jumlah	15	

Berdasarkan tabel jumlah guru dan tenaga kependidikan di SD Negeri Gejayan adalah 15 orang. Komposisi ini terdiri dari 1 kepala sekolah, 6 guru Aparatur Sipil Negara (ASN), 3 GTT, 2 guru ekstrakurikuler, 1 guru pembimbing khusus, serta 2 tenaga kependidikan. Meskipun jumlah ini cukup mendukung keberlangsungan kegiatan belajar mengajar, sekolah masih menghadapi kekurangan guru ASN untuk mata pelajaran tertentu, khususnya PAI, Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), dan juga pustakawan. Hal ini dapat berdampak pada beban kerja guru yang lebih tinggi dan menuntut adanya strategi manajemen sumber daya manusia yang efektif.

2. Fasilitas dan sarana pembelajaran berbasis teknologi

SD Negeri Gejayan, sebuah lembaga pendidikan dasar yang terletak di wilayah perkotaan, terus berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan semua sumber daya yang ada. Fasilitas pendidikan tidak hanya

terdiri dari ruang kelas, perpustakaan, dan musala, tetapi juga dilengkapi dengan perangkat teknologi yang mendukung pembelajaran modern. Dengan perkembangan kurikulum yang menekankan kreativitas, kolaborasi, dan literasi digital dalam proses belajar, kehadiran sarana berbasis teknologi ini menjadi penting.

Table 4 Fasilitas dan Sarana Pembelajaran Berbasis Teknologi

Jenis Fasilitas	Jumlah	Kondisi / Keterangan
Proyektor	4 unit	Digunakan bergantian antar kelas
Layar Proyektor	5 unit	1 unit dalam kondisi rusak
Komputer	14 unit	Tersedia di laboratorium sekolah
Laptop	5 unit	Digunakan oleh guru dan staf
Printer	2 unit	Berfungsi untuk administrasi
Sound System	7 unit	4 unit aktif, 3 unit tidak aktif
Jaringan Internet	Stabil	Mendukung pembelajaran digital
Ruang TIK	1 ruang	Mendukung pembelajaran coding kelas V
Perpustakaan	1 ruang	Menyediakan koleksi buku & literasi murid
Musala	1 unit	Digunakan untuk kegiatan TBTQ & ibadah

Tabel menunjukkan bahwa SD Negeri Gejayan memiliki fasilitas yang cukup untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi, meskipun jumlah perangkat seperti proyektor dan laptop masih terbatas. Namun, ada potensi besar untuk pengembangan pembelajaran digital jika ada ruang TIK dan jaringan internet yang stabil. Hal ini memberi sekolah kesempatan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, terutama dengan menggunakan media animasi sebagai salah satu inovasi pembelajaran PAI.

B. Hasil Penelitian

1. Peluang Penggunaan Media Animasi dalam Pembelajaran PAI

a. Dukungan Sekolah dan Kebijakan Kurikulum

Sekolah mendorong animasi dalam pembelajaran melalui dukungan dan kebijakan kurikulum. Dukungan ini mencakup penyediaan fasilitas, perizinan untuk inovasi, dan kesesuaian dengan kebijakan kurikulum. Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum (Waka Kurikulum), Ibu Frisianti Erna Susanti, menjelaskan bahwa sekolah sangat terbuka terhadap penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Menurut beliau, sekolah sudah menyediakan perangkat dasar seperti Liquid Crystal Display (LCD), komputer, dan jaringan internet, serta memberi ruang kepada guru untuk berinovasi sesuai kurikulum:

“Sekolah terbuka dengan penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Jika guru ingin memanfaatkan animasi, pihak sekolah akan mendukung, baik melalui penyediaan fasilitas maupun izin dalam penggunaan perangkat di kelas.”³⁹

³⁹ Frisianti Erna Susanti., SPd.SD, “Hasil Wawancara Waka Kurikulum (SD Negeri Gejayan)”, interview (14 Agustus 2025).

Pandangan ini diperkuat oleh Guru PAI, Ibu Yusti Binariyah, yang menyatakan bahwa fasilitas yang disediakan sekolah memang mendukung pembelajaran berbasis animasi:

“Sekolah mendukung ketika guru mencoba menggunakan media animasi. Dukungan itu terlihat dari ketersediaan fasilitas proyektor dan akses internet yang bisa digunakan sewaktu-waktu dalam pembelajaran.”⁴⁰

Hal senada juga diungkapkan oleh Aprilia Putri Larasati, siswa kelas, yang merasa senang ketika guru menayangkan animasi melalui LCD di kelas:

“Kalau guru menggunakan video animasi, kami lebih semangat. Apalagi kalau ditayangkan di kelas dengan LCD, jadi semua bisa melihat.”⁴¹

Sekolah mendukung penggunaan animasi dalam pembelajaran PAI melalui kebijakan dan fasilitas. Dengan sekolah mengakui penggunaan animasi, guru lebih mudah berinovasi untuk meningkatkan peluang penggunaan animasi.

b. Respon Siswa terhadap Penggunaan Animasi

Respon siswa menjadi indikator keberhasilan media animasi. Media yang disukai siswa akan lebih mudah meningkatkan motivasi mereka untuk belajar dan meningkatkan pemahaman mereka tentang apa yang mereka pelajari. Waka Kurikulum menegaskan bahwa siswa lebih fokus ketika guru menggunakan media visual:

⁴⁰ Yusti Binariyah., S.Pd, “Hasil Wawancara Guru PAI (SD Negeri Gejayan)”, interview (21 Agustus 2025).

⁴¹ Aprilia Putri Larasati, “Hasil Wawancara Siswa Kelas 5 (SD Negeri Gejayan)”, interview (21 Agustus 2025).

“Siswa umumnya lebih tertarik belajar dengan media visual. Ketika guru menggunakan animasi, siswa lebih fokus dan termotivasi karena pembelajaran menjadi lebih hidup.”⁴²

Hal ini terbukti di lapangan sebagaimana disampaikan oleh Guru PAI, Ibu Yusti Binariyah, yang melihat siswa lebih antusias ketika ada animasi dalam pembelajaran:

“Anak-anak lebih antusias kalau pembelajaran disertai animasi. Mereka tidak mudah bosan dan lebih mudah memahami materi, terutama yang sifatnya abstrak.”⁴³

Sementara itu, Alif Tri Maulana, siswa kelas 5, menyampaikan pengalaman langsungnya:

“Kalau ada animasi, saya jadi lebih paham. Gambarnya jelas dan penjelasannya mudah diikuti.”⁴⁴

Respon siswa yang antusias menunjukkan bahwa animasi dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Ini menunjukkan bahwa animasi memiliki peluang besar untuk menjadikan pembelajaran PAI lebih menarik, aktif, dan mudah dipahami.

c. Ketersediaan dan Kemudahan Akses Media Animasi

Di era digital saat ini, ketersediaan media animasi menjadi peluang yang sangat membantu guru dalam menyiapkan materi pelajaran. Waka Kurikulum menegaskan bahwa akses terhadap sumber digital sangat terbuka:

⁴² Frisianti Erna Susanti., SPd.SD, “Hasil Wawancara Waka Kurikulum (SD Negeri Gejayan)”, interview (14 Agustus 2025).

⁴³ Yusti Binariyah., S.Pd, “Hasil Wawancara Guru PAI (SD Negeri Gejayan)”, interview (21 Agustus 2025).

⁴⁴ Alif Tri Maulana, “Hasil Wawancara Siswa Kelas 5 (SD Negeri Gejayan)”, interview (21 Agustus 2025).

“Akses terhadap media digital saat ini sangat terbuka. Guru bisa mencari bahan animasi dari internet dengan mudah, meskipun memang belum ada media khusus untuk PAI yang terpusat.”⁴⁵

Senada dengan itu, Guru PAI, Ibu Yusti Binariyah, menyatakan bahwa dirinya sering mencari dan menyesuaikan animasi dari internet:

“Media animasi sekarang banyak tersedia di internet. Kalau butuh materi tertentu, saya bisa mencarinya dan menyesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.”⁴⁶

Dari sisi siswa, Aprilia Putri Larasati, juga merasakan manfaat akses media digital:

“Saya juga kadang menonton video animasi PAI di YouTube. Jadi kalau di kelas ditampilkan lagi, saya bisa lebih cepat paham.”⁴⁷

Karena media animasi dapat diakses dengan mudah di internet saat ini, pendidik dan siswa memiliki banyak pilihan. Kemudahan ini menjadi peluang besar, tetapi konten harus dipilih sesuai dengan kurikulum PAI dan kebutuhan belajar siswa.

d. Potensi Pengembangan Media Animasi ke Depan

Selain ketersediaan media yang sudah ada, peluang lain yang penting adalah potensi pengembangan animasi khusus PAI. Waka Kurikulum menyampaikan bahwa meskipun belum tersedia media animasi khusus PAI, peluang pengembangannya masih terbuka lebar:

“Media animasi khusus PAI memang belum ada secara resmi, tetapi peluang pengembangannya sangat besar. Jika ada guru

⁴⁵ Frisianti Erna Susanti., SPd.SD, “Hasil Wawancara Waka Kurikulum (SD Negeri Gejayan)”, interview (14 Agustus 2025).

⁴⁶ Yusti Binariyah., S.Pd, “Hasil Wawancara Guru PAI (SD Negeri Gejayan)”, interview (21 Agustus 2025).

⁴⁷ Aprilia Putri Larasati, “Hasil Wawancara Siswa Kelas 5 (SD Negeri Gejayan)”, interview (21 Agustus 2025).

atau pihak luar yang mengembangkan, sekolah pasti akan mendukung.”⁴⁸

Pernyataan ini dikuatkan oleh Guru PAI, Ibu Yusti Binariyah , yang menekankan manfaat besar jika animasi PAI dikembangkan:

“Animasi masih bisa terus dikembangkan. Kalau ada yang membuat animasi sesuai kurikulum PAI, guru akan sangat terbantu karena bisa langsung digunakan di kelas.”⁴⁹

Hal serupa juga diungkapkan oleh Alif Tri Maulana, yang menyatakan ketertarikannya terhadap animasi bertema agama:

“Saya senang kalau ada animasi yang ceritanya tentang pelajaran agama. Jadi belajarnya lebih menarik dan gampang diingat.”⁵⁰

Sangat banyak peluang untuk pengembangan animasi khusus PAI. Dukungan sekolah, kesiapan guru, dan minat siswa adalah faktor utama yang mendorong pengembangan animasi agar lebih kontekstual dan relevan dengan kurikulum.

Keempat faktor ini menunjukkan bahwa animasi memiliki prospek yang cerah untuk dimasukkan secara lebih luas ke dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar. Mereka adalah dukungan sekolah, respons positif siswa, kemudahan akses media, dan peluang pengembangan di masa depan.

⁴⁸ Frisianti Erna Susanti., SPd.SD, “Hasil Wawancara Waka Kurikulum (SD Negeri Gejayan)”, interview (14 Agustus 2025).

⁴⁹ Yusti Binariyah., S.Pd, “Hasil Wawancara Guru PAI (SD Negeri Gejayan)”, interview (21 Agustus 2025).

⁵⁰ Alif Tri Maulana, “Hasil Wawancara Siswa Kelas 5 (SD Negeri Gejayan)”, interview (21 Agustus 2025).

2. Tantangan Penggunaan Media Animasi dalam Pembelajaran PAI

a. Keterbatasan fasilitas dan sarana prasarana

Penggunaan media animasi dalam pembelajaran PAI sangat dipengaruhi oleh ketersediaan fasilitas dan sarana. Tanpa dukungan fasilitas, media animasi sulit digunakan secara efektif di kelas. Oleh karena itu, peneliti menanyakan kepada sekolah, guru PAI, dan siswa tentang seberapa baik fasilitas mereka mendukung penggunaan animasi. Waka Kurikulum, Ibu Frisianti Erna Susanti menjelaskan bahwa sekolah sebenarnya sudah memiliki perangkat dasar seperti proyektor, komputer, dan jaringan internet, namun masih ada keterbatasan dari segi pelatihan dan wadah khusus untuk animasi PAI. Beliau mengatakan:

“Fasilitas seperti internet, laptop, dan proyektor sudah tersedia. Namun, sekolah belum memiliki wadah atau pelatihan khusus untuk pembuatan media animasi. Jika ada pelatihan (bimtek) atau undangan resmi, guru akan dengan senang hati mengikutinya.”⁵¹

Sejalan dengan itu, Guru PAI, Ibu Yusti Binariyah menyampaikan bahwa fasilitas memang sudah cukup mendukung, meskipun belum ideal:

“Fasilitas di sekolah tergolong cukup memadai, ditunjukkan dengan tersedianya LCD/proyektor, komputer, serta jaringan internet. Hal ini mendukung proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik, meskipun sesekali muncul kendala kecil yang masih dapat diatasi.”⁵²

Dari sudut pandang siswa, Aprilia Putri Larasati, menuturkan bahwa animasi belum terlalu sering digunakan:

⁵¹ Frisianti Erna Susanti., SPd.SD, “Hasil Wawancara Waka Kurikulum (SD Negeri Gejayan)”, interview (14 Agustus 2025).

⁵² Yusti Binariyah., S.Pd, “Hasil Wawancara Guru PAI (SD Negeri Gejayan)”, interview (21 Agustus 2025).

“Guru tidak terlalu sering menggunakan media animasi, hanya pada materi tertentu. Namun, ketika digunakan, media tersebut sangat membantu dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan.”⁵³

Fasilitas dasar seperti proyektor, komputer, dan internet sudah tersedia, tetapi jumlahnya masih terbatas dan belum difokuskan pada media animasi PAI. Dengan demikian, fasilitas sekolah cukup mendukung, namun perlu penguatan agar animasi dapat digunakan secara konsisten.

b. Kesiapan guru dalam membuat dan menggunakan animasi

Selain fasilitas, kesiapan guru juga menjadi aspek krusial karena guru adalah pelaksana utama dalam penerapan animasi di kelas. Sehebat apa pun media yang tersedia, tanpa kesiapan guru untuk membuat atau menggunakannya, pembelajaran berbasis animasi tidak dapat berjalan efektif. Wawancara dengan Waka Kurikulum menegaskan bahwa keterbatasan kemampuan teknis guru merupakan hambatan utama:

“Kendala utama adalah keterbatasan kemampuan guru dalam membuat animasi karena tidak memiliki latar belakang atau pelatihan di bidang tersebut. Selain itu, belum ada pelatihan khusus yang difasilitasi sekolah terkait pembuatan media animasi PAI.”⁵⁴

Pandangan ini diperkuat oleh pengalaman Guru PAI, Ibu Yusti Binariyah, yang menyampaikan bahwa ia seringkali harus mencari atau bahkan membuat sendiri media animasi sederhana:

⁵³ Aprilia Putri Larasati, “Hasil Wawancara Siswa Kelas 5 (SD Negeri Gejayan)”, interview (21 Agustus 2025).

⁵⁴ Frisianti Erna Susanti., SPd.SD, “Hasil Wawancara Waka Kurikulum (SD Negeri Gejayan)”, interview (14 Agustus 2025).

“Biasanya media diperoleh dari internet atau dibuat sendiri. Tantangannya ada pada kendala teknis, seperti laptop yang bermasalah atau jaringan internet yang tidak stabil.”⁵⁵

Dari perspektif siswa, Alif Tri Maulana, menyampaikan bahwa guru jarang menggunakan animasi, meski ketika digunakan hasilnya sangat membantu:

“Guru jarang menggunakan media animasi, dan biasanya hanya pada materi tertentu. Namun, ketika digunakan, media animasi tersebut sangat membantu proses pembelajaran.”⁵⁶

Meskipun guru sangat bersemangat, penggunaan animasi belum optimal karena keterbatasan teknis dan kurangnya instruksi. Oleh karena itu, kesiapan guru masih rendah dan diperlukan pelatihan khusus.

c. Kendala teknis dan non-teknis (internet, listrik, waktu persiapan)

Faktor teknis dan non-teknis juga sering menjadi hambatan nyata di lapangan selain keterbatasan fasilitas dan kemampuan guru. Animasi di sekolah sering dihalangi oleh masalah seperti internet yang tidak stabil, pemadaman listrik, dan waktu persiapan yang terbatas. Waka Kurikulum menyampaikan bahwa keterbatasan anggaran sekolah membuat pelatihan pembuatan animasi sulit dilakukan secara mandiri. Beliau mengatakan:

“Sekolah memiliki keterbatasan anggaran untuk mengadakan pelatihan mandiri khusus pembuatan animasi. Namun, jika ada pihak yang membuat media animasi untuk pembelajaran PAI dan meninggalkannya di sekolah, maka sekolah akan sangat senang memanfaatkannya.”⁵⁷

⁵⁵ Yusti Binariyah., S.Pd, “Hasil Wawancara Guru PAI (SD Negeri Gejayan)”, interview (21 Agustus 2025).

⁵⁶ Alif Tri Maulana, “Hasil Wawancara Siswa Kelas 5 (SD Negeri Gejayan)”, interview (21 Agustus 2025).

⁵⁷ Frisianti Erna Susanti., SPd.SD, “Hasil Wawancara Waka Kurikulum (SD Negeri Gejayan)”, interview (14 Agustus 2025).

Hal ini sejalan dengan yang disampaikan Guru PAI, Ibu Yusti Binariyah, yang menjelaskan berbagai kendala teknis:

“Kendala teknis biasanya berkaitan dengan jaringan Wi-Fi yang kadang tidak stabil, kabel listrik yang bermasalah, atau terjadinya pemadaman listrik. Kendala non-teknis terletak pada keterbatasan waktu dalam mempersiapkan bahan ajar.”⁵⁸

Dari sisi siswa, Aprilia Putri Larasati, menuturkan bahwa meskipun animasi sangat membantu, hambatan internet juga kerap mereka rasakan:

“Saya lebih paham karena video tersebut menyajikan materi dengan jelas dan mudah dipahami, meskipun kadang ada kesulitan kalau internet di sekolah atau rumah kurang stabil.”⁵⁹

Hambatan teknis seperti ketidakstabilan listrik dan internet, serta hambatan non-teknis seperti keterbatasan waktu guru, masih sering terjadi. Hal ini menunjukkan bahwa perbaikan infrastruktur dan manajemen waktu sangat penting untuk memaksimalkan animasi.

d. Kesesuaian media animasi dengan materi PAI

Kesesuaian media animasi dengan kurikulum PAI sangat penting agar animasi tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga membantu siswa mencapai tujuan mereka. Berdasarkan wawancara dengan Waka Kurikulum, media animasi khusus PAI masih belum tersedia:

“Saat ini belum ada media animasi khusus untuk PAI. Belum ada wadah atau pustaka khusus yang menyediakan materi tersebut, termasuk di Kelompok Kerja Guru (KKG) guru agama.”⁶⁰

⁵⁸ Yusti Binariyah., S.Pd, “Hasil Wawancara Guru PAI (SD Negeri Gejayan)”, interview (21 Agustus 2025).

⁵⁹ Aprilia Putri Larasati, “Hasil Wawancara Siswa Kelas 5 (SD Negeri Gejayan)”, interview (21 Agustus 2025).

⁶⁰ Frisianti Erna Susanti., SPd.SD, “Hasil Wawancara Waka Kurikulum (SD Negeri Gejayan)”, interview (14 Agustus 2025).

Namun demikian, Guru PAI, Ibu Yusti Binariyah, menilai bahwa media animasi memiliki potensi besar untuk dikembangkan sesuai dengan kurikulum:

“Media animasi masih sangat berpeluang untuk terus dikembangkan. Media ini memudahkan guru PAI dalam mengakses, mempelajari, dan menyampaikan materi secara menarik sehingga siswa tidak mudah bosan.”⁶¹

Dari sisi siswa, Alif Tri Maulana, memberikan tanggapan positif: “Menurut saya isi animasinya sesuai, seperti yang ada di lembar kerja siswa (LKS).” Meskipun media animasi yang digunakan sudah cukup sesuai dengan materi PAI, mereka masih terbatas dan sering diambil dari sumber umum. Oleh karena itu, pengembangan media animasi yang lebih kontekstual untuk materi PAI masih sangat penting.

Keterbatasan fasilitas, kesiapan guru, masalah teknis dan non-teknis, dan materi yang tidak sesuai adalah beberapa kendala dalam penggunaan media animasi dalam pembelajaran PAI. Namun, semua informan setuju bahwa animasi sangat membantu pembelajaran. Akibatnya, diperlukan dukungan melalui penyediaan sarana yang lebih lengkap, pelatihan guru, peningkatan infrastruktur, dan pembuatan media animasi yang sesuai dengan kurikulum PAI.

⁶¹ Yusti Binariyah., S.Pd, “Hasil Wawancara Guru PAI (SD Negeri Gejayan)”, interview (21 Agustus 2025).

C. Pembahasan

1. Peluang Penggunaan Media Animasi dalam Pembelajaran PAI

a. Dukungan Sekolah dan Kebijakan Kurikulum

Hasil penelitian menunjukkan bahwa SD Negeri Gejayan mendukung penggunaan media animasi dalam pembelajaran PAI. Sekolah telah menyediakan proyektor LCD, komputer, dan jaringan internet, tetapi aksesnya belum merata di setiap kelas. Guru diberi kebebasan untuk menggunakan teknologi untuk mengakomodasi kreativitas, kebutuhan, dan keadaan siswa. Kebijakan sekolah yang mengikuti Kurikulum Merdeka mendukung hal ini. Kebijakan ini memungkinkan guru untuk berinovasi dan siswa didorong untuk belajar secara lebih kontekstual dan menyenangkan. Kondisi ini menunjukkan bahwa dukungan sekolah tidak hanya terbatas pada penyediaan fasilitas; itu juga melibatkan legitimasi kebijakan yang mendorong penciptaan ide-ide baru tentang pembelajaran.

Temuan ini selaras dengan teori *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)* yang menekankan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak dapat berdiri sendiri, melainkan membutuhkan sinergi antara pengetahuan konten, pedagogi, dan dukungan teknologi. Dukungan kebijakan sekolah berfungsi sebagai payung yang memberikan kepastian, sehingga guru merasa aman untuk mencoba inovasi. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Ramli⁶² yang menegaskan bahwa keberhasilan implementasi Kurikulum Merdeka sangat dipengaruhi oleh kesiapan sekolah menyediakan

⁶² Ramli. (2022). Efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi pada implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Iqra'*, 6(2), 101–113.

fasilitas teknologi serta dukungan administratif. Penelitian Amemasor⁶³ juga menunjukkan bahwa adopsi teknologi dalam pendidikan bergantung pada konsistensi regulasi dan kebijakan lembaga. Lebih jauh, Huda, Arif, & Rahim⁶⁴ menemukan bahwa dalam konteks PAI, dukungan kurikulum yang eksplisit terhadap integrasi teknologi menjadi faktor krusial agar inovasi digital dapat diimplementasikan secara berkelanjutan. Oleh karena itu, animasi berjalan dengan baik jika sekolah memiliki fasilitas, kebijakan yang selaras dengan Kurikulum Merdeka, dan ruang untuk guru. Namun, untuk mencapai hasil yang optimal, masih diperlukan penguatan dalam hal pemerataan fasilitas dan program pelatihan guru.

b. Respon siswa terhadap penggunaan animasi

Penelitian ini menemukan bahwa siswa kelas V menunjukkan respon yang sangat positif terhadap penggunaan media animasi. Mereka terlihat lebih antusias ketika materi disampaikan melalui animasi, dibandingkan dengan metode ceramah tradisional. Siswa menjadi lebih perhatian, memahami lebih cepat, dan bahkan dapat mengulangi isi animasi yang ditayangkan, seperti dalam serial Nussa dan Rara. Antusiasme ini menunjukkan bahwa media animasi tidak hanya membuat pembelajaran lebih mudah, tetapi juga membuat siswa lebih terlibat secara emosional.

Hasil ini dapat dijelaskan dengan Cognitive Theory of Multimedia Learning (CTML) yang dikembangkan Mayer.⁶⁵ Teori ini menjelaskan bahwa siswa belajar lebih efektif ketika informasi disajikan dalam bentuk audio-

⁶³ *Ibid.*

⁶⁴ *Ibid.*

⁶⁵ Mayer, Richard E. *Multimedia Learning*. Cambridge: Cambridge University Press, 2009.

visual yang relevan, karena hal ini memperkuat representasi mental dan mengurangi beban kognitif. Dengan kata lain, kombinasi visual (animasi) dan auditori (narasi) membantu siswa dalam memproses informasi lebih baik dibandingkan jika materi hanya disampaikan melalui teks atau ceramah. Menurut penelitian Rahmayani,⁶⁶ audiovisual ternyata meningkatkan motivasi siswa dan meningkatkan pemahaman mereka tentang PAI. Sementara itu, Susanto, Marpuah, dan Erwahyudin⁶⁷ menemukan bahwa animasi interaktif bukan hanya menarik, tetapi juga efektif dalam menyampaikan konsep abstrak dalam PAI. Dengan demikian, respon siswa yang penuh antusiasme, fokus, dan kemampuan menjelaskan kembali isi materi membuktikan bahwa animasi merupakan media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi sekaligus membantu siswa memahami konsep abstrak secara lebih konkrit.

c. Ketersediaan dan kemudahan akses media animasi

Penelitian ini menemukan bahwa SD Negeri Gejayan memiliki perangkat dasar seperti proyektor, komputer, dan koneksi internet. Namun, distribusinya tidak merata dan beberapa perangkat tidak dalam kondisi terbaik, membuatnya tidak dapat digunakan sepenuhnya. Pembelajaran berbasis media tidak dapat dilakukan secara serentak di semua kelas karena guru harus bergantian menggunakan perangkat di ruang tertentu. Guru juga

⁶⁶ Rahmayani. (2021). *Penggunaan audiovisual untuk meningkatkan motivasi belajar PAI*. Indonesian Journal of Education and Social Humanities, 3(1), 45–55.

⁶⁷ Susanto, A., Marpuah, & Erwahyudin. (2020). *Pengembangan media animasi interaktif untuk pembelajaran PAI*. Journal of Religious and Educational Studies, 5(2), 77–89.

sering menggunakan animasi dari YouTube karena mudah dan cepat diakses, meskipun ini mungkin tidak sesuai dengan kurikulum.

Hasil ini mengonfirmasi penelitian Yumnah,⁶⁸ yang menyatakan bahwa ketersediaan perangkat dan jaringan internet sangat penting untuk penggunaan animasi sekolah. Pemanfaatan animasi menjadi terhambat jika ada perangkat terbatas atau koneksi internet yang tidak stabil. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Yaumi, Sukriyani, dan Yahdi⁶⁹ menemukan bahwa video animasi berbasis Android sangat membantu dalam meningkatkan pemahaman siswa. Namun, banyak sekolah masih menghadapi masalah memiliki banyak perangkat yang tersedia. Akibatnya, meskipun SD Negeri Gejayan memiliki fasilitas dasar yang mendukung penggunaan animasi, masih ada beberapa masalah. Ini termasuk perangkat yang didistribusikan tidak merata, kondisi teknis alat yang buruk, dan konten yang diambil dari luar kurikulum. Ini menunjukkan bahwa animasi memiliki banyak potensi untuk digunakan, tetapi juga menunjukkan bahwa akses dan penyediaan konten animasi harus disesuaikan dengan kurikulum.

d. Potensi pengembangan media animasi ke depan

Hasil penelitian juga mengungkapkan adanya potensi besar dalam pengembangan media animasi di SD Negeri Gejayan. Guru menunjukkan minat tinggi terhadap penggunaan animasi sebagai media pembelajaran inovatif, meskipun keterampilan teknis dalam membuat animasi masih

⁶⁸ Yumnah. (2020). *Evaluasi penggunaan animasi dalam e-learning PAI*. Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam, 3(2), 155–167.

⁶⁹ Yaumi, M., Sukriyani, & Yahdi. (2020). *Efektivitas video animasi berbasis Android pada pembelajaran PAI di daerah terpencil*. Journal of Islamic and Cultural Studies, 2(1), 33–45.

terbatas. Sekolah pun berusaha mendukung dengan mendorong guru berinovasi dalam pembelajaran sejalan dengan Kurikulum Merdeka. Potensi ini dapat menjadi peluang besar jika ditopang dengan pelatihan guru, penyediaan konten animasi yang relevan, serta dukungan kebijakan sekolah yang konsisten.

The Theory of Self-Determination Ryan & Deci⁷⁰ menekankan bahwa jika kebutuhan psikologis dasar siswa seperti kompetensi, keterlibatan, dan kemandirian dipenuhi, motivasi intrinsik mereka akan meningkat. Penemuan ini dapat membantu memahami temuan ini. Animasi dapat membantu pertumbuhan motivasi intrinsik siswa dengan membuat belajar menarik, menyenangkan, dan interaktif. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Djazilan dan Hariani⁷¹, e-learning berbasis animasi memiliki kemungkinan besar untuk digunakan dalam pembelajaran PAI. Sementara Huang⁷² menekankan bahwa keberlanjutan inovasi ini sangat bergantung pada pelatihan guru dan dukungan kebijakan jangka panjang. Oleh karena itu, ada peluang besar bagi guru dan sekolah di SD Negeri Gejayan untuk mengembangkan animasi lebih lanjut. Mereka dapat melakukannya dengan meningkatkan kemampuan teknis guru, meningkatkan dukungan kebijakan, dan membuat repositori animasi berbasis kurikulum yang relevan dengan konteks lokal.

⁷⁰ Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68–78.

⁷¹ Djazilan, M., & Hariani, L. (2021). *Efektivitas e-learning berbasis animasi dalam pembelajaran PAI*. *Bulletin of Science, Technology and Islamic Education*, 4(2), 89–102.

⁷² Huang, X. (2021). Teacher training and educational technology integration: A case for sustainable innovation. *International Journal of Educational Development*, 31(4), 201–215.

2. Tatangan Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran PAI

a. Keterbatasan fasilitas dan sarana prasarana

Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun SD Negeri Gejayan memiliki perangkat dasar seperti proyektor, komputer, dan koneksi internet, kelas tidak memilikinya secara merata. Beberapa perangkat tidak berfungsi dengan baik bahkan dalam kondisi terbaik, jadi guru harus berbagi penggunaan dengan siswa lain. Pembelajaran berbasis animasi tidak dapat dilakukan secara konsisten di seluruh kelas karena kondisi ini, dan guru terkadang harus memilih pendekatan tradisional yang lebih efisien. Kondisi ini sejalan dengan temuan lapangan bahwa, baik dari segi jumlah maupun kualitas sarana, akses teknologi di sekolah dasar Indonesia masih terbatas.

Studi Yumnah⁷³ menemukan bahwa faktor utama yang menghambat pemanfaatan animasi dalam pembelajaran PAI adalah keterbatasan sarana prasarana. Sementara itu, Fauzi & Hasanah⁷⁴ menekankan bahwa meskipun sekolah memiliki perangkat, keterbatasan perawatan dan ketersediaan perangkat cadangan sering membuat guru enggan menggunakan media digital. Teori Equity of Access dalam pendidikan juga menjelaskan bahwa pemerataan fasilitas merupakan syarat penting agar inovasi pembelajaran dapat diterapkan secara efektif. Dengan demikian, keterbatasan fasilitas dan

⁷³ Yumnah. (2020). Evaluasi penggunaan animasi dalam e-learning PAI. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 155–167.

⁷⁴ Fauzi, A., & Hasanah, N. (2020). Pemanfaatan konten digital dalam pembelajaran: masalah kesesuaian kurikulum. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(3), 201–213.

sarana prasarana menjadi tantangan utama yang harus diatasi agar animasi benar-benar bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang konsisten dan merata di seluruh kelas.

b. Kesiapan Guru dalam Membuat dan Menggunakan Animasi

Hasil penelitian menemukan bahwa sebagian besar guru masih bergantung pada animasi yang tersedia di internet, khususnya YouTube, karena keterampilan teknis mereka dalam membuat animasi masih terbatas. Guru memang menunjukkan minat tinggi untuk menggunakan animasi, tetapi keterbatasan kompetensi teknologi membuat mereka belum mampu berinovasi menciptakan konten sendiri. Hal ini menandakan adanya kesenjangan antara dukungan kebijakan sekolah dengan kesiapan guru dalam mengoperasionalisasinya.

Keberhasilan inovasi digital dipengaruhi oleh kemampuan guru untuk membuat media pembelajaran berbasis teknologi, menurut Rachman & Fitriani.⁷⁵ Tanpa kemampuan yang diperlukan, instruktur hanya menjadi konsumen konten dan bukan produsen. Menurut Penelitian Gunawan⁷⁶, kesiapan pedagogis guru untuk menggunakan media audiovisual dalam pembelajaran sangat dipengaruhi oleh efektivitasnya. Agar media dapat digunakan secara efektif, penguasaan teknologi guru harus selaras dengan pedagogi dan konten, menurut Teori Teknologi Pengetahuan Konten Pedagogik (TPACK). Oleh karena itu, tantangan untuk memastikan bahwa

⁷⁵ Rachman, A., & Fitriani, D. (2021). *Kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi*. Jurnal Inovasi Pendidikan, 5(2), 133–145.

⁷⁶ Gunawan, H. (2021). *Efektivitas media audiovisual dalam pembelajaran: peluang dan hambatan*. Jurnal Pendidikan Dasar, 12(1), 55–66.

guru siap untuk membuat dan menggunakan animasi harus diatasi melalui pelatihan teknis, pendampingan berkelanjutan, dan peningkatan kemampuan teknologi dalam program pengembangan profesional guru.

c. Kendala Teknis dan Non-Teknis (Internet, Listrik, Waktu Persiapan)

Penelitian ini menunjukkan bahwa kendala teknis seperti jaringan internet yang tidak stabil, pemadaman listrik, serta keterbatasan waktu persiapan menjadi hambatan signifikan dalam pemanfaatan animasi di kelas. Guru sering kali harus menghabiskan waktu untuk memastikan koneksi internet berfungsi, perangkat tersedia, dan konten animasi siap digunakan. Situasi ini menimbulkan ketidakpastian dan membuat pembelajaran berbasis animasi tidak selalu dapat diandalkan.

Supriadi⁷⁷ menyatakan bahwa proses persiapan yang kompleks dapat mengurangi efektivitas waktu belajar dan membuat guru tidak termotivasi untuk menggunakan teknologi. Menurut penelitian Fauzan dan Nurhadi⁷⁸ keterbatasan waktu persiapan membuat banyak guru kembali ke metode tradisional, meskipun mereka tahu animasi membantu. Teori Diffusion of Innovations di jelaskan bahwa faktor teknis yang memudahkan pengguna sangat memengaruhi keberhasilan adopsi teknologi. Jika ada hambatan teknis yang terlalu besar, adopsi akan menjadi lebih lambat. Oleh karena itu, hambatan teknis dan non-teknis menjadi masalah nyata yang tidak hanya mengganggu proses pembelajaran tetapi juga membuat guru kurang konsisten dalam menggunakan animasi.

⁷⁷ Supriadi. (2020). Implementasi kebijakan teknologi dalam pendidikan: antara regulasi dan praktik. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 8(2), 77–88.

⁷⁸ Fauzan, R., & Nurhadi. (2021). Hambatan guru dalam penerapan media berbasis teknologi di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 3(1), 88–97.

d. Kesesuaian media animasi dengan materi PAI

Hasil penelitian menunjukkan bahwa banyak guru masih menggunakan animasi dari sumber luar seperti YouTube, namun kontennya tidak selalu sesuai dengan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, maupun nilai-nilai dalam PAI. Beberapa animasi memang menarik dan populer di kalangan siswa, tetapi lebih menonjolkan sisi hiburan ketimbang substansi materi keagamaan. Kondisi ini membuat pesan yang disampaikan tidak selalu mendukung capaian pembelajaran PAI sesuai kurikulum.

Penelitian Fauzi & Hasanah⁷⁹ menekankan bahwa kesesuaian konten digital dengan kurikulum sangat penting agar media dapat berfungsi sebagai pendukung pembelajaran dan bukan sekadar hiburan. Selain itu, penelitian Yaumi, Sukriyani, & Yahdi⁸⁰ menemukan bahwa animasi berbasis Android yang dibuat sesuai dengan kurikulum lebih efektif meningkatkan pemahaman siswa daripada animasi biasa dari internet. Teori Alignment Instructional membantu memahami hal ini. Teori ini menekankan betapa pentingnya kesesuaian antara media, tujuan pembelajaran, dan evaluasi. Oleh karena itu, sangat sulit untuk memastikan bahwa konten animasi sesuai dengan materi PAI karena animasi dapat melemahkan hasil pembelajaran jika tidak difilter dan dibuat berdasarkan kurikulum.

⁷⁹ Fauzi, A., & Hasanah, N. (2020). Pemanfaatan konten digital dalam pembelajaran: masalah kesesuaian kurikulum. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(3), 201–213.

⁸⁰ Yaumi, M., Sukriyani, & Yahdi. (2020). Efektivitas video animasi berbasis Android pada pembelajaran PAI di daerah terpencil. *Journal of Islamic and Cultural Studies*, 2(1), 33–45.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri Gejayan Yogyakarta, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media animasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki tantangan sekaligus peluang. Tantangan yang dihadapi mencakup keterbatasan fasilitas dan sarana prasarana penunjang, kesiapan guru dalam mengembangkan serta mengoperasikan media animasi, kendala teknis seperti keterbatasan akses internet, listrik, dan waktu persiapan, serta keterbatasan kesesuaian materi animasi dengan kurikulum PAI yang berlaku. Di sisi lain, media animasi juga menghadirkan peluang yang cukup besar, antara lain dukungan sekolah dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, respon positif siswa terhadap pembelajaran yang lebih interaktif, ketersediaan akses digital yang semakin terbuka, serta potensi pengembangan media animasi khusus untuk materi PAI di masa depan. Temuan ini relevan dengan teori inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang menekankan pentingnya kesiapan sumber daya, dukungan institusional, dan relevansi materi dengan kebutuhan kurikulum.

B. Saran

Hasil penelitian menghasilkan beberapa saran yang dapat dipertimbangkan oleh berbagai pihak. Saran ini ditujukan kepada pendidik PAI, pihak sekolah, pengembang media pendidikan, dan peneliti potensial. Rekomendasi ini diharapkan tidak hanya membantu mengatasi masalah yang muncul, tetapi juga

dapat digunakan sebagai tindakan konkret untuk meningkatkan peluang untuk menggunakan media animasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

1. Untuk Guru PAI disarankan agar lebih sering memanfaatkan media animasi dalam proses pembelajaran, mengingat efektivitasnya dalam meningkatkan minat serta pemahaman siswa. Selain itu, guru perlu mengikuti pelatihan atau workshop untuk meningkatkan keterampilan dalam memilih, mengembangkan, dan mengintegrasikan animasi sesuai dengan tuntutan kurikulum.
2. Untuk Sekolah disarankan untuk menambah serta memperbarui fasilitas teknologi, seperti proyektor, laptop, dan jaringan internet, guna mendukung optimalisasi pembelajaran berbasis animasi. Selain itu, sekolah perlu memberikan dukungan kebijakan yang mendorong terciptanya inovasi dalam pembelajaran berbasis teknologi.
3. Untuk Pengembang Media Pendidikan diharapkan dapat mengembangkan animasi khusus PAI yang sesuai dengan kurikulum sekolah dasar, sehingga guru memiliki bahan ajar yang kontekstual dan mudah digunakan. Pengembang juga perlu mendesain animasi yang interaktif, menarik, serta relevan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa sekolah dasar.
4. Untuk Peneliti Selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian pada sekolah dengan karakteristik berbeda agar hasil dapat digeneralisasi secara lebih luas. Peneliti juga dapat menggunakan metode kuantitatif atau mixed methods untuk memperoleh data yang lebih objektif dan komprehensif.

Selain itu, melibatkan lebih banyak sekolah serta partisipasi orang tua siswa akan memperkuat validitas dan reliabilitas temuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrochim, P L, Y Khairunnisa, M Nurani, and A N Aeni, 'Pengembangan Aplikasi BEAT (Belajar Asyik Tentang) Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Dasar Putri Laisya Abdurrochim 1 , Yuniar Khairunnisa 2 , Mughni Nurani 3 , Ani Nur Aeni 4', 6.3 (2022), pp. 3972–81 <<https://jbasic.org/index.php/basicedu>>
- Amemasor, Stephen Kwashie, Stephen Opoku Oppong, Benjamin Ghansah, Ben Bright Benuwa, and Daniel Danso Essel, 'A Systematic Review on the Impact of Teacher Professional Development on Digital Instructional Integration and Teaching Practices', *Frontiers in Education*, 10.May (2025), pp. 1–14, doi:10.3389/feduc.2025.1541031
- Asril, Z., Syafril, S., Engkizar, E., & Arifin, Z., 'Advancing Educational Practices: Implementation and Impact of Virtual Reality in Islamic Religious Education.Jurnal Pendidikan Islam, 9(2), 199-210.', 2023 <<https://core.ac.uk/download/pdf/599005907.pdf>>
- Bulkani, M. Fatchurahman, Harirayanto Adella, and M. Andi Setiawan, 'Development of Animation Learning Media Based on Local Wisdom to Improve Student Learning Outcomes in Elementary Schools', *International Journal of Instruction*, 15.1 (2022), pp. 55–72, doi:10.29333/iji.2022.1514a
- Cahyani, Ni Made Dwi, I Putu Mas Dewantara, and Kadek Wirahyuni, 'Pemanfaatan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Menulis Teks Eksplanasi Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Melaya', *Jpbsi*, 12.4 (2022), pp. 417–26 <<https://doi.org/10.23887/jpbsi.v12i4.62364>>

- Chao, Y.-H., Lin, C.-C., & Chen, H.-Y., 'Development and Evaluation of Animated Instructional Materials and Collaborative Learning for Nursing Research Courses: An Action Research Study.', 2025
<<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0260691725002916>>
- Deineko, Zhanna, Svitlana Sotnik, and Vyacheslav Lyashenko, 'Multimedia Systems in Education', *International Journal of Academic Information Systems Research*, 6.7 (2022), pp. 23–28 <www.ijeais.org/ijaisr>
- Di, Mesin, Politeknik Raflesia, Deviya Aprilman, Tri Prasetyo, and Bayu Putra Irawan, 'Teknis Media Animasi Dalam Pembelajaran Pemahaman Gambar Teknik', *Jurnal Teknik Mesin*, 8.2 (2022), pp. 12–23
<<https://www.ejournal.polraf.ac.id/index.php/JTM/article/view/165%0Ahttps://www.ejournal.polraf.ac.id/index.php/JTM/article/download/165/178>>
- DosenMuslim.com, 'Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam'
<<https://dosenmuslim.com/pendidikan/ruang-lingkup-pendidikan-agama-islam/>>
- Dr. J.R. Raco, M.E., M.Sc., 'METODE PENELITIAN KUALITATIF: JENIS, KARAKTERISTIK, DAN KEUNGGLANNYA', *PT Grasindo*, 2010, p. 146
- Fauzan, R., & Nurhadi. (2021). *Hambatan guru dalam penerapan media berbasis teknologi di sekolah dasar*. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 3(1), 88–97.
- Fauzi, A., & Hasanah, N. (2020). *Pemanfaatan konten digital dalam pembelajaran: masalah kesesuaian kurikulum*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(3), 201–213.
- Gunawan, H. (2021). *Efektivitas media audiovisual dalam pembelajaran: peluang dan hambatan*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 55–66.
- HAMALIK, 'Proses Belajar Mengajar', 2023 <<https://library.stikptik.ac.id/detail?id=19717&lokasi=lokal>>

- Hanif, Muhammad, 'The Development and Effectiveness of Motion Graphic Animation Videos to Improve Primary School Students' Sciences Learning Outcomes', *International Journal of Instruction*, 13.4 (2020), pp. 247–66, doi:10.29333/iji.2020.13416a
- Huang, Lingyun, Min Liang, Yuhan Xiong, Xiaomeng Wu, and Cher Ping Lim, 'A Systematic Review of Technology-Enabled Teacher Professional Development during COVID -19 Pandemic', *Computers and Education*, 223.September (2024), p. 105168, doi:10.1016/j.compedu.2024.105168
- Huda, Miftachul, Muhamad Arif, Mohamad Marzuqi Abdul Rahim, and Muhammad Anshari, 'Islamic Religious Education Learning Media in the Technology Era: A Systematic Literature Review', *At-Tadzkir: Islamic Education Journal*, 3.2 (2024), pp. 83–102, doi:10.59373/attadzkir.v3i2.62
- Iskandar, A., Fitriani, R., Ida, N., & Sitompul, P. H. S, *Dasar Metode Penelitian*. <[https://books.google.co.id/books?id=dMnfEAAAQBAJ&lpg=PA1&ots=98CYvdrpKJ&dq=Iskandar%2C I. \(2021\). Metodologi Penelitian Kualitatif%3A Konsep dan Aplikasi dalam Penelitian Sosial](https://books.google.co.id/books?id=dMnfEAAAQBAJ&lpg=PA1&ots=98CYvdrpKJ&dq=Iskandar%2C I. (2021). Metodologi Penelitian Kualitatif%3A Konsep dan Aplikasi dalam Penelitian Sosial)>
- Jurnal, Risalah, Studi Islam, Muhammad Fatchur Rochim, and Moch Tolchah, 'Ruang Lingkup Materi Pendidikan Agama Islam Dalam Al -Quran', 10.3 (2024), pp. 1228–41
- Jusmawati, Jusmawati, Satriawati Satriawati, and Bellona Mardhatillah Sabilah, 'Pengaruh Pembelajaran Berbasis Daring Terhadap Minat', *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 5.2 (2020), pp. 106–11 <<https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jkpd/article/view/3934/2688>>
- Kifli, Zul, 'Konsep Pendidikan Dalam Islam', *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15.2 (2019), pp. 65–71, doi:10.31000/rf.v15i2.1805

- Kumble, Ganesh Prasad Thuemmler, Christoph, Chunxue Bai, Jurgen Appelo, Don Tapscott, Anthony D Williams, Niall Cook, and others, 'Penggunaan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas Viii Di Smp Qur'an Nurul Huda Pesawaran. Raden Intan Lampung', *Acta Universitatis Agriculturae et Silviculturae Mendelianae Brunensis*, 53.9 (2020), pp. 1689–99
- Makinde, S. O., Adedokun, A. A., Ogunlade, J. O., & Yusuf, T. A. (2024). Effect of 3D computer animation on lower primary pupils' motivation to learn culture. *Education and Information Technologies*.
- Mashuri, Delila Khoiriyah, 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Sekolah Dasar Kelas V', *Jpgsd*, 08.05 (2020), pp. 893–903
- Mayer, Richard E., 'Multimedia Learning', *The Annual Report of Educational Psychology in Japan*, 41.0 (2002), pp. 27–29, doi:10.5926/arepj1962.41.0_27
- Molefi, Rethabile Rosemary, Musa Adekunle Ayanwale, Lehlohonolo Kurata, and Julia Chere-Masopha, 'Do In-Service Teachers Accept Artificial Intelligence-Driven Technology? The Mediating Role of School Support and Resources', *Computers and Education Open*, 6.January (2024), p. 100191, doi:10.1016/j.caeo.2024.100191
- Mudinillah, Adam, Nurfadilah Nurfadilah, and Septika Rudiamon, 'Plotagon Application Development Learning Speaking Skills', *Al-Hijr: Journal of Adulearn World*, 1.1 (2023), pp. 19–29, doi:10.55849/alhijr.v1i1.500
- Mulyasari, Amal, 'Pengaruh Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Akhlak Siswa Di Sekolah Menengah Atas Cendana Pekanbaru', 2018, pp. 16–49
- Muthmainna, Aqila, and Rusdy Abdullah Siroj, 'Mastering the Art of Qualitative Data Analysis and Interpretation : Key Steps and Procedures', 2015, 2025, pp. 27–33
- Nurhayati, Hermin, and Nuni Widiarti, Langlang Handayani, 'Jurnal Basicedu. Jurnal

- Basicedu', *Jurnal Basicedu*, 5.5 (2020), pp. 3(2), 524–32
<<https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>>
- Pingga, Yulia Susanti, 'Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Kristen', *Harati: Jurnal Pendidikan Kristen*, 1.2 (2021),
- Rachman, A., & Fitriani, D. (2021). *Kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi*. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(2), 133–145.
- Rahayu, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi Doratoon Pada Pembelajaran Di Kelas V Sekolah Dasar', *Edukasi: Jurnal Penelitian ...*, 15.02 (2023), pp. 295–306
<<https://journal.unimma.ac.id/index.php/edukasi/article/view/10525%0Ahttps://journal.unimma.ac.id/index.php/edukasi/article/download/10525/4736>>
- Ramdani, P, and R Fauzian, *Media Pembelajaran Animasi*, 1 (Rinda Fauzian, 2021)
<<https://books.google.co.id/books?id=QI9JEAAAQBAJ>>
- Ramli. (2022). *Efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi pada implementasi Kurikulum Merdeka*. *Jurnal Iqra'*, 6(2), 101–113.
- Rahmayani. (2021). *Penggunaan audiovisual untuk meningkatkan motivasi belajar PAI*. *Indonesian Journal of Education and Social Humanities*, 3(1), 45–55.
- Rohmiati, E., 'The Use of Digital Media in Learning Islamic Religious Education: Opportunities and Challenges.'
<<https://stituwjombang.ac.id/jurnalstit/index.php/UrwatulWutsqo/article/view/1952>>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future

directions. *Contemporary Educational Psychology*, 61, 101860.

Sukriyani, Muhammad Yaumi, and Muhammad Yahdi, 'The Utilization of Android-Based Animation Videos on Learning Islamic Religious Education in Selayar Island', *JICSA (Journal of Islamic Civilization in Southeast Asia)*, 10.2 (2021), p. 420, doi:10.24252/jicsa.v10i2.24777

Saputri, Dessy Liana, and Umar Darwis, 'Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas IV MIS-Al Ihsan', *Indonesian Research Journal On Education*, 2.2 (2022), pp. 573–82, doi:10.31004/irje.v2i2.297

Supriadi. (2020). *Implementasi kebijakan teknologi dalam pendidikan: antara regulasi dan praktik*. Jurnal Manajemen Pendidikan, 8(2), 77–88.

Schneider, Sascha, Felix Kriegelstein, Maik Beege, and Günter Daniel Rey, 'Successful Learning with Whiteboard Animations – A Question of Their Procedural Character or Narrative Embedding?', *Heliyon*, 9.2 (2023), p. e13229, doi:10.1016/j.heliyon.2023.e13229

Sholehatin, Sholehatin, and Wirdati Wirdati, 'Metode Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Pertama', *An-Nuha*, 1.3 (2021), pp. 251–70, doi:10.24036/annuha.v1i3.78

Sri Hariati, Puji Ningsih, Lily Rohanita, and Islamiani Safitri, 'Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Respon Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Operasi Bilangan Bulat', *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)*, 6.1 (2020), pp. 18–22, doi:10.36987/jpms.v6i1.1657

Sukron Djazilan, Muhammad, and Mila Hariani, 'Implementation of E-Learning-Based Islamic Religious Education', *Technology and Society*, 1.2 (2022), pp. 14–21

- Suraijjah, Rusdiana, Rusdiah, M. Ramli, and Murdan, 'The Effectiveness of Using Media Technology in Islamic Religious Education in an Independent Curriculum: Technocultural Study of Religious Education', *Jurnal Iqra' : Kajian Ilmu Pendidikan*, 8.1 (2023), pp. 335–49, doi:10.25217/ji.v8i1.2760
- Susanto, Happy, 'The Development of Interactive Learning Media for Islamic Religious Education in Elementary Schools in Indonesia', 1.2 (2024), pp. 77–83, doi:10.70232/jrmste.v1i2.14
- Syukri, 'Membangun Konsep Dasar Pendidikan Islam', *Jurnal Pendidikan*, 2.1 (2020), pp. 57–168
<<https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1764><http://www.riset.unisma.ac.id/index.php/jimmu/article/view/991><http://journal.staihubbulwathan.id/index.php/alishlah/article/view/43/38><https://lib.unnes.ac.id/27607/><http://ejurnal.ung.ac.id>>
- Trienggadeng, S D Negeri, 'Efforts to Improve Student Learning Outcomes in Islamic Education Learning Using Audio Visual Media at SD Negeri 11 Trienggadeng', 2.March (2025)
- Ummah, Masfi Sya'fiatul, *MEDIA PEMBELAJARAN ERA DIGITAL, Sustainability (Switzerland)*, 2019, XI
<<http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y><http://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005>https://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI>
- Widad, Helga Merilla Zafirah Widad, Ipah Ema Jumiati, Dinda Rizqi Amrina Rosyada, Mutiara Septiani, Raihan Fahrezi, Robby Sofian Gulantir, and others, 'Bimbingan Belajar Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Desa

Batukuwung', *Bantenese : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4.1 (2022), pp. 20–34,
doi:10.30656/ps2pm.v4i1.4484

Wiliyanti, Vandan, Lilik Swasta Angga Buana, Haryati, Ni Gusti Ayu Lia Rusmayani,
Komang Ayu Krisna Dewi, and Frinda Novita, 'Analisis Penggunaan Media
Berbasis Dalam Meningkatkan Belajar Mahasiswa', *Jurnal Review Pendidikan Dan
Pengajaran*, 7.3 (2024), pp. 6790–97
<<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>>

Yuliantini, Putu, 'The Use of Powtoon as Media to Enhance EFL Students' English Skill',
Journal of Educational Study, 1.2 (2021), pp. 28–37, doi:10.36663/joes.v1i2.150

Yumnah, Siti, 'E-Learning Based Islamic Religious Education of Learning Media:
Alternative Solutions for Online Learning During Covid-19', *Nazhruna: Jurnal
Pendidikan Islam*, 4.2 (2021), pp. 249–60, doi:10.31538/nzh.v4i2.1209

Yaumi, M., Sukriyani, & Yahdi. (2020). *Efektivitas video animasi berbasis Android pada
pembelajaran PAI di daerah terpencil*. *Journal of Islamic and Cultural Studies*,
2(1), 33–45.

LAMPIRAN

CATATAN LAPANGAN 1

Metode Pengumpulan Data: Wawancara

Hari/Tanggal : Kamis / 14 Agustus 2025

Jam : 09.30-10.00

Lokasi : Sd Negeri Gejayan

Sumber Data : Frisianti Erna Susanti., SPd.SD.

Jabatan : Waka Kurikulum

No	Rumusan Masalah	Informan	Topik pertanyaan	Pertanyaan	Jawaban Informan
1	Bagaimana peluang yang dihadapi oleh guru dalam mengimplementasikan media animasi sebagai alat	Waka Kurikulum	Dukungan sekolah terhadap media animasi	Apakah sekolah memiliki kebijakan atau program khusus untuk mendukung guru menggunakan	Tahun ini SDN Gejayan mendapatkan dana BOS Kinerja. Salah satu programnya adalah pembelajaran coding yang berhubungan dengan teknologi informasi, difokuskan untuk siswa kelas 5. Namun, sejauh ini guru

	bantu pembelajaran PAI di sekolah dasar?			media animasi dalam pembelajaran, terutama untuk mata pelajaran PAI?	PAI belum memiliki media pembelajaran berbasis animasi. Sekolah akan sangat mendukung jika ada pihak yang membantu membuat media animasi untuk setiap materi PAI, sehingga dapat digunakan guru dalam pembelajaran. Dukungan akan diberikan terutama jika media tersebut sesuai dengan materi dan mudah digunakan.
			Fasilitas dan infrastruktur	Bagaimana kesiapan fasilitas sekolah seperti proyektor, internet, dan perangkat digital lainnya untuk menunjang pembelajaran dengan animasi?	Fasilitas sekolah sudah cukup memadai. Proyektor tersedia meskipun belum di setiap kelas, namun dapat digunakan secara bergantian. Jaringan internet di sekolah sudah stabil dan dapat mendukung pembelajaran berbasis teknologi. Komputer sekolah juga tersedia dan siap digunakan.
			Ketersediaan media pembelajaran berbasis animasi	Apakah sekolah menyediakan atau memfasilitasi guru untuk mendapatkan	Saat ini belum ada media animasi khusus untuk PAI. Belum ada wadah atau pustaka khusus yang menyediakan materi tersebut, termasuk di KKG guru agama. Fokus

				atau mengembangkan media animasi yang sesuai dengan materi PAI?	pelatihan yang pernah diikuti masih pada pembelajaran mendalam dan kecerdasan buatan, belum pada pembuatan animasi. Guru memerlukan pelatihan khusus untuk mengembangkan media animasi.
2	Bagaimana tantangan yang dihadapi oleh guru dalam mengimplementasikan media animasi sebagai alat bantu pembelajaran PAI di sekolah dasar?	Waka Kurikulum	Kesiapan fasilitas pendukung pembelajaran animasi	Bagaimana kesiapan sarana dan prasarana di sekolah dalam mendukung guru menggunakan media animasi, khususnya dalam pembelajaran PAI?	Fasilitas seperti internet, laptop, dan proyektor sudah tersedia. Namun, sekolah belum memiliki wadah atau pelatihan khusus untuk pembuatan media animasi. Jika ada pelatihan (bimtek) atau undangan resmi, guru akan dengan senang hati mengikutinya.
			Kendala atau hambatan yang dialami guru	Apa saja kendala yang biasa dihadapi guru saat menggunakan media animasi, baik secara teknis, pedagogis, atau administratif	Kendala utama adalah keterbatasan kemampuan guru dalam membuat animasi karena tidak memiliki latar belakang atau pelatihan di bidang tersebut. Selain itu, belum ada pelatihan khusus yang difasilitasi sekolah terkait pembuatan media animasi PAI.

			Dukungan sekolah terhadap guru dalam inovasi pembelajaran	Apa bentuk dukungan sekolah untuk mengatasi kendala guru, khususnya dalam hal penggunaan media animasi?	Sekolah memiliki keterbatasan anggaran untuk mengadakan pelatihan mandiri khusus pembuatan animasi, karena dana BOS Kinerja sudah dialokasikan untuk program lain. Namun, jika ada pihak yang membuat media animasi untuk pembelajaran PAI dan meninggalkannya di sekolah, maka sekolah akan sangat senang dan memanfaatkannya untuk semua jenjang kelas.
--	--	--	---	---	---

CATATAN LAPANGAN 2

Metode Pengumpulan Data: Wawancara

Hari/Tanggal : Kamis / 21 Agustus 2025

Jam : 09.00-09.30

Lokasi : Sd Negeri Gejayan

Sumber Data : Yusti Binariyah., S.Pd.

Jabatan : Guru Pendidikan Agama Islam

No	Rumusan Masalah	Informan	Topik pertanyaan	Pertanyaan	Jawaban Informan
1	Bagaimana peluang yang dihadapi oleh guru dalam mengimplementasikan media animasi sebagai alat bantu pembelajaran PAI di sekolah dasar?	Guru Pendidikan Agama Islam	Respon siswa terhadap media animasi	Bagaimana tanggapan siswa saat Ibu menggunakan media animasi dalam pembelajaran PAI?	Siswa sangat antusias. Media animasi membuat mereka lebih tertarik, lebih mudah memahami materi, dan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan.
			Dukungan dari sekolah/kepala sekolah	Apakah sekolah mendukung Ibu dalam penggunaan media	Sekolah sangat mendukung penggunaan media animasi. Dengan adanya dukungan tersebut, pembelajaran menjadi lebih kreatif,

				animasi, baik dalam bentuk fasilitas, pelatihan, maupun kebijakan?	inovatif, dan memudahkan siswa memahami materi yang diajarkan.
			Kemudahan dalam mengakses dan menggunakan media	Bagaimana Ibu mengakses atau mendapatkan media animasi yang digunakan dalam mengajar? Apakah mudah ditemukan atau harus membuat sendiri?	Sebagian media animasi mudah ditemukan, misalnya dari internet atau konten pembelajaran lain seperti Lembar Kerja Siswa (LKS). Namun, ada juga yang harus dibuat sendiri, misalnya melalui PowerPoint, Canva, atau aplikasi lainnya.
			Potensi pengembangan media animasi ke depan	Menurut Ibu, apakah media animasi berpeluang untuk terus dikembangkan dalam pembelajaran PAI di masa mendatang? Mengapa?	Media animasi masih sangat berpeluang untuk terus dikembangkan. Media ini memudahkan guru PAI dalam mengakses, mempelajari, dan menyampaikan materi secara menarik sehingga siswa tidak mudah merasa bosan.

2	Bagaimana tantangan yang dihadapi oleh guru dalam mengimplementasikan media animasi sebagai alat bantu pembelajaran PAI di sekolah dasar?	Guru Pendidikan Agama Islam	Ketersediaan sarana dan prasarana pendukung	Bagaimana kondisi fasilitas yang tersedia di sekolah untuk mendukung penggunaan media animasi dalam pembelajaran PAI?	Fasilitas di sekolah tergolong cukup memadai, ditunjukkan dengan tersedianya LCD/proyektor, komputer, serta jaringan internet. Hal ini mendukung proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik, meskipun sesekali muncul kendala kecil yang masih dapat diatasi
			Kesiapan dan ketersediaan bahan ajar berbasis animasi	Apakah Ibu/Bapak menyiapkan sendiri media animasi, mengambil dari internet, atau mendapat bantuan dari sekolah? Apa tantangannya?	Biasanya media diperoleh dari internet atau dibuat sendiri. Tantangannya ada pada kendala teknis, seperti laptop yang bermasalah atau jaringan internet yang tidak stabil.
			Kendala teknis dan non-teknis dalam pelaksanaan	Apa saja kendala yang Ibu alami ketika menggunakan animasi di kelas, baik teknis maupun non-teknis?	Kendala teknis yang dihadapi biasanya berkaitan dengan jaringan Wi-Fi yang kadang tidak stabil, kabel listrik yang bermasalah, atau terjadinya pemadaman listrik saat proses pembelajaran berlangsung. Sementara itu,

					kendala non-teknis terletak pada keterbatasan waktu dalam mempersiapkan bahan ajar.
--	--	--	--	--	---

CATATAN LAPANGAN 3

Metode Pengumpulan Data: Wawancara

Hari/Tanggal : Kamis / 21 Agustus 2025

Jam : 09.30-10.00

Lokasi : Sd Negeri Gejayan

Sumber Data : Alif Tri Maulana

Jabatan : Siswa Kelas 5

No	Rumusan Masalah	Informan	Topik pertanyaan	Pertanyaan	Jawaban Informan
----	-----------------	----------	------------------	------------	------------------

1	Bagaimana peluang yang dihadapi oleh guru dalam mengimplementasikan media animasi sebagai alat bantu pembelajaran PAI di sekolah dasar?	Siswa Kelas 5	Minat dan antusias siswa terhadap media animasi	Kamu suka tidak belajar PAI dengan animasi? Mengapa?	Saya menyukai video tersebut karena tampilannya menarik, gambarnya jelas, serta makna yang disampaikan mudah dipahami.
			Pemahaman siswa terhadap materi melalui animasi	Menurut kamu, belajar dengan animasi bikin pelajaran PAI lebih gampang dimengerti nggak?	Iy, video tersebut lebih mudah dipahami karena penyampaian materi dijelaskan dengan jelas
			Ketersediaan dan kemudahan akses animasi	Kalau kamu ingin lihat ulang animasi PAI di rumah, bisa nggak? Susah atau gampang caranya?	Bisa, tapi agak susah. Misalnya mencari video yang sesuai pelajaran itu agak sulit ditemukan
2	Bagaimana tantangan yang dihadapi oleh guru dalam mengimplementasikan media animasi sebagai alat bantu pembelajaran PAI di sekolah dasar?	Siswa Kelas 5	Penggunaan media animasi oleh guru	Apakah gurumu sering menggunakan animasi saat pelajaran PAI? Menurutmu, itu membantu atau tidak?	Guru jarang menggunakan media animasi, dan biasanya hanya pada materi tertentu. Namun, ketika digunakan, media animasi tersebut sangat membantu proses pembelajaran.
			Pemahaman siswa saat guru	Kalau belajar pakai animasi, kamu jadi	Saya menjadi lebih memahami isi pembelajaran melalui penggunaan video,

			menggunakan animasi	lebih paham atau bingung?	sehingga tidak merasa bingung terhadap materi yang disampaikan
			Kesesuaian isi animasi dengan pelajaran	Menurut kamu, isi animasinya sesuai nggak sama pelajaran PAI yang sedang diajarkan di kelas?	Sesuai, seperti yang ada di LKS.

CATATAN LAPANGAN 3

Metode Pengumpulan Data: Wawancara

Hari/Tanggal : Kamis / 21 Agustus 2025

Jam : 09.30-10.00

Lokasi : Sd Negeri Gejayan

Sumber Data : Aprilia Putri Larasati

Jabatan : Siswa Kelas 5

No	Rumusan Masalah	Informan	Topik pertanyaan	Pertanyaan	Jawaban Informan
----	-----------------	----------	------------------	------------	------------------

1	Bagaimana peluang yang dihadapi oleh guru dalam mengimplementasikan media animasi sebagai alat bantu pembelajaran PAI di sekolah dasar?	Siswa Kelas 5	Minat dan antusias siswa terhadap media animasi	Kamu suka tidak belajar PAI dengan animasi? Mengapa?	Saya menyukai video tersebut karena tampilannya menarik dan isi materinya mudah dipahami.
			Pemahaman siswa terhadap materi melalui animasi	Menurut kamu, belajar dengan animasi bikin pelajaran PAI lebih gampang dimengerti nggak?	Video tersebut mudah dipahami, meskipun terkadang ada bagian yang sedikit sulit dimengerti, terutama saat mengerjakan soal latihan
			Ketersediaan dan kemudahan akses animasi	Kalau kamu ingin lihat ulang animasi PAI di rumah, bisa nggak? Susah atau gampang caranya?	Agak sulit mencari materi tersebut di rumah karena terkadang tidak sesuai dengan pembelajaran.
2	Bagaimana tantangan yang dihadapi oleh guru dalam mengimplementasikan media animasi sebagai alat	Siswa Kelas 5	Penggunaan media animasi oleh guru	Apakah gurumu sering menggunakan animasi saat pelajaran PAI? Menurutmu, itu membantu atau tidak?	Guru tidak terlalu sering menggunakan media animasi, hanya pada materi tertentu. Namun, ketika digunakan, media tersebut sangat membantu dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan

	bantu pembelajaran PAI di sekolah dasar?		Pemahaman siswa saat guru menggunakan animasi	Kalau belajar pakai animasi, kamu jadi lebih paham atau bingung?	Saya lebih paham karena video tersebut menyajikan materi dengan jelas dan mudah dipahami
			Kesesuaian isi animasi dengan pelajaran	Menurut kamu, isi animasinya sesuai nggak sama pelajaran PAI yang sedang diajarkan di kelas?	Sesuai dengan materi yang ada di LKS dan yang diajarkan di kelas.

CATATAN LAPANGAN 4

Metode Pengumpulan Data: Observasi

Hari/Tanggal : Kamis / 21 Agustus 2025

Jam : 07.55-09.00

Lokasi : Sd Negeri Gejayan

Sumber Data : Observasi Di Kelas 5

No	Rumusan Masalah	Topik	Hal yang diobservasi	Deskripsi Hasil Observasi
1.	Bagaimana peluang yang dihadapi oleh guru dalam mengimplementasikan media animasi sebagai alat bantu pembelajaran PAI di sekolah dasar?	Ketersediaan fasilitas/infrastruktur pendukung	Proyektor, laptop, jaringan internet, LCD, ruang lab	Sekolah memiliki 4 unit proyektor, 14 unit komputer, 5 unit laptop, 2 unit printer, 2 kabel rol, serta 7 perangkat sound system (3 tidak aktif dan 4 aktif). Terdapat 5 layar proyektor, namun 1 di antaranya dalam kondisi rusak.
		Respons siswa terhadap pembelajaran animasi	Antusiasme, interaksi, partisipasi siswa selama tayangan animasi	Siswa memperhatikan video dengan baik dan mampu memberikan rangkuman dari tayangan animasi yang ditampilkan.
		Penggunaan dan akses media animasi oleh guru	Sumber media (YouTube, aplikasi, buatan sendiri), cara guru mengakses dan menggunakannya di kelas	Guru menggunakan media pembelajaran berbasis animasi dari YouTube, antara lain: • <i>Video Pembelajaran PAI Kelas 5 – “Indahnya Saling Menghargai”</i> https://youtu.be/GiyjJtJhMJQ?si=GAllgVI-uyN3F1mB

				Animasi Nussa – “Toleransi” https://youtu.be/ve11nzHYmDM?si=8EcDgTnoPBpnMCiK
		Kesesuaian materi animasi dengan kurikulum PAI	Apakah materi animasi mendukung, relevan dengan tema ajar	Materi animasi sangat sesuai dengan pembelajaran bertema “ <i>Indahnya Saling Menghargai</i> ” yang terdapat pada kurikulum PAI kelas V.
		Pemahaman siswa saat belajar menggunakan animasi	Siswa mudah menjelaskan ulang isi animasi, bertanya saat tidak paham, memberi tanggapan aktif	Siswa mampu menjelaskan kembali isi animasi, memahami pembelajaran dengan baik, serta aktif memberikan tanggapan.
2.	Bagaimana tantangan yang dihadapi oleh guru dalam mengimplementasikan	Keterbatasan fasilitas sekolah	Ketersediaan dan kondisi proyektor, laptop, internet, media digital	Sekolah memiliki 4 proyektor, 14 komputer, 5 laptop, 2 printer, 2 kabel rol, serta 7 sound system (3 tidak aktif). Dari 5 layar proyektor yang tersedia, 1 unit dalam kondisi rusak dan mempunyai lab computer

	n media animasi sebagai alat bantu pembelajaran PAI di sekolah dasar?	Kompetensi guru menggunakan media animasi	Guru mengalami kebingungan saat menjalankan media, butuh bantuan teknis, kurang percaya diri	Guru tidak mengalami kesulitan dalam mengoperasikan media animasi dan mampu menjelaskan isi pembelajaran dengan baik.
		Ketersediaan dan kesiapan bahan ajar animasi	Guru kesulitan mencari/membuat media animasi, tidak sesuai dengan materi PAI	Guru mampu menemukan materi yang sesuai dengan buku LKS melalui sumber YouTube.
		Pemahaman siswa saat guru kesulitan menjelaskan animasi	Siswa tidak mengerti isi animasi, salah menafsirkan pesan, tidak mampu menjawab pertanyaan terkait materi	Siswa mampu memahami isi animasi, menyampaikan kembali materi dengan baik, serta menjawab pertanyaan dari guru maupun yang ada di buku LKS.

CATATAN LAPANGAN 5

Metode Pengumpulan Data: Dokumentasi

Hari/Tanggal : Kamis / 21 Agustus 2025

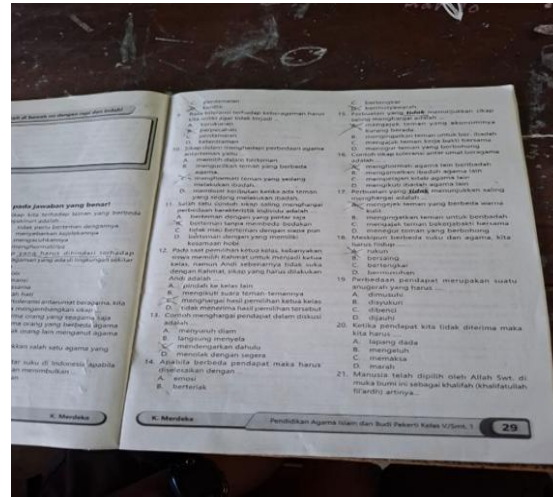
Jam : 10.30-11.00

Lokasi : Sd Negeri Gejayan

Deskripsi Data:

Setelah melakukan wawancara, peneliti juga mengumpulkan berbagai dokumen yang menggambarkan kondisi nyata sekolah.

Berikut adalah temuan dari dokumentasi tersebut:





DAFTAR NAMA SISWA KELAS V (LIMA) SEMESTER I (GANJIL)
SD NEGERI GEJAYAN TAHUN PELAJARAN 2025/2026

No.	NIS	NISN	NAMA
1	2020	0147537182	ABID AQILLA PRAMUDYA
2	2021	0143710348	AFIFAH NAUFALYN ARSYA RABBANI
3	2022	0149885078	ALIF TRI MAULANA
4	2024	3159268741	APRILIA PUTRI LARASATI
5	2066	3145317457	DAFFA AHMAD AZZAFRAN
6	2025	3153470690	FAJAR SAPUTRA
7	2027	0138996442	JASMINA NUR FAUZIAH
8	2028	3145883448	MALAIKHA AYATUL HUSNA
9	2064	0156922970	WILIAN ADITYA PRATAMA
10	2030	3142864199	ZUDAN RAMADHAN

Keterangan :
 Siswa Laki-laki : 6
 Siswa Perempuan : 4

Sheet1





