

Penggunaan Media Pembelajaran *Whiteboard Animation* dalam Menumbuhkan Keterampilan Abad 21 Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits di MI Assyafi'iyah Keben

1. M. Yunus

Pascasarjana Unisla

Ahmadyunusdf969696@gmail.com

2. M. Fadlil

Pascasarjana Unisla

goeroefadl@gmail.com

ABSTRAK

This study aims to analyze the use of Whiteboard Animation as a learning medium in teaching Al-Qur'an Hadith to sixth grade students. This study also aims to implement the use of Whiteboard Animation in teaching Al-Qur'an Hadith to develop 21st century skills and analyze its contribution in developing these skills. The research method used is descriptive analytical research with a qualitative approach. The research subjects consisted of teachers and sixth grade students at an Islamic elementary school in Indonesia. The results showed that the use of Whiteboard Animation in teaching Al-Qur'an Hadith can increase students' interest and motivation in learning. This media provides a more interesting and interactive learning experience, so that students are more active and involved in the learning process. Besides that, using Whiteboard Animation can also help sis.

Kata Kunci: Whiteboard Animation Learning Media; Skills In The 21st Century; Hadits Al-Qur'an Lessons

Informasi Artikel

Naskah Diterima:
24 Juli 2023

Naskah Direvisi
21 Agustus 2023

Naskah Diterbitkan:
23 September 2023

A. PENDAHULUAN

Abad-21 ditandai sebagai abad keterbukaan atau abad globalisasi, dimana kehidupan manusia pada abad ini mengalami perubahan-perubahan yang begitu cepat dan mendasar yang berbeda dengan tata kehidupan dalam abad sebelumnya (Wijaya, Sudjimat, and Nyoto, 2016). Hal ini karena adanya empat kekuatan besar yang saling terkait yaitu kemajuan ilmu dan teknologi, perubahan demografi, globalisasi dan lingkungan. Sehingga kemajuan teknologi informasi yang begitu massif telah mempengaruhi sendi-sendi kehidupan, di mana banyak pekerjaan yang sifatnya pekerjaan rutin dan berulang-ulang mulai digantikan dengan mesin, baik mesin produksi maupun mesin computer (Mulford 2008).

Perkembangan teknologi informasi juga telah meningkatkan keleluasaan dalam memperoleh informasi bagi semua orang, baik guru maupun peserta didik, melalui internet. Akibat dari kemajuan tersebut, guru dituntut untuk mampu mengembangkan metode dan strategi pembelajaran yang selaras dengan lingkungan yang berkembang. Informasi tidak lagi terbatas pada guru, tetapi pada mereka yang menguasai informasi, karena internet menawarkan banyak informasi tentang pendidikan dan pembelajaran. Ketentuan ini memperluas pilihan pendidikan alternatif bagi orang tua dan masyarakat. Pada saat yang sama, kebutuhan masyarakat akan pendidikan yang berkualitas semakin meningkat. Dengan kata lain, guru saat ini dihadapkan pada klien yang jauh lebih beragam, konten pembelajaran yang lebih kompleks dan sulit, proses pembelajaran yang standar dan juga tuntutan yang lebih tinggi pada kemampuan berpikir peserta didik.

Hal ini menjadi tantangan sekaligus tuntutan tersendiri bagi guru-guru di abad

ini, selain harus menguasai empat kompetensi, guru juga dituntut harus dapat mengubah *mindset* pembelajaran dari konvensional menuju pembelajaran Abad-21, mengubah pendekatan lama dengan yang baru dengan mengoptimalkan peran teknologi digital dan mengubah peran transfer pengetahuan menjadi mentor, fasilitator, motivator dan inspirator. Oleh karena itu, guru harus mampu memfasilitasi pembelajaran (*facilitate learning*) bagi semua peserta didik, sehingga mereka belajar dalam suasana yang menyenangkan, ceria, penuh semangat dan tidak malu-malu, serta memiliki keberanian untuk membuka pikirannya untuk mengungkapkan diri. Hal ini merupakan modal dasar agar peserta didik dapat tumbuh dan berkembang sebagai manusia yang siap beradaptasi, menghadapi berbagai kemungkinan, dan memasuki era globalisasi yang penuh berbagai tantangan (Mulyasa, 2007). Terlebih menghadapi revolusi industri, sekolah maupun madrasah harus dapat menyiapkan kompetensi peserta didik di era milenial untuk dapat melaksanakan pembelajaran Abad-21 yakni memiliki kemampuan 4C (*critical thinking, creativity, communication and collaboration*) (Zarkasi, Muslihatun, and Fajri, 2022).

B. KAJIAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka memuat uraian sistematis tentang informasi hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang relevan dengan penelitian yang dilakukan. Bagian ini memuat landasan teori berupa rangkuman teori-teori dari pustaka yang mendukung penelitian, serta memuat penjelasan tentang konsep dan prinsip dasar yang diperlukan untuk pemecahan permasalahan. Landasan teori berbentuk uraian kualitatif, model matematis, atau tools yang langsung berkaitan dengan permasalahan yang diteliti.

Sumber pustaka yang dirujuk pada bagian ini harus dicantumkan dalam kalimat/ Pernyataan yang diacu dan dalam daftar pustaka.

Tujuan dari penelitian sebelumnya adalah untuk memverifikasi penelitian tersebut terkait dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis. Dari penelusuran penulis, penulis menemukan beberapa penelitian yang variabelnya hampir sesuai dengan penelitian penulis. Berikut adalah hasil *review whiteboard animation* dari beberapa penelitian sebelumnya: Pertama, Jurnal yang ditulis oleh Moch Wahib Dariyadi dengan judul “Penggunaan Software “Whiteboard Animation” Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis ICT” (Dariyadi, 2018).

Pada penelitian ini *whiteboard animation* merupakan perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat multimedia pembelajaran dan pembelajaran online. Keunggulan dari *software* ini adalah dapat membuat video presentasi dan animasi yang menarik dan sangat mudah digunakan, sehingga guru bahasa arab dengan komputer yang sedikit pun dapat dengan mudah membuat media animasi berbasis video dan menerapkannya dalam pembelajaran di kelas. Perangkat lunak ini merupakan penawaran alternatif yang dapat digunakan untuk membuat sumber belajar video yang interaktif dan inovatif sehingga mampu meningkatkan perhatian dan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Arab. Kedua, jurnal yang ditulis oleh Dellyardianzah dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Whiteboard Animation* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi” (Dellyardianzah, 2017).

Berdasarkan perihal paparan tersebut, telah menunjukkan bahwa penelitian yang dilakukan peneliti bukan termasuk

pengulangan pada peneliti yang terdahulu. Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti ini merupakan penelitian yang baru dan merupakan suatu pembaruan pada peneliti berikutnya.

C. METODE

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian pemanfaatan lingkungan pembelajaran hadits Al-Qur'an berbantuan *whiteboard animation* dalam pengembangan keterampilan abad 21 ini adalah penelitian deskriptif analitis dan menggunakan metode penelitian kualitatif yaitu penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis peristiwa, fenomena, kegiatan sosial, sikap, persepsi, keyakinan dan pemikiran manusia baik secara kelompok maupun secara individu. Pendekatan penelitian adalah pandangan atau paradigma ilmu yang digunakan untuk memahami objek kajian. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian studi kasus (*case study*) (Setiawan, 2022). Dengan kata lain, studi kasus adalah studi di mana peneliti menelaah suatu fenomena (kasus) tertentu pada saat tertentu dan juga suatu kegiatan (peristiwa, program, proses, lembaga atau kelompok sosial) dan menghimpunnya secara terperinci dan mendalam. Informasi dengan menggunakan berbagai data.

Prosedur pengumpulan selama studi untuk jangka waktu tertentu. Pendekatan ini mengkaji perkembangan potensi peserta didik dalam meningkatkan realitas berbagai teori belajar yang berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, terutama jika menggunakan media pembelajaran Al-Qur'an-hadits yang didukung animasi papan tulis dan kontribusi terhadap Pembelajaran Al-Qur'an. dan Hadits Kelas VI MI Assyafi'iyah Kebeni, di Kecamatan Turi, Kabupaten Lamongan. Pendekatan ini

menekankan pada keberanian peserta didik untuk memperkuat 4C (*critical thinking, creative, communication and collaboration*) dalam pembelajaran abad 21, perhatian peserta didik setelah menerima materi dari guru, kehadiran peserta didik, persiapan peserta didik sebelum pembelajaran, semangat untuk berpartisipasi dalam pembelajaran, dan usaha peserta didik untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru tepat pada waktunya.

2. Subjek Penelitian

Subyek penelitian adalah Kepala Sekolah, Waka Kurikulum, dan peserta didik kelas VI di MI Assyafi'iyah Keben Kecamatan Turi Kabupaten Lamongan. Pada penelitian tersebut akan menguraikan tentang proses dalam menerapkan media pembelajaran *whiteboard animation* dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits.

3. Sumber dan jenis data

Pada saat melakukan penelitian terkait penggunaan media pembelajaran hadis Al-Qur'an, peneliti mempelajari data secara menyeluruh karena data merupakan dasar utama untuk menyajikan hasil penelitian. Data merupakan bagian terpenting dari penelitian. Dalam penelitian kualitatif, data penelitian lebih menilai kualitas daripada kuantitas. Informasi juga diambil dari berbagai sumber. Sumber data yang digunakan oleh peneliti dapat dibagi menjadi dua kategori: data manusia (yaitu data lunak) dan data non-manusia atau data keras. Data manusia meliputi pimpinan madrasah, guru mata pelajaran hadits Al-Qur'an, dan peserta didik kelas VI. Tidak hanya guru Al-Quran dan Hadits yang ikut dalam pembelajaran ini, tetapi juga guru kelas VI. Sedangkan sumber data non-manusia adalah dokumen-dokumen yang relevan dengan fokus penelitian, seperti RPP, buku pedoman guru, LKS, foto

kegiatan keagamaan Islam, dan berbagai dokumen lainnya

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kata "media" memiliki definisi yang cukup beragam namun tetap senada. Diantara beberapa definisi tersebut antara lain: Media ialah alat saluran komunikasi. Jika dilihat dari asal katanya, media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk plural dari kata "medium". Media atau medium secara harfiah memiliki arti perantara atau pengantar (Lestari 2019). Beberapa hal yang termasuk kedalam media ialah televisi, film, diagram, komputer, media cetak (*printed material*), dan lain sebagainya. Media sebagai alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar, seperti buku, film, video, kaset, dan lain-lain (Ramli 2012). *Whiteboard animation* merupakan suatu proses dimana sebuah cerita kreatif dan cuplikan-cuplikan gambar yang digambarkan pada sebuah papan tulis atau benda lainnya yang menyerupai papan tulis oleh seorang penyusun yang merekam dirinya sendiri dalam proses penyusunan kreativitasnya. *Whiteboard animation* adalah media komunikasi yang dibuat oleh pengirim pesan kepada penerima pesan melalui simbol-simbol yang ada di whiteboard animation. Adapun proses pembuatan *whiteboard animation* dapat dikerjakan melalui aplikasi antara lain *powtoon*, *videoscribe sparkol*, *animaker*, *sketch pro* dan lain-lain (Syafri et al. 2021).

Peneliti berharap dari hasil penelitian ini mampu memberikan sumbangsih dan memperkaya ilmu pengetahuan serta pengembangan dalam media pembelajaran. Sekurang-kurangnya dapat digunakan untuk dua aspek diantaranya adalah:

1. Aspek Teoritis:

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan informasi, dan juga mampu memberikan kontribusi baru dalam perkembangan ilmu pengetahuan di dunia pendidikan, khususnya pada perkembangan media pembelajaran Al-Qur'an Hadis serta penggunaan dari media tersebut.

2. Aspek Praktis

a. Bagi Madrasah, diharapkan dari hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan informasi tentang media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajar. Yang bisa digunakan untuk meningkatkan keterampilan atau ciri belajar Abad-21, yang biasa disebut dengan 4C (*Critical Thinking, Creative Thinking, Collaboration, and Communication*). Dan sebagai bahan pertimbangan bagi Madrasah yang bersangkutan untuk menentukan langkah maupun memberi kebijakan kepada para pendidik dalam menggunakan media pembelajaran baik berupa video ataupun audio-visual pada mata pelajaran PAI, khususnya Al-Qur'an Hadis, agar tujuan daripada pembelajaran dapat dicapai secara maksimal.

b. Bagi Pendidik, diharapkan dari penelitian ini mampu memberikan alternatif pilihan ataupun sebagai bahan pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajar. Dan mengetahui penggunaan maupun memanfaatkan video pembelajaran dengan animasi yang menarik sebagai media dalam proses belajar mengajar.

c. Bagi Peserta Didik, diharapkan dapat memberikan semangat baru dalam proses pembelajaran, sehingga mempermudah dalam memahami materi Al-Qur'an Hadis melalui media pembelajaran Berbantuan *Whiteboard Animation*. Dan juga mampu meningkatkan keterampilan atau ciri belajar Abad-21.

d. Bagi Peneliti, diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan maupun pengalaman baru dalam penggunaan media pembelajaran berbantuan *Whiteboard Animation*. Dan juga sebagai upaya dalam meningkatkan keterampilan maupun kualitas diri sebagai seorang pendidik yang profesional.

E. SIMPULAN

Simpulan menggambarkan jawaban dari hipotesis dan/atau tujuan penelitian atau temuan yang diperoleh. Simpulan bukan berisi perulangan dari hasil dan pembahasan, tetapi lebih kepada ringkasan hasil temuan seperti yang diharapkan di tujuan atau hipotesis. Saran menyajikan hal-hal yang bisa dilakukan terkait dengan gagasan selanjutnya dari penelitian tersebut.

Dalam penelitian ini, peneliti membahas tentang penggunaan *whiteboard animation* sebagai media pembelajaran dalam mengajar Al-Qur'an Hadis kepada siswa kelas enam. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis implementasi pengajaran Al-Qur'an Hadis, mengimplementasikan penggunaan *whiteboard animation* dalam pengajaran Al-Qur'an Hadis untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21, dan menganalisis kontribusi *whiteboard animation* dalam mengembangkan keterampilan abad ke-21.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran dan memberikan manfaat praktis bagi sekolah, guru, dan siswa. Penelitian sebelumnya tentang penggunaan *whiteboard animation* sebagai media pembelajaran telah menunjukkan hasil positif dalam meningkatkan hasil belajar. Selain itu, penelitian ini juga berfokus pada reaksi siswa terhadap penggunaan media animasi papan tulis dalam pembelajaran ekonomi

perbankan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media animasi

F. CATATAN PENULIS

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait publikasi pada artikel ini. Penulis juga menegaskan bahwa data dan isi dari penelitian ini dilakukan secara nyata dan bebas dari plagiarisme.

G. DAFTAR PUSTAKA

- Dariyadi, Moch Wahib. (2018). *Penggunaan Software 'Sparkol Videoscribe' Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis ICT*. Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab 4 (4): 272–82.
- Dellyardianzah, Dellyardianzah. (2017). *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Scribe Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi*: Tanjungpura University.
- Lestari, Gita. (2019). *Pengaruh Media Kartu Pantun Terhadap Keterampilan Menulis Pantun Siswa Kelas V Sdn Menanggal 601 Surabaya*. Universitas PGRI Adi Buana: Surabaya.
- Mulford, Bill. (2008). *The Leadership Challenge: Improving Learning in Schools*.
- Mulyasa, Enco. (2007). *Standar Kompetensi Dan Sertifikasi Guru*.
- Ramli, Muhammad. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Antasari Press.
- Setiawan, Wahyu Agus. (2022). *Motivasi Guru dalam Mengajar di Pondok Pesantren Salaf (Studi Kasus di Pondok Pesantren Haji Ya'qub Lirboyo Kota Kediri)*. IAIN: Kediri.
- Syafrizal, Syafrizal, Muhajir Muhajir, John Pahamzah, and Fajar Furqon. (2021). "The Effects of Using Whiteboard Animation toward Indonesian Students' Vocabulary and Grammar Mastery. *Journal of Language and Linguistic Studies* 17 (2): 783–93.
- Wijaya, Etistika Yuni, Dwi Agus Sudjimat, and Amat Nyoto. (2016). *Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia Di Era Global*. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika, 1:263–78.
- Zarkasi, Taqiudin, Muslihatun Muslihatun, and Masriatul Fajri Masriatul Fajri. (2022). *Madrasah Dalam Platform Kurikulum Merdeka Belajar*. Jurnal Gema Nurani Guru 1 (2): 71–79.