

## IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS MEDIA KARTUN ISLAMI DALAM MEMBINA AKHLAK SISWA DI SEKOLAH DASAR

Neng Nurcahyati Sinulingga  
Universitas Medan Area  
[nurchayati@staff.uma.ac.id](mailto:nurchayati@staff.uma.ac.id)

### ABSTRAK

Hadirnya media pembelajaran yang menarik, tentunya sangat berpengaruh terhadap perkembangan kognitif para siswa terutama pada pembelajaran yang bersifat audiovisual seperti penampilan animasi yang diisi dengan tokoh-tokoh yang dapat mengajarkan pesan-pesan edukatif maupun moral dan keagamaan. Oleh karena itu salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan pada siswa kalangan SD yakni dengan menghadirkan media pembelajaran PAI dengan menampilkan pembelajaran berbasis kartun Islami yang dapat diakses di berbagai aplikasi melalui internet dan juga video yang dapat diakses melalui youtube. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan wawasan para siswa, serta mengidentifikasi nilai-nilai pendidikan Islam yang terdapat dalam serial kartun Islami anak. Penelitian ini tergolong kedalam penelitian kajian literatur, (literature review) yang di dasarkan pada rujukan serta referensi yang akurat, dan dianalisis secara interaktif. Adapun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa melalui media kartun Islami yang telah ditonton para siswa SD pada setiap episodnya selalu mengajarkan nilai-nilai keagamaan yang di dasarkan pada ajaran Islam, dan hal ini juga yang menjadikan kartun Islami menjadi rujukan bagi para guru untuk selalu mengembangkan media pembelajaran, dikarenakan ilmu dan pengetahuan dalam serial kartun ini telah mewakili gambaran kegiatan mereka sehari-hari yang tentunya dilakukan sesuai dengan ajaran Islam.

**Kata Kunci:** *Media Pembelajaran, Kartun Islami, Akhlak Siswa*

### ABSTRACT

The presence of interesting learning media, of course, greatly affects the cognitive development of students, especially in audiovisual learning such as animated appearances filled with characters who can teach educational messages as well as morals and religion. Therefore, one of the learning media that can be used for elementary school students is by presenting PAI learning media by displaying Islamic cartoon-based learning that can be accessed in various applications via the internet and also videos that can be accessed via youtube . This study aims to develop students' insight, as well as identify the values of Islamic education contained in the children's Islamic cartoon series. This research is classified as a literature review research, which is based on accurate references and references, and is analyzed interactively. religious values based on Islamic teachings, and this also makes Islamic cartoons a reference for teachers to always develop learning media, because the science and knowledge in this cartoon series has represented a picture of their daily activities which are of course carried out in accordance with the teachings Islam.

**Keyword:** *Learning Media, Islamic Cartoons, Student Morals*

### PENDAHULUAN

Secara essensial telah tercantum di dalam Undang-Undang

RI No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional bab II Pasal 3 yang telah memberikan rumusan

bahwa: “Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, kreatif, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Adapun tujuan dari adanya pencapaian dalam pendidikan tersebut tentunya didukung oleh pemerintah lewat kebijakan Nasional Pengembangan Karakter Bangsa Tahun 2010-2025. Tujuan dari pendidikan karakter bangsa adalah untuk membina dan mengembangkan karakter warga negara sesuai dengan dasar negara yaitu Pancasila (Zuchdi, 2011). Implikasi kebijakan tersebut adalah diintegrasikannya pendidikan.

Beranjak dari kondisi pada era digital dimasa di masa kini bahwa pembelajaran sudah mengalami berbagai perkembangan dan berbasis digital, dan tentunya suatu proses pembelajaran harus selalu bersinggungan dengan adanya kecanggihan teknologi dan pemanfaatannya terhadap seluruh aspek kehidupan termasuk di dalamnya aspek pendidikan.

Peraturan Menteri Pendidikan Republik Indonesia Nomor 99 Tahun 2013 yang di dalamnya mengatur tentang Tata Kelola Teknologi dan Informasi serta Komunikasi di Lingkungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Lampiran Peraturan Menteri disebutkan bahwa pembelajaran berbasis digital atau kita kenal dengan *elearning* adalah suatu proses pelayanan pembelajaran dengan menggunakan perangkat elektronika baik itu dalam bentuk audio, video, serta multimedia lain yang didistribusikan melalui media radio, televisi, komputer serta jaringan internet yang saling terhubung (Yuspa, 2018).

Di Indonesia sendiri khususnya pada jenjang Sekolah Dasar penggunaan media pembelajaran berbasis digital ternyata masih belum terlalu banyak diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah-sekolah. Faktor-faktor yang melatarbelakangi hal ini adalah diantaranya disebabkan oleh keterbatasan kompetensi yang dimiliki oleh guru dan juga siswa dalam hal penguasaan teknologi

sehingga pemanfaatan perangkat elektronik serta internet masih belum diimplementasikan secara optimal dalam pembelajaran. Kemudian faktor lainnya adalah kurangnya daya tarik atau *interested value* dari para guru untuk memilih media pembelajaran berbasis digital apa yang dapat menunjang proses pembelajaran namun dengan akses yang mudah untuk dijangkau serta praktis.

Media pembelajaran yang baik sejatinya harus memiliki beberapa aspek yang menjadi bahan pertimbangan agar media yang dipilih dapat tepat guna dan bermanfaat. Diantara aspek-aspek tersebut adalah 1). *Access* (Akses), yaitu kemudahan dalam segi keterjangkauan, ketersediaan, dengan pemanfaatan yang dapat dirasakan oleh para siswa atau peserta didik, 2) *Cost* (Biaya), yaitu dalam hal pembuatan media pembelajaran harus memperhatikan pertimbangan pembiayaan yakni media yang akan dipilih serta digunakan relative jangan terlalu mahal, 3). *Technology* (Teknologi), yaitu pemilihan media

pembelajaran harus berdasarkan terhadap ketersediaan akses teknologi yang menunjang, 4). *Interactivity* (Interaktif), yaitu media yang dipilih harus memberikan suatu proses timbal balik atau feedback yang memunculkan suatu proses komunikasi dua arah yang interaktif terutama dalam penyampaian pesan melalui media pembelajaran tersebut. 5). *Organization* (Pengorganisasian), yaitu proses penentuan prioritas media yang dipilih akan ditujukan untuk siapa dan kepada siapa misalnya dalam hal ini adalah kepada para peserta didik atau siswa SD dengan tentunya harus mendapatkan dukungan dari berbagai pihak terkhusus pihak sekolah dan juga masyarakat. 6) *Novelty* (Kebaruan), yaitu media yang dipilih atau yang akan digunakan harus mempunyai suatu inovasi yang menjadi suatu daya tarik tersendiri terutama bagi para peserta didik atau siswa dalam proses pembelajarannya (Hakim, 2017)

Adapun terkait dengan desain Media yang menyenangkan merupakan media yang dapat

memberikan deskripsi langsung dan berpengaruh terhadap mental atau dapat dikatakan menyenangkan untuk dapat dipergunakan seperti yang disebutkan dalam penelitian (Thoybah, 2021). Karena aktivitas pembelajaran melibatkan minat dan mental peserta didik dengan memberikan media yang menyenangkan. Diantaranya bisa dengan memberikan visualisasi berupa penayangan kartun yang dapat yang dapat menggugah pola pikir anak, terutama selain mengembangkan pola pikir anak secara umum namun secara jika ditinjau secara agama juga dapat membina akhlak anak menjadi mulia, adapun akhlak diartikan sebagai suatu isifat iyang itertanam idalam ijiwa i(manusia) iyang idapat imelahirkan isuatu iperbuatant yang tentunya dapat dilakukan dengan mudah itanpa harusimelalui imaksud isertaimemikirkannya dengan waktu lebih lama (Al-Ghazali, 2015). Lebih lanjut membahas pembelajaran yang dimaksud adalah berkaitan dengan pembelajaran Pendidikan Agama Islam, yang diartikan sebagai suatu proses yang bertujuan untuk

membantu peserta didik dalam belajar agama Islam. Pembelajaran ini akan lebih membantu dalam memaksimalkan kecerdasan peserta didik yang dimiliki, menikmati kehidupan, serta kemampuan untuk berinteraksi secara fisik dan sosial terhadap lingkungan (Mukhtar, 2003). Sebagai salah satu mata pelajaran yang mengandung muatan ajaran Islam dan tatanan nilai kehidupan Islami, pembelajaran PAI perlu diupayakan melalui perencanaan yang baik agar dapat mempengaruhi pilihan, putusan dan pengembangan kehidupan peserta didik.

Lebih lanjut dalam pengembangan pembelajaran PAI maka media digital yang digunakan dalam menarik minat serta pengembangan akhlak siswa yakni dengan media kartun, adapun kartun jika ditinjau dari segi definisinya merupakan sebuah media grafis yang digunakan dalam mengungkapkan ide atau sikap dan pandangan terhadap seseorang, kondisi, kejadian atau situasi tertentu, gambar yang disajikan melalui kartun biasanya berbentuk

sederhana dan terkesan lucu (Sanjaya, 2012). Kesan kritis dan humor yang diberikan kartun menyebabkan informasi yang disampaikan tahan lama dalam ingatan anak. Sebuah gambar kartun yang baik bukan hanya dapat menyampaikan pesan tertentu melainkan juga dapat mempengaruhi sikap dan tingkah laku orang yang melihatnya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa jika merujuk pada konten kartun Islami dapat diartikan sebagai sebuah konten yang dikemas dengan pembelajaran-pembelajaran yang bersifat Islami dan dapat mengedukasi pemikiran anak dan disiarkan melalui siaran TV, youtube, instagram dan media digital lainnya yang bertujuan untuk membentuk akhlak para anak-anak generasi Islami yang akan menjadi penerus bangsa di Indonesia.

Begitu pula dengan hadirnya konten digital berbasis kartun Islami ini merupakan salah satu media pembelajaran yang juga dapat diterapkan di lembaga pendidikan umum maupun agama khususnya bagi para siswa yang sedang

kesulitan terutama dalam mendeskripsikan suatu objek yang didasarkan pada teks dan kartun Islami ini tentunya juga dapat menjadi sarana yang memiliki kegunaan praktis karena berbasis digital dan mudah diakses dengan perangkat apapun, terkait dengan kartun Islami biasanya dihadirkan dengan penayangan film yang mampu menarik dan memikat perhatian penontonnya tanpa memakan waktu lama. Film juga dapat menyentuh nurani manusia dalam keadaannya yang utuh, menyeluruh, mendidik perasaan ketuhanan seperti rasa khauf, rasa dicintai dan diridhai serta memberikan kesempatan mengembangkan pola pikirnya sehingga terpuaskan.

Mengacu kepada perkembangan anak-anak di Indonesia tentunya telah menempati urutan teratas di antara negara-negara yang ada di ASEAN terutama dengan kasus menonton paling lama. Adapun dalam pembahasan suatu penelitian menerangkan bahwa rata-rata waktu yang dihabiskan para anak

- anak Indonesia saat menonton siaran televisi atau mengaksesnya lewat video seperti youtube dll, telah mencapai lima jam dan bahkan lebih untuk setiap harinya. Semakin tinggi pendidikan responden, pengaruh siaran televisi terhadap dirinya semakin kecil. Sedangkan responden yang berpendidikan lebih rendah, lebih sulit memahami isi siaran, tetapi paling banyak menonton televisi lebih sering dan lebih lama.

Jadi ada korelasi akibat dari lama menonton dengan keterpengaruhan penonton oleh karenanya pesan pendidikan akan mudah tersampaikan dengan cara - cara yang menyenangkan. Salah satu kisah - kisah edukatif dapat melahirkan kehangatan perasaan dan aktivitas serta vitalitas didalam jiwa yang selanjutnya dapat memotivasi manusia untuk mengubah perilakunya dan memperbarui tekadnya sesuai dengan tuntutan, perjalanan dan akhir kisah serta pengambilan pelajaran isi film tersebut. Namun, tentu tidak semua film bisa menjadi media

pendidikan dan sumber belajar. Film yang bisa menjadi media pendidikan adalah yang memuat nilai - nilai cerita yang mendidik manusia secara menyeluruh. Sedangkan cerita yang baik adalah cerita yang mampu mendidik akal budi, imajinasi dan etika seseorang serta mengembangkan potensi pengetahuan yang mendidik.

Pembelajaran dengan menggunakan media berupa film kartun Islami yang biasanya ditonton oleh anak-anak yang dimulai dari kalangan para sekolah hingga SD tentunya dikemas dalam sebuah film yang menarik, yang tentunya dapat membangkitkan semangat, motivasi hingga membentuk akhlak mereka sehingga menjadi pribadi yang lebih baik, lebih lanjut menurut (Quail, 1996) terkait pentingnya pemanfaatan kartun yang dikemas dalam bentuk film ini tentunya didasari pada fungsi film itu sendiri yakni film kartun memiliki kemampuan dalam menyampaikan pesan secara unik, dan ringkasnya terlepas dari dominasi film sebagai alat hiburan, dalam sejarah film

tampaknya terdapat pengaruh yang menyatu dan mendorong kecendrungan

sejarah film menuju kepenerapannya yang bersifat dedaktik,propagandis, atau dengan kata lain bersifat manipulatif.

Oleh karenanya posisi film yang berbentuk kartun disamping berperan sebagai audio ataupun audio visual tentunya juga harus menempati posisi terpenting terutama dalam pengembangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya bagi para siswa di lembaga formal dan nonformal, dengan maksud untuk tidak mengesampingkan fungsi media cetak ataupun digital.

Dengan munculnya film kartun yang bertema religi, tentunya membawa nafas baru bagi orang tua yang ingin memberikan pemahaman tentang akhlak terhadap anak-anaknya, diantaranya film Upin Ipin, Nusa dan Rara, Omar dan Hana dll, yang dapat dijadikan sebuah media untuk mengenal Islam dan film kartun ini selain mengandung unsur hiburan juga mengandung unsur pendidikan, dengan nilai-nilai

akhlakul karimah di dalamnya. Melalui film kartun Islami ini tentunya di harapkan kepada para anak-anak generasi Islami untuk dapat berperilaku akhlakul karimah.

#### **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian studi kajian literatur. Adapun kajian literatur (*Literature review*) diartikan sebagai adalah suatu temuan penelitian yang dapat ditelusuri dengan mengumpulkan berbagai sumber data berupa referensi yang bersifat kepustakaan dan bersumber dari bahan bacaan seperti buku, jurnal serta terbitan-terbitan bacaan lainnya dan berkaitan langsung dengan topik penelitian yang akan dibahas, dengan tujuan untuk memberikan gambaran masalah yang akan diteliti, memberikan dukungan teoritis konseptual bagi peneliti, dan selanjutnya berguna untuk bahan diskusi atau pembahasan dalam penelitian (Marzali, 2016). Adapun terkait langkah-langkah dalam penelitian bersifa kajian literatur ini

maka Loe merumuskan beberapa langkah sebagai berikut yang diantaranya meliputi;1) bagian pendahuluan, 2) bagian utama, 3) bagian kesimpulan. Selanjutnya membahas mengenai teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yakni dengan menggunakan metode *study literature* atau penelitian kepustakaan ini yakni mencari data-data terkait hal-hal ataupun dari variabel yang berupa catatan, buku, makalah atau artikel, jurnal dan sebagainya (Santoso, 2015)

Adapun Informan dalam penelitian ini adalah film kartun Nussa & Rara, Instagram Nussa & Rara yang dijadikan informan sebagai pemberian informasi yang bermanfaat bagi peneliti tentang situasi dan kondisi latar penelitian. Instrumen dalam penelitian ini bertujuan untuk mengukur suatu gejala akan menggunakan instrumen penelitian, adapun instrumen dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri yang melakukan penafsiran makna dan menemukan nilai - nilai tersebut. Peneliti juga merupakan perencana,

pelaksana pengumpulan data, analisis, penafsiran data dan pada akhirnya menjadi pelopor hasil penelitian. Sedangkan dalam teknik analisis data yang digunakan berupa analisis isi, yang digunakan dalam hal mempelajari serta menarik suatu fenomena dalam penelitian dengan menggunakan memanfaatkan bahan referensi yang telah tersedia.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Perkembangan Pembelajaran PAI Dengan Menggunakan Media Berbasis Kartun Islami Dalam Membina Akhlak Pada Siswa SD**

Pembelajaran yang baik, adalah pembelajaran yang tentunya dapat membawa perubahan yang sangat signifikan tentunya dalam dunia pendidikan, pembelajaran dapat melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator. Dalam proses pembelajaran guru dianggap sebagai fasilitator sehingga harus bisa berperan aktif guna membantu dan memudahkan peserta didik dalam belajar (Sanjaya, 2014). Belajar dalam perspektif agama islam



merupakan kewajiban bagi seorang laki-laki, perempuan, besar, kecil tua dan muda untuk memperoleh ilmu pengetahuan dalam rangka mengangkat derajat kehidupan mereka. Adapun berkaitan tentang pembelajaran jikalau ditinjau dari segi keagamaan juga telah dijelaskan melalui firman Allah Swt, dalam surah Al-Mujadillah ayat 11 yang berbunyi :

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ  
أَوْثُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

*Artinya: Niscaya Allah akan meninggikan beberapa derajat kepada orang-orang yang beriman dan berilmu. Dan Allah maha mengetahui apa yang kamu kerjakan. (Qs.Al-Mujadillah: 11)*

Ayat diatas menjelaskan bahwa ilmu dalam hal ini bukan hanya mengenai pengetahuan tentang agama akan tetapi mengenai pengetahuan yang berkaitan dengan tuntutan kemajuan zaman. Oleh karena itu, untuk mendapatkan pengetahuan serta hasil belajar yang sesuai, pendidik dituntut agar dapat

membimbing proses pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik. Oleh karenanya guru yang berkualitas sangat berperan penting dalam menciptakan sumberdaya manusia yang berkualitas (Muhibbin, 2001).

Lebih lanjut jikalau membicarakan tentang perkembangan pembelajaran tentunya tidak terlepas hubungannya dengan media pembelajaran yang tentunya bukan hanya diakses secara manual berbentuk referensi buku poster dan sebagainya akan tetapi juga media yang dapat diakses melalui aplikasi berbasis digital yang berfungsi sebagai stimulus terutama dalam hal mengembangkan kemampuan berpikir para siswa agar proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien (Baharun, 2016). Adapun dalam hal ini topik yang dibahas yakni mengacu kepada perkembangan pembelajaran PAI dengan menggunakan media pembelajaran berbasis kartun Islami dalam materi Pendidikan Agama Islam hadirnya, media digital dalam pembelajaran PAI ini tentunya

bukanlah sekedar upaya untuk membantu guru, namun juga membantu peserta didik dalam belajar. Penggunaan media akan membantu peserta didik untuk lebih fokus pada apa yang disampaikan oleh guru, dapat meningkatkan pemahaman peserta didik, serta dapat menerima pesan dengan baik dan benar. Media pembelajaran juga dapat membantu agar tidak adanya kesimpangsiuran antara pesan yang ingin disampaikan oleh guru dengan pesan yang diterima oleh peserta didik.

Terkait mengenai perkembangan pembelajaran PAI pada tingkat SD didasarkan pada pengembangan tingkatan kurikulumnya dan yang sampai saat ini sering digunakan untuk mempermudah segala proses pembelajaran, dimana semua kurikulum yang dipergunakan disekolah yakni bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan baik bagi pendidik dan peserta didik. Adapun bentuk pengembangan pembelajaran PAI yang melalui penayangan film

melalui media berbasis kartun Islami dapat terlihat dengan hadirnya film-film yang dapat menginspirasi serta memunculkan karakter pada anak sehingga terbina pula akhlak para anak terutama dari kalangan anak Sekolah Dasar (SD), adapun terkait perkembangan pembelajaran PAI yang menggunakan media digital berbasis serial film kartun yang tentunya dapat memunculkan motivasi, minat belajar serta juga dapat digunakan khususnya dalam membina akhlak para pelajar SD diantaranya akan diuraikan sebagai berikut:

### **Upin dan Ipin**

Serial film Upin dan Ipin adalah serial film kartun anak-anak yang diproduksi oleh *Les' Copaque* Malaysia. Serial kartun ini pertama kali tayang pada 14 September 2007 di Malaysia dan disiarkan di TV9. Sejak penayangannya, Upin Upin dengan cepat mendapatkan popularitasnya. Cukup sukses di Malaysia, kartun Upin Ipin merambah ke negara-negara lain termasuk Indonesia. Di Indonesia, serial ini ditayangkan pertama kali oleh MNC TV pada tahun 2008 lalu.

Serial Upin Ipin masih tetap eksis sampai sekarang dan jadi tayangan favorit anak-anak bahkan remaja (Nurhidayah, 2021)

Adapun serial film upin ini sangat digemari oleh para anak-anak bahkan remaja dikarenakan tayangannya yang dapat memberikan pesan moral, berupa nilai-nilai keagamaan dan juga nilai edukasi bagi para anak-anak pelajar SD khususnya. Adapun terkait dengan nilai-nilai yang dapat diambil khususnya terkait pada perkembangan pembelajaran PAI yang semakin terus meningkat pesat tentunya di era digital dan tentunya serial film Upin dan Ipin tetap terus eksis memberikan nilai-nilai edukasi terkhususnya di bidang keagamaan dapat terlihat dengan beberapa episode yang menceritakan tentang ibadah *Mahdah* (ibadah wajib) yakni membahas tentang rukun islam, yang diuraikan dengan adanya mengenal syahadat, shalat, puasa, zakat dan ibadah haji, kemudian pengenalan huruf hijaiyah, menghafal surah pendek. Sedangkan jika ditinjau dari ibadah *ghairu*

*Mahdah* nya film ini membahas tentang akhlak yang dibahas dalam episode kompiang dipalu yang dimana dalam episode tersebut film ini membahas tentang pengertian serta perbedaan tentang akhlak terpuji dan akhlak tercela. Akhlak terpuji yaitu akhlak yang berasal dari ilahiyah yang dapat membawa nilai-nilai positif dan kondusif bagi kemaslahatan umat, seperti sabar, jujur, ikhlas, bersyukur, tawadhu (rendah hati), berprasangka baik, optimis, suka menolong orang lain, suka bekerja keras dan lain-lain. Akhlak yang tercela (al-akhlak al-madzumah), yaitu akhlak yang tidak dalam control ilahiyah, atau berasal dari hawa nafsu yang berada dalam lingkaran syataniyah dan dapat membawa suasana negative serta destruktif bagi kepentingan umat manusia, seperti takabur (sombong), su'udzan (berburuk sangka), tamak, pesimis, dusta, berhianat, dan lain-lain (Aminuddin, 2002).

#### **Ali dan Sumaya**

Serial film Ali and Sumaya ini menceritakan tentang kisah kakak-beradik dengan nilai Islam yang

kuat. Bahasa pengantar dari film ini adalah menggunakan Bahasa Inggris, dengan begitu anak-anak khususnya pelajar SD dapat belajar secara langsung dari film ini, adapun menurut rekomendasi para orang tua di dunia maya disebutkan bahwa film ini bisa mengajarkan mengenai salat dan zakat. Dengan demikian anak jadi mengerti makna beribadah ke Allah SWT dengan cara yang menyenangkan.

#### **Omar dan Hanna**

Film yang diproduksi oleh Astro Malaysia yang bekerja sama dengan Measat Broadcast Network System dan DD Animation Studio ini merupakan sebuah tayangan animasi yang menyampaikan pesan Islami melalui alur ceritanya dan lagu-lagu untuk anak-anak. Astro menampilkan dua karakter utama Omar dan Hana. Karakter Omar adalah anak berusia 6 tahun yang bijak, mempunyai sifat ingin tahu dan berkeyakinan tinggi. Dan karakter Hana adalah adik dari Omar yang anak berusia 4 tahun yang suka berbicara dan aktif.

#### **Syamil & Dodo**

Film Syamil dan Dodo merupakan sebuah karya anak bangsa Indonesia yang diproduksi oleh PT Nada Cipta Raya (NCR) di mana pada setiap serinya berdurasi terbilang cukup pendek yaitu antara 7-10 menit yang dapat disaksikan di stasiun televisi swasta maupun media lainnya yang dapat dimanfaatkan untuk menonton film animasi ini. Film yang pernah masuk nominasi anugerah KPI pada tahun 2014 pada kategori Program Anak ini menunjukkan bahwa film animasi karya anak bangsa mampu bersaing dengan film animasi yang dibuat oleh negara lain. Terlebih dengan film yang bernuansa Islami ini dalam setiap serinya terdapat nilai-nilai pendidikan Islam yang tentunya dapat dicerna dan dipahami dengan baik oleh para siswa dan siswi SD/MI.

Film Syamil & Dodo juga mengajarkan kita tentang bagaimana hidup sehari-hari dengan berpegang teguh pada Alquran dan hadits. Kehidupan sehari-hari yang dilalui oleh Syamil dan Dodo tidak lepas pada bersosial serta

bermasyarakat yang baik. Mereka harus bersosial dan senantiasa berbuat baik kepada sesama. Permasalahan dalam kehidupan kerap kali terjadi. Pemecahan masalah tersebut sebaiknya melalui solusi yang telah ditawarkan oleh Alquran dan hadits, agar dunia terasa lebih indah dan mudah dengan berpegang teguh pada Alquran dan Hadits.

#### **Implementasi Pembelajaran PAI Dengan Menggunakan Media Berbasis Kartun Islami Dalam Membina Akhlak Pada Siswa SD**

Salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas suatu pembelajaran terletak pada media pembelajaran. Penggunaan teknologi pembelajaran tentunya dapat membantu mengatasi berbagai bentuk permasalahan belajar yang dialami oleh siswa, karena setiap siswa memiliki perbedaan yang dapat ditinjau dari segi kekuatan, kelemahan, minat serta perhatian. Terlebih lagi mereka berasal dari keluarga yang memiliki latar belakang berbeda pula. Untuk itu hadirnya media interaktif terutama dengan

menggunakan media digital yang difokuskan pada serial kartun tentunya hadir untuk membantu siswa untuk memahami berbagai gambar yang disajikan, tulisan, suara serta perintah-perintah untuk praktik langsung yang dianggap mampu mencakup seluruh perbedaan kemampuan siswa dalam hal gaya belajar. Terkait lebih lanjut membahas bentuk-bentuk implementasi yang dapat dilakukan oleh pendidik dalam pembelajaran PAI dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Kartun Islami tentunya dapat diuraikan sebagai berikut:

#### **Laboratorium Bahasa Multimedia**

Laboratorium bahasa multimedia merupakan seperangkat peralatan elektronik audio-video yang terdiri atas *instructor console* sebagai mesin utama. Selain itu, juga dilengkapi dengan *repeater language learning machine, tape recorder, DVD player, video monitor, headset, dan student booth* yang biasa dipasang di ruang kedap suara. Selain itu, juga dilengkapi dengan komputer multimedia sebagai komponen

tambahan yang dapat dikombinasikan dengan semua komponen itu. Dengan demikian, laboratorium bahasa multimedia mencakup berbagai jenis media dengan fungsi masing-masing yang bervariasi. Laboratorium bahasa multimedia dapat digunakan sebagai media penunjang pembelajaran, khususnya bagi para siswa SD/ MI cara menyimak percakapan serta bacaan berupa ayat, hafalan, maupun lagu dari tampilan serial film kartun Islami yang terdapat dalam kaset audio-video yang diputar menggunakan *DVD player* dan didengarkan dengan *headset* sehingga siswa dapat mendengarkan nasehat-nasehat keagamaan, lantunan bacaan Alquran, serta nyayian lagu Islami anak dengan fokus dan berulang-ulang.

#### **LCD Proyektor**

LCD proyektor sangat membantu khususnya bagi para guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Dengan LCD proyektor, guru dapat menayangkan materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam baik tampilan berupa slide power point berbentuk skema

maupun video, bahkan sesekali para guru PAI tentunya juga dapat menyuguhkan materi ajar dalam bentuk media berbasis serial kartun Islami yang tentunya terdapat pesan-pesan moral, keagamaan, serta pesan edukatif yang nantinya dapat dijadikan sebagai metode tanya jawab antara guru dan siswa tentang seputar penayangan film yang telah mereka tonton.

#### **Internet**

Kehadiran media yang sangat terkenal dari dulu hingga sekarang adalah hadirnya media digital berupa Internet yang tentunya sangat membantu para guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Karena pada internet terdapat beberapa situs yang menyajikan pembelajaran Pendidikan Agama Islam, baik berupa buku pembelajaran PAI, bahkan video-video pembelajaran PAI yang dapat diakses dengan menggunakan Youtube, yang dimana situs ini sangat banyak memiliki koleksi video seperti pembelajaran, tilawah Alquran dan Hadits, serial film kartun Islami, lagu Islami para anak yang tentunya dapat dengan mudah

diakses di diunduh oleh guru dan siswa sebagai penunjang proses maupun materi pelajaran.

### **Kelebihan dan Kekurangan tentang Penggunaan Media Kartun Islami dalam Membina Akhlak Pada Siswa SD**

Penyampaian materi melalui media dalam bentuk serial berbentuk kartun Islami khususnya dalam pembelajaran PAI tentu bukan hanya sekedar menyampaikan materi sesuai dengan kurikulum. Akan tetapi ada hal lain yang perlu diperhatikan yang dapat mempengaruhi minat serta mengarahkan akhlak para siswa agar terbina dengan baik, serta berhasilnya proses pembelajaran PAI bagi para siswa SD. Adapun terkait proses pembelajaran PAI tersebut tentunya di dasarkan pada pengalaman atau situasi lingkungan sekitar, kemudian dibawakan ke dalam materi pelajaran yang disampaikan melalui serial film kartun berbentuk video yang dapat diakses melalui youtube maupun siaran televisi. Selain itu juga dalam pelajaran praktek peserta didik akan lebih mudah melakukan apa

yang dilihatnya dalam video daripada materi yang disampaikan melalui buku atau gambar. Kegiatan seperti ini akan memudahkan peserta didik dan guru dalam proses belajar mengajar.

Terkait dengan pengembangan media pembelajaran yang diterapkan pada siswa SD khususnya pada mata pelajaran PAI yang disajikan dalam bentuk kartun Islami tentunya hadirnya media ini terdapat kelebihan dan kekurangan dalam pengaplikasiannya adapun mengenai kelebihanannya yaitu (a) lebih mudah diingat penggambaran karakter yang unik (b) efektif karena langsung pada sasaran yang dituju, (c) efisien sehingga memungkinkan frekuensi yang tinggi, (d) lebih fleksibel mewujudkan hal-hal yang khayal, (e) dapat diproduksi setiap waktu, (f) dapat dikombinasi dengan live action, dan (g) kaya akan ekspresi warna (Waluyanto, 2006.)

Selain itu, (Nimah, 2013) menyatakan bahwa kelebihan media video, yaitu: (a) mampu merangsang partisipasi aktif para siswa, (b) membangkitkan motivasi belajar siswa, (c) mengatasi keterbatasan

ruang dan waktu, (d) dapat menyajikan laporan-laporan yang actual dan orisinil yang sulit dengan menggunakan media lain, (e) menyajikan pesan dan informasi secara serempak bagi seluruh siswa, (f) mampu mengembangkan daya imajinasi yang abstrak.

Selain ada kelebihan media video animasi di atas, media video dalam bentuk kartun ternyata juga memiliki keterbatasan atau kelemahan, yaitu: (a) memerlukan kreatifitas dan keterampilan yang cukup memadai untuk desain animasi yang secara efektif dapat digunakan sebagai media pembelajaran. (b) memerlukan software khusus untuk membukanya. (c) guru sebagai komunikator dan fasilitator harus memiliki kemampuan memahami siswanya bukan memanjakan dengan animasi pembelajaran yang cukup jelas tanpa adanya usaha belajar dari penyajian informasi yang terlalu banyak dalam satu frame cenderung akan sulit di cerna oleh anak. (Artawan, 2010)

Hakikat pembelajaran yang efektif pada dasarnya merupakan

proses belajar mengajar yang bukan saja terfokus kepada hasil yang dicapai peserta didik, namun bagaimana proses pembelajaran yang efektif mampu memberikan pemahaman yang baik, kecerdasan, ketekunan, kesempatan dan mutu serta dapat memberikan perubahan perilaku dan mengaplikasikannya dalam kehidupan mereka (Esti, 2002). Pembelajaran efektif akan melatih dan menanamkan sikap demokratis bagi siswa, serta dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga memberikan kreatifitas siswa untuk mampu belajar dengan potensi yang sudah mereka miliki yaitu dengan memberikan kebebasan dalam melaksanakan pembelajaran dengan cara belajarnya sendiri. Di dalam menempuh dan mewujudkan tujuan pembelajaran yang efektif maka perlu dilakukan sebuah cara agar proses pembelajaran yang diinginkan tercapai yaitu dengan cara belajar efektif. Untuk meningkatkan cara belajar yang efektif perlu adanya bimbingan dari guru (Slameto, 1995). Adapun salah satu model pembelajaran yang



tepat, dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan berfikir dan keterampilan serta belajar mandiri serta dapat mengarahkan kepribadian siswa sehingga memiliki akhlak yang mulia adalah dengan menggunakan media berbasis film kartun Islami, dengan menggunakan video serta diaplikasikan menggunakan teks yang dapat dibaca dan audio yang jelas di dengar oleh para siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien yang tentunya dengan mempergunakan sarana yang disediakan oleh sekolah.

Lebih lanjut terkait dengan bentuk serial film yang disajikan melalui kartun Islami yang dapat mengarahkan kemampuan berpikir serta akhlak siswa diantaranya seperti kartun Upin & Ipin, Nusa & Rara, Omar & Hanna serta Ali & Sumaya, merupakan kartun dalam maupun luar negeri yang sama-sama menceritakan tentang pembelajaran keagamaan yang dapat memotivasi daya berpikir anak SD khususnya dalam mata pelajaran PAI. Penggunaan media

digital berbasis kartun Islami ini tentunya juga telah disesuaikan dengan materi pelajaran yang akan di bahas dan disesuaikan juga dengan buku pedoman PAI, yang jikalau temanya berkaitan tentang Ibadah mahdah ataupun Ibadah ghairu mahdah, maka ditampilkannya serial-serial kartun Islami dengan menggunakan video-video yang mudah di nalar oleh siswa SD, dan untuk Video biasanya di tampilkan dengan menggunakan *infocus*.”

Dengan hadirnya Media pembelajaran berbasis audiovisual dengan menggunakan kartun Islami yang dikembangkan oleh lembaga pendidikan tentunya hal ini juga menimbulkan ketertarikan sendiri khususnya bagi para siswa SD untuk berpikir dan menyelidikinya, karena objek terlihat lebih konkret sehingga siswa dapat memahami materi yang disampaikan dengan lebih mudah karena peserta didik seolah-olah melihat hal yang sama.

Oleh karenanya peranan para guru PAI di masa kini tentunya diharapkan untuk terus mengembangkan media

pembelajaran berbasis teknologi, agar pembelajaran yang semakin hari kian berkembang tidak jauh tertinggal, dan diharapkan juga para guru PAI harus menyeimbangkan materi belajar yang efektif bagi para siswanya dan jangan sampai para siswanya bosan dengan materi yang disampaikan sehingga mereka beralih ke media lain yakni bermain game mengakses video-video yang tidak berisikan nilai pembelajaran agama dan juga nilai akhlak sehingga kepribadian mereka tidak terarah.

Untuk itu dalam mengatasi hal tersebut tentunya diperlukan salah satu cara dalam membangkitkan kembali semangat siswa untuk tetap terus gemar belajar PAI baik melalui media visual maupun audiovisual, adapun cara yang efektif diantaranya dalam membangkitkan semangat siswa seperti memberikan *post-test* materi-materi serta melakukan yang membuat siswa senang dalam pembelajaran, melakukan *intermezzo* untuk meningkatkan kembali semangat siswa. Adapun jikalau terdapat beberapa siswa yang terlihat pasif

dikelas, tentunya para guru PAI bisa melakukan pendekatan terlebih dahulu kepada siswa tersebut tetapi jika pada saat diskusi ada siswa yang memang hanya diam saja tidak ikut menyampaikan argumentasinya, lebih para guru memberikan stimulus bagi para siswa nya yang pasif sehingga akan terjadi follow back antara guru dan siswa khususnya dalam mata pelajaran PAI ini dan diharapkan pembelajaran PAI di era digital ini dapat berjalan dengan efektif, efisien, dan membawa kepada pengembangan perilaku siswa SD yang berakhlak mulia.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis yang telah dipaparkan oleh penulis, tentunya ada beberapa kesimpulan yang akan dijelaskan terkait dengan Implementasi Pembelajaran PAI dengan menggunakan media berbasis kartun Islami dalam membina akhlak siswa di SD, yakni pembelajaran dapat berjalan dengan lancar tentunya dibantu dengan media pembelajaran yang semakin hari kian berkembang,

salah satunya adalah dengan hadirnya model pembelajaran audiovisual dengan menggunakan kartun Islami yang tentunya dapat diakses via youtube, televisi, instagram dan aplikasi lainnya, hadirnya pembelajaran berbasis media kartun Islami ini bukan hanya menambah wawasan ilmu pengetahuan siswa SD dalam memperoleh informasi, akan tetapi setiap episode yang ditampilkan selalu menyuguhkan cerita-cerita yang menarik terutama dalam penyampaian pesan moral, edukatif dan keagamaan yang terdapat pada episode cerita yang telah ditonton para siswa SD serta setiap episode tersebut tentunya terdapat nilai-nilai akhlakul karimah yang dapat membentuk kepribadian para siswa SD dan diterapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, W. A., & Yusupa, A. (2018). Model media pembelajaran e-komik untuk SMA. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(1), 43-59.
- Aminuddin, M. P., & Suryana, H. (2000). *Pengantar apresiasi karya sastra*. PT Sinar Baru Algensindo.
- Artawan, (2010). *Media Animasi*, Yrama Widya, Jakarta.
- Baharun, H. (2016). Pengembangan media pembelajaran pai berbasis lingkungan melalui model assure. *Cendekia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan*, 14(2), 231-246.
- Djiwandono, S. E. W. (2006). *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: PT. Gramedia Widia sarana Indonesia..
- Hakim, L. (2017). *Integrated Learning dalam Perspektif Pendidikan Islam*. *AT-TURAS: Jurnal Studi Keislaman*, 4(2), 227-255.
- Imam al-Ghazali, (2015) *Mengobati Penyakit Hati Membentuk Akhlak Mulia*, Bandung: Mizan.
- Kominfo, B. H. (2014). Riset Kominfo dan UNICEF mengenai perilaku anak dan remaja dalam menggunakan internet. *Kementrian Komunikasi dan Informatika RI [internet]*..
- Latifah, J., & Nurhidayah, M. P. (2021). *Relevansi Serial Animasi Upin dan Ipin Dengan Pendidikan Agama Islam Di Tingkat Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama (IAINU) Kebumen).

Loe, S. (2017). *Mencerahkan Bakat Menulis*. (Tilarasma,ed). Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

McQuail,D.(1996).*Teori Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Mukhtar. (2003). *Desain Pembelajaran PAI*. Jakarta: Misaka Galiza

Sanjaya, Wina. (2012). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pembelajaran*. Jakarta: Predana Media Grup.

————— (2014). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Santosa, P.(2015). *Metodologi Penelitian Sastra: Paradigma, Proposal,Pelaporan, dan Penerapan*. Jakarta: Azza Grafika.

Syah Muhibbin, (2001), *Psikologi Belajar* ,Ciputat : PT. Logos Wacana Ilmu

Thoybah, L. N. (2021). *Pengembangan media komik digital materi virus terintegrasi islam di MAN Kota Palangka Raya* (Doctoral dissertation, IAIN Palangka Raya).

Zuchdi, D. (2011). *Pendidikan Karakter Dalam Perspektif Teori dan Praktik*. Yogyakarta: UNS Press