

PERANCANGAN ANIMASI SURAH AL-FIL MATA PELAJARAN AL-QUR'AN DAN HADITS BAGI ANAK KELAS DUA MI IBNU SINA SOREANG

Putri Salsabila¹, Tiphanny Aurumajeda², Prakastrina³
Fakultas Industri Kreatif, Departement Desain Komunikasi Visual^{1, 2, 3}
Universitas Teknologi Bandung^{1, 2, 3}
putrisalsabbila@gmail.com, tiphannyaurumajeda@gmail.com, prakastrinaay@gmail.com^{1, 2, 3}

Abstrak

Al-Qur'an dan Hadits merupakan sumber utama dalam pendidikan agama Islam yang menjadi pedoman dalam membentuk karakter dan pemahaman keagamaan peserta didik. Namun, keterbatasan media pembelajaran yang menarik bagi siswa kelas dua MI Ibnu Sina Soreang menyebabkan pemahaman mereka terhadap isi kandungan surah tertentu, seperti Surah Al-Fil, masih rendah. Hal ini berdampak pada nilai ulangan siswa yang berada di bawah rata-rata dibandingkan dengan surah lainnya. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang animasi Surah Al-Fil sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadits guna meningkatkan pemahaman siswa. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan studi literatur. Adapun metode perancangan yang diterapkan adalah metode 3P, yang terdiri dari tiga tahap utama: pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Pada tahap pra-produksi, dilakukan perancangan konsep, pembuatan storyboard, dan penentuan gaya visual. Tahap produksi mencakup pembuatan ilustrasi, animasi, serta sinkronisasi dengan narasi dan musik. Sementara itu, tahap pasca-produksi melibatkan proses penyuntingan dan evaluasi terhadap animasi yang telah dibuat. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi inovatif dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits bagi siswa MI, khususnya dalam memahami Surah Al-Fil secara lebih interaktif dan menarik. Dengan adanya media animasi ini, diharapkan motivasi belajar siswa meningkat sehingga mereka lebih mudah memahami dan mengingat kandungan surah tersebut.

Kata kunci : Animasi, Al-Fil, Kualitatif.

Abstract

The Qur'an and Hadith serve as the primary sources of Islamic education, guiding the development of students' character and religious understanding. However, the lack of engaging learning media for second-grade students at MI Ibnu Sina Soreang has led to difficulties in comprehending the content of certain surahs, such as Surah Al-Fil. This issue affects students' test scores, which are below average compared to other surahs. Therefore, this study aims to design an animated version of Surah Al-Fil as a learning medium for the Qur'an and Hadith subject to enhance students' comprehension. This research employs a qualitative method with data collection techniques including interviews, observations, and literature studies. The design process follows the 3P method, which consists of three main stages: pre-production, production, and post-production. The pre-production stage involves concept development, storyboard creation, and determining the visual style. The production stage includes illustration, animation, and synchronization with narration and music. Meanwhile, the post-production stage focuses on editing and evaluating the completed animation. The results of this study are expected to provide an innovative solution for learning the Qur'an and Hadith, particularly in helping MI students understand Surah Al-Fil in a more interactive and engaging way. With this animated media, students' motivation to learn is expected to increase, making it easier for them to understand and memorize the surah's content.

Keywords : Animation, Al-Fil, Qualitative.

I. PENDAHULUAN

Peneliti melakukan penelitian di MI Ibnu Sina Soreang yang berada di Jl. Lembur Tegal No. 105 Pamekaran Kecamatan Soreang Kabupaten Bandung. MI Ibnu Sina ialah sekolah full day yang merupakan suatu lembaga pendidikan dasar untuk membentuk generasi Islam di masa depan supaya mempunyai pondasi yang kuat dan kokoh keimanan dan ketaqwaan kepada Sang Pencipta. (Profil yayasan Al-Jawahir MI Ibnu Sina). Kurikulum Kemenag dan kurikulum tambahan dari MI diantaranya yaitu pengenalan Tahfidz Al-Qur'an, pembiasaan ibadah, dan pengembangan minat dan bakat. Metode pembelajaran yang digunakan MI Ibnu Sina khususnya siswa kelas dua ialah metode ceramah, metode diskusi, metode tanya jawab, dan metode bernyanyi.

Kenyataan dilapangan, ketika peneliti melakukan observasi, disana siswa-siswi MI Ibnu Sina Soreang khususnya anak kelas dua mengalami kesulitan dalam memahami kandungan ayat dari mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits terutama pada materi surah Al-Fil karena metode yang digunakan dalam proses belajar mengajar kebanyakan hanya dengan metode ceramah. Sehingga tingkat pemahaman siswa terhadap materi surah Al-Fil tergolong rendah dibandingkan dengan surah lain. Surah lain mengandung makna tentang perilaku yang terjadi di kehidupan sehari-hari, sehingga lebih mudah ditangkap oleh anak-anak karena memiliki contoh langsung. Pengajar MI Ibnu Sina menyebutkan salah satu faktornya disebabkan oleh literasi anak yang kurang dan jenuh ketika di kelas. Dampak yang terjadi anak tidak memperhatikan guru, dan suasana di kelas menjadi tidak kondusif. Total siswa ada 46 orang, 19 orang diantaranya ialah siswa yang memiliki nilai dibawah rata-rata.

Sejalan dengan observasi yang dilakukan sebelumnya, penulis menemukan fakta yang berkaitan, yaitu berdasarkan hasil wawancara kepada guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadits kelas dua MI Ibnu Sina. Bahwa, sebagian siswa kurang memahami gambaran cerita dari kandungan ayat surah Al-Fil. Beberapa anak bertanya mengenai maksud kandungan dari materinya, dan tidak memahami gambaran visual dari cerita tersebut.

Dilihat dari kasus siswa MI Ibnu Sina, beberapa anak memiliki hambatan dalam pemahaman materi dengan metode ceramah terutama disurah Al-Fil, sehingga pembelajaran kurang efektif. Maka perlu metode pembelajaran untuk mengembangkan pengetahuannya sehingga siswa tidak merasa jenuh atau bosan ketika dikelas [1].

Sejalan dengan pembahasannya sebelumnya, [2] memaparkan sebagai berikut:

Kecerdasan visual spasial adalah kecerdasan yang dimiliki seseorang untuk mengartikan suatu gambar, lukisan, peta, dan puisi yang tersirat. Kecerdasan visual spasial termasuk kedalam kecerdasan majemuk yang dibawa pada anak sejak lahir, keunggulan dengan mengajarkan anak melalui metode visual bergambar mampu untuk mengembangkan cara berpikir dan mengingat pada anak [2].

Berdasarkan pemaparan dari [2] dapat ditarik kesimpulan bahwa hal tersebut menjadi faktor penting dalam pembelajaran materi kandungan surah Al-Fil di MI Ibnu Sina Soreang. Maka pendekatan yang bisa dilakukan kepada anak usia ini ketika belajar adalah dengan menggunakan metode yang disenangi oleh anak, salah satu media yang dapat menstimulasi kecerdasan visual-spasial anak adalah media audio visual. Prastowo dalam Harmonis menyebutkan, media Media audio visual merupakan bahan ajar yang mengkombinasikan visual dan auditif untuk merangsang indra penglihatan dan pendengaran anak. [3].

Dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadits terutama mengenai surah Al-Fil, diperlukan pendekatan pembelajaran yang efektif, menarik, informatif dan komunikatif. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran animasi. Media pembelajaran animasi dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa apabila digunakan dengan tepat. Siswa memerlukan media pembelajaran animasi untuk menangkap konsep materi yang disampaikan. Berdasarkan uraian tersebut, maka diadakan penelitian dengan menggunakan metode perancangan 3P (Pra-produksi, Produksi, Pasca Produktif) untuk murid kelas dua Madrasah Ibtidaiyyah, dengan judul "Perancangan Animasi Surah Al-Fil Mata Pelajaran Al-Qur'an dan Hadits Bagi Anak Kelas Dua MI Ibnu Sina Soreang".

II. TINJAUAN PUSTAKA

1. Anak Kelas Dua Madrasah Ibtidaiyyah

Pada usia 7-8 tahun anak sudah memasuki masa sekolah yang sebenarnya. Anak usia 7-8 tahun masuk kedalam tahapan perkembangan operasional konkrit menurut teori kognitif piaget. [4]. Dapat disimpulkan bahwa anak kelas dua MI berarti berada pada rentang usia 7-8 tahun yang sedang menempuh masa pendidikan dasar.

2. Surah Al-Fil

Al-Fil artinya gajah. Nama surat ini diambil dari kata Al-Fil yang terdapat pada ayat pertama. Surat ini terdiri dari 5 ayat. Diturunkan di Mekkah setelah surat Al-Kafirun, sehingga digolongkan sebagai surat makiyyah. Urutan surat ke 105 dari 114 dalam al-Qur'an. Surat al-Fil menceritakan pasukan gajah dari Yaman yang dipimpin oleh Abrahah yang ingin meruntuhkan ka'bah di Mekkah. Peristiwa ini terjadi pada tahun 570 M. bertepatan dengan lahirnya nabi Muhammad SAW.. Sehingga tahun itu disebut sebagai tahun gajah. [5].

3. Media Pembelajaran

Menurut Hamalik, media pembelajaran berfungsi untuk menciptakan situasi belajar mengajar yang efektif. Artinya, media edukasi memiliki peran penting dalam membantu peserta didik meningkatkan pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Dengan adanya media pembelajaran yang sesuai, proses belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami, sehingga dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal. [6].

4. Animasi

Animasi berasal dari bahasa latin "anima" yang artinya hidup, jiwa, atau semangat. Secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, atau menggerakkan benda mati. Animasi dapat diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, dikarenakan kumpulan gambar ditampilkan berubah beraturan dan bergantian. Objek animasi bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna atau spesial efek. [7]. Menurut [8] produksi animasi memiliki tiga tahapan, diantaranya :

a. Tahap Pra Produksi

Tahap pra produksi merupakan tahap persiapan. Di tahap ini semua proses pembuatan karya animasi disiapkan. Dimulai dari membuat cerita, membuat naskah, *storyline*, *storyboard*, merekam suara, animatik, desain karakter, dan sebagainya.

a. *Storyboard*

Storyboard merupakan bahasa visual dari semula berbentuk bahasa tulisan menjadi bahasa gambar. *Storyboard* merupakan runtutan cerita bergambar yang hanya memuat pokok-pokok adegan kasar, seperti angle (sudut pandang), nuansa maupun sketsa yang menyiratkan situasi termasuk dialog dan

catatan perkiraan durasi setiap adegan (*scene, sequence, cut*) walaupun tidak secara detail.

- b. *Layout Background*
Layout dibuat berdasarkan *storyboard*. Menggambarkan tata letak dan lokasi kejadian. Melakukan rencara tata warna, pencahayaan, nuansa dan lain-lainnya.
- c. *Character Designing*
Ditahap ini melakukan desain karakter sesuai tuntutan skenario. Desain karakter dibuat dalam beberapa sisi pandang, menghadap kedepan, menyamping, $\frac{3}{4}$ menyamping, sisi belakang, pandangan atas dan pandangan bawah. Cara berekspresi marah, bahagia, seru, asik, sedih, kecewa, dan sebagainya.
- d. Rekam Dialog (*Voice Recording*)
Merekam dialog sesuai dengan naskah. Rekaman dilakukan sesuai gaya dan karakteristik yang ingin disampaikan. Setelah itu dilakukan editing rekaman untuk menghilangkan kesalahan, menyesuaikan timing, dan kualitas audio.
- e. Animatik
Animatik merupakan *storyboard* bersuara. Karakter bergerak ala kadarnya termasuk gerakan efek kamera, seperti *dissolve, zoom* dan sebagainya. Dialognya ditampilkan walaupun belum sempurna. Animatik seperti sajian gambar bagaimana nantinya adegan akan dibuat.

- b. Tahap Produksi
Ditahap produksi mulai melakukan proses pembuatan animasi meggunakan teknik animasi tradisional (*frame by frame*) atau animasi digital (perangkat lunak 3D). Termasuk pembuatan animasi karakter, efek visual, dan elemen lainnya. Umumnya perangkat yang digunakan dalam tahap produksi ialah *Adobe Photoshop, Adobe After Effect* dan lain-lain. Melakukan perekaman suara dan *background* musik, merekam dialog, efek suara, dan musik yang akan digunakan dalam animasi. Lanjut ke proses *rendering* yaitu mengubah model 3D dan animasi menjadi gambar 2D akhir yang siap ditampilkan.
- c. Tahap Pasca Produksi
Tahap pasca produksi merupakan tahap editing dan menyusun footage animasi, memastikan alur cerita dan transisi berjalan secara dinamika, ritmis, dan indah. Menambahkan efek visual, koreksi warna, ataupun perbaikan akhir. Umumnya perangkat editing yang digunakan ialah *Adobe Premiere, Final Cut Pro, Avid*, dan lain-lain. Selain itu menyempurnakan audio dengan mencampur dialog, musik, dan efek suara, serta memastikan semuanya agar tetap seimbang. Proses terakhir melakukan finalisasi dan distribusi, menghasilkan versi akhir animasi dengan membuat salinan untuk berbagai platform seperti TV ataupun *internet*.

5. Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual merupakan bidang studi yang memiliki fokus pada penggunaan elemen visual untuk menyampaikan pesan, ide, dan informasi secara efektif, jelas, menarik, dan mudah dipahami oleh audiens.[9]. Elemen-elemen visual diantaranya:

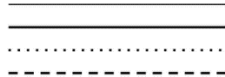
- a. Titik
Titik termasuk kepada elemen visual yang merupakan unsur paling kecil dalam suatu karya seni. Titik adalah awal untuk menciptakan unsur-unsur lain dengan cara menyusun atau menderetnya hingga menjadi sebuah garis. Titik juga bisa digunakan tanpa adanya suatu garis, biasanya titik tanpa unsur garis dalam karya seni disebut *pointilis*, karya titik yang diatur kerapatannya supaya terbentuk menjadi sebuah objek.



Gambar 1. Contoh Titik

- b. Garis

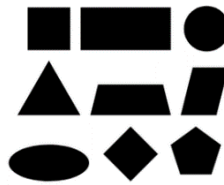
Garis ialah unsur yang menghubungkan satu titik dengan titik yang lain. Bentuk yang dihasilkan bisa berupa garis lengkung atau lurus. Garis adalah unsur dasar yang membangun sebuah bentuk, dapat mewujudkan bentuk secara fleksibel sesuai dengan apa yang ingin ditampilkan. Garis memiliki berbagai macam bentuk, yaitu garis lurus, melengkung, putus-putus, zig zag, meliuk-liuk, dan bahkan tidak beraturan. Arah garis dapat diatur sesuai dengan citra yang ingin ditampilkan.



Gambar 2. Contoh Garis

c. Bentuk

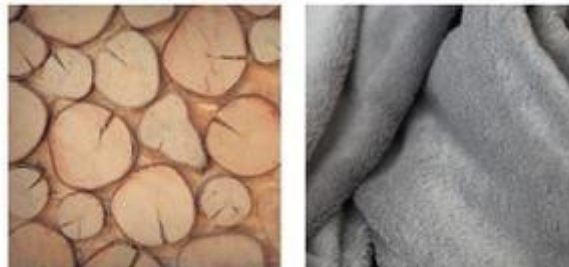
Bentuk adalah segala sesuatu yang memiliki tinggi, lebar, dan diameter. Bentuk- bentuk dasar pada umumnya yang dikenal ialah bentuk kotak (*rectangle*), lingkaran (*circle*), segitiga (*triangle*), lonjong (*elips*), dan lain-lain.



Gambar 3. Contoh Bentuk

d. Tekstur

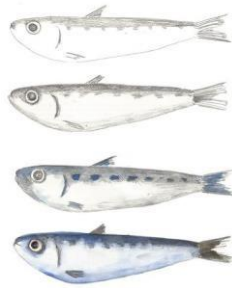
Tekstur yaitu tampilan permukaan atau corak dari suatu benda yang bisa dinilai dengan cara dilihat ataupun diraba. Tekstur biasa disebut sebagai permukaan benda. Seperti tekstur baju, tembok, dan lain-lain. Tekstur dalam desain akan menjadi nilai lebih dari sekadar estetik. Dalam desain grafis tidak semua tekstur bersifat nyata, biasanya bersifat semu, tekstur yang dibuat secara visual dari suatu bidang. Tekstur sering digunakan untuk mengatur keseimbangan pada desain.



Gambar 4. Contoh Tekstur

e. Gelap Terang atau Kontras

Kontras ialah warna yang berlawanan antara satu dengan yang lainnya, terdapat perbedaan baik warna atau titik fokus. Apabila tidak berwarna dapat dibedakan menggunakan gelap terangnya. Gelap terang atau kontras dalam desain digunakan untuk menonjolkan pesan atau informasi yang bias menimbulkan kesan dramatis. Dengan mengatur komposisi gelap terang ini akan membantu keterbacaan, fokus, dan titik berat dari suatu desain. Warna kontras bisa didapatkan dari warna yang berseberangan, yang terdiri atas warna primer dan warna sekunder. Contoh warnanya adalah kuning dengan ungu, biru dengan jingga, dan lain-lain.

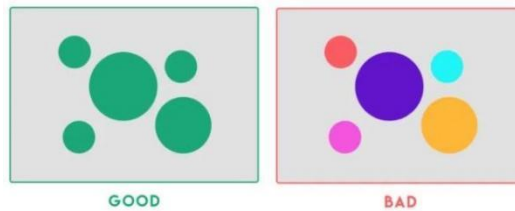


Gambar 5. Contoh Gelap Terang

Adapun prinsip-prinsip desain diantaranya:

a. Kesatuan (*Unity*)

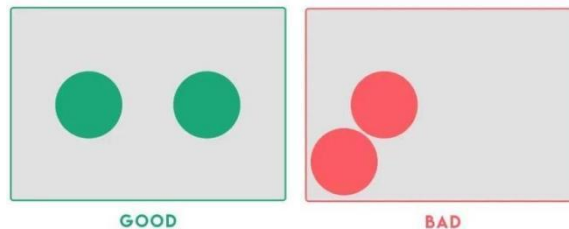
Kesatuan merupakan prinsip hubungan. Jika salah satu atau beberapa unsur rupa memiliki hubungan (warna, raut, arah) maka kesatuan telah tercapai. Apabila tidak ada kesatuan maka sebuah karya desain akan terlihat tidak nyaman untuk dipandang atau tercerai-berai. Maka desain dikatakan menyatu apabila keseluruhan terlihat harmonis, dan terdapat kesatuan tema, tipografi, dan ilustrasi atau foto.



Gambar 6. Contoh Kesatuan

b. Keseimbangan (*Balance*)

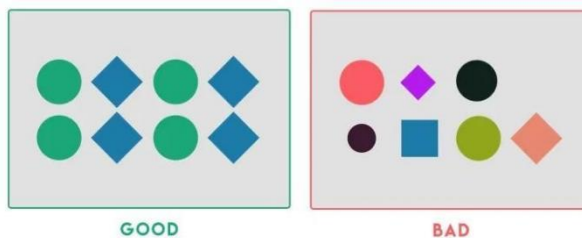
Keseimbangan ialah pembagian berat yang sama, baik secara visual ataupun optic. Sebuah desain dikatakan seimbang apabila obyek pada bagian atas atau bawah, kanan atau kiri terlihat sama berat.



Gambar 7. Contoh Keseimbangan

c. Irama (*Rhythm*)

Irama merupakan pengulangan gerak atau penyusunan bentuk secara berulang-ulang. Di dalam desain sebuah irama dapat berupa repetisi atau variasi. Repetisi ialah elemen yang dibuat secara berulang-ulang dan konsisten. Secara variasi, irama merupakan perulangan elemen visual disertai dengan perubahan bentuk, ukuran, atau posisi.



Gambar 8. Contoh Irama

d. Emphasis

Dominasi merupakan prinsip dasar tata rupa yang harus ada dalam karya seni dan juga desain. Dominasi berasal dari kata *dominance* yang artinya keunggulan. Penekanan dapat membangun visual sebagai pusat perhatian. Sehingga mencapai nilai yang artistic. Informasi penting yang harus disampaikan harus ditonjolkan secara mencolok melalui elemen visual.



Gambar 9. Contoh Irama

III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

1. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif tidak menggunakan statistik, namun melalui pengumpulan data, analisis, lalu diinterpretasikan [9]. Tujuannya untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai masalah yang sedang diteliti dan menjabarkannya dalam bentuk deskripsi. Sejalan dengan yang dikatakan [10]:

Penelitian kualitatif adalah proses penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena manusia atau sosial dengan menghasilkan gambaran yang mendalam dan kompleks yang dapat disajikan dengan kata-kata, melaporkan perspektif terinci yang diperoleh dari sumber informan, dan melakukan penelitian dalam latar yang alamiah.[10].

2. Metode Perancangan

Metode perancangan adalah tahapan dalam suatu proses perancangan agar dapat memudahkan ketika menguraikan dan mengembangkan ide perancangan. Metode perancangan yang digunakan ialah 3P (pra-produksi, produksi, pasca-produksi).

3. Analisis Masalah

Analisis masalah diperlukan dalam sebuah penelitian, tujuannya untuk mengetahui aspek yang ada didalam perancangan dan objek yang diteliti. Sehingga analisis masalah dapat menjadi acuan dalam proses perancangan. Analisis SWOT digunakan untuk proses perancangan media dan analisis 5W1H digunakan untuk mendalami objek penelitian atau dasar informasi dari permasalahan.

a. SWOT

Analisis SWOT digunakan untuk proses perancangan media. Analisis SWOT singkatan dari *strength* (kekuatan), *weakness* (kelemahan), *opportunity* (peluang), dan *threats* (ancaman). Berikut merupakan hasil dari analisis SWOT:

TABEL I.
ANALISIS SWOT

| | |
|----------------------------|--|
| Strength (Kekuatan) | Media pembelajaran animasi akan membuat anak senang dan tertarik untuk belajar. Karena anak diusia 7-8 tahun masih senang untuk bermain. Salah satu kesenangan anak ialah menonton. Dimana dalam menonton itu menggunakan semua panca indera, dan menonton menghasilkan audio visual. Anak tertarik dengan visual gambar, bunyi-bunyian, dan cerita atau narasi. Informasi visual dapat merangsang imajinasi dan kreatifitas anak sehingga dapat menjadi media belajar yang menarik bagi anak karena berbentuk audio visual. Selain itu animasi akan penuh warna dan gambar, kemudian menggunakan bahasa yang mudah dipamani anak. |
|----------------------------|--|

| | |
|---------------------------------|---|
| Weaknesses (Kelemahan) | Sarana dan prasarana untuk menunjang media pembelajaran audio visual belum merata di Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah. |
| Opportunity (Kesempatan) | Dapat dijadikan sebagai media atau alat untuk memudahkan guru dan siswa dalam belajar. Meningkatkan kualitas pembelajaran secara digital. |
| Threats (Ancaman) | Adanya media lain yang lebih menarik dan interaktif sehingga dapat menggeser media utama animasi surah Al-Fil. |

b. Temuan Penelitian

Temuan penelitian diperoleh melalui hasil penelitian kualitatif. Merujuk kepada hasil dari wawancara dan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti dilapangan guna untuk mendapatkan data- data yang dibutuhkan yang merujuk pada permasalahan yang diteliti oleh peneliti. Maka peneliti dapat menjelaskan beberapa temuan yang telah ditemukan dilapangan.

Proses pembelajaran di kelas masih jarang menerapkan media pembelajaran yang disenangi anak atau sesuai dengan tingkat kognitif anak diusia kelas rendah Sekolah Dasar. Hanya sedikit media yang dapat digunakan guru ataupun murid ketika proses belajar mengajar di kelas. Kemudian ketika masuk ruangan, kondisi kelas yang kurang kondusif dan ramai membuat guru sedikit susah untuk menjelaskan materi. Tetapi, anak-anaknya aktif bertanya dan berdiskusi bersama teman ketika mengerjakan latihan soal.

Guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadits sendiri mengatakan bahwa kesulitan untuk menjelaskan materi yang seharusnya ada ilustrasinya atau gambaran yang belum pernah anak lihat tentang suatu kisah atau cerita yang terjadi di zaman dahulu agar anak dapat membayangkan kejadian tersebut sehingga dapat memahami isi kandungan materinya. Sehingga banyak anak yang bertanya bagaimana gambaran dari cerita yang terkandung dari materi yang mereka pelajari karena hanya berupa teks saja. Ketika disuguhi materi berbentuk visual anak cenderung mudah mengingat apa yang dilihat karena bisa membayangkan atau mengimajinasikannya didalam otak mereka. Sehingga suatu informasi dapat terekam lebih lama dalam ingatan dibandingkan informasi yang hanya berupa teks. Selama ini guru hanya memaparkan materi melalui metode ceramah, permainan kuis atau nyanyian.

Aspek yang harus dipelajari dari mata pelajaran Al-Qur'an Hadits itu bukan hanya menghafal suratnya saja. Tetapi, mencakup hafalan surat dan terjemahannya, isi kandungan dari surat tersebut, dan mengaitkannya dengan realita kehidupan dengan tujuan menanamkan akhlak dan perilaku yang sesuai dengan ajaran agama islam untuk diterapkan kepada anak sedini mungkin. Maka dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini akan melakukan "Perancangan Animasi Surah Al-Fil Mata Pelajaran Al- Qur'an dn Hadits Bagi Anak Kelas Dua MI Ibnu Sina Soreang".

4. Hasil Wawancara

a. Hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadits yaitu Ibu Amalia Rizka, S.Pd. adalah sebagai berikut:

Jumlah anak kelas dua di MI Ibnu Sina seluruhnya ialah 46 siswa, 28 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Total kelas dua ada tiga kelas, yaitu Al-Qoyyum 12 siswa, Al-Ghofur 17 siswa, dan An-Nur 17 siswa. Dari hasil ulangan mata pelajaran Al-Qur'an Hadits surah Al-Fil ini terdapat 19 siswa yang nilainya dibawah rata-rata. 10 siswa dari kelas Al-Qoyyum mendapat nilai dibawah rata-rata, dan sisa 9 siswa lainnya terbagi di dua kelas. Pembagian kelas ini berdasarkan dari hasil tes masuk diawal kelas satu berdasarkan nilai dan karakter.

Sumber pembelajaran yang digunakan guru ketika mengajar ialah buku teks, dan juga internet. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar khususnya di mata pelajaran Al-Qur'an Hadits ini adalah buku mata pelajaran Al-Qur'an Hadits dari Kementrian Agama Republik Indonesia, Juz Amma, dan Al-Qur'an. Metode pembelajaran yang digunakan guru adalah metode ceramah, diskusi, permainan dan beryanyi. Menurut Ibu Ama sendiri anak-anak lebih senang jika belajar dengan menggunakan metode diskusi, menyanyi dan permainan dibandingkan metode ceramah yang membuat anak bosan dikelas dan tidak memperhatikan guru. Biasanya Ibu Ama memberikan permainan saling tangkap bola, lalu memberikan pertanyaan kepada siswa yang terkena bola, permainan teka teki silang, diskusi berkelompok, kemudian kegiatan menyanyi juga pernah dilakukan oleh Ibu Ama.

Kesulitan Ibu Ama dalam mengajar ialah kurang ilustrasi dalam penggambaran cerita dari suatu surah. Misalnya surah Al-Fil yang memiliki kandungan surah tentang kebesaran Allah terhadap peristiwa pasukan gajah. Anak-anak tidak terbayang soal peristiwa tersebut sehingga memunculkan pertanyaan kepada guru seperti

apa itu burung ababil, burung ababil membawa batu seperti apa, menyerang ka'bah itu seperti apa, dan lain-lain. Hal ini menyebabkan salah satu tujuan dari pembelajaran Al-Qur'an Hadits untuk memahami isi kandungan surah tidak tercapai.

Upaya yang telah Ibu Ama lakukan dalam mengembangkan materi pembelajaran biasanya menggunakan metode ceramah dengan penyampaian yang seru, menggunakan bahasa yang mudah dimengerti anak, sesekali menggunakan permainan, diskusi kelompok, dan bernyanyi.

b. Hasil wawancara peneliti bersama guru bagian kurikulum yaitu Ibu Ai Siti Novisyah, S.Pd.

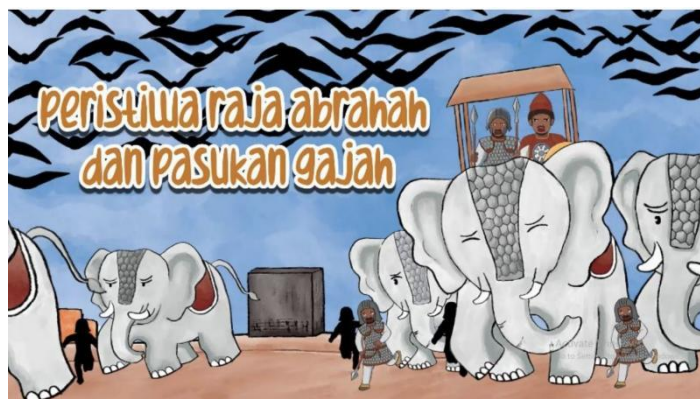
Kurikulum yang digunakan oleh kelas satu, dua, empat, dan lima sudah menggunakan kurikulum merdeka, untuk kelas tiga dan enam masih menggunakan kurikulum 2013. Kurikulum merdeka baru saja digunakan di tahun 2023 oleh MI Ibnu Sina Soreang. Selain kurikulum merdeka, MI Ibnu Sina memiliki kurikulum tambahan dibidang Tahfidz Qur'an.

Peningkatan mutu pendidikan yang dilakukan sekolah ialah memberikan bimtek kepada guru untuk meningkatkan pendidikan guru yang kemudian akan diterapkan kepada proses pembelajaran di dalam kelas untuk mencapai hasil belajar yang sesuai dengan kurikulum dan visi misi sekolah madrasah.

Rencana program untuk sekolah kedepannya ialah untuk menciptakan inovasi-inovasi baru untuk meningkatkan mutu pendidikan sekolah dan mencetak peserta didik yang berakhlakul karimah sejalan dengan visi misi madrasah. Terbuka untuk inovasi baru dalam media pembelajaran, menurutnya media pembelajaran buku ilustrasi akan sangat membantu proses belajar di kelas kecil. Karena jika hanya menggunakan metode ceramah, anak-anak bisa bosan dan tidak memperhatikan. Kondisi anak-anak berbeda-beda dalam menerima materi pembelajaran, ada yang mudah paham dan ada juga yang harus dijelaskan berkali-kali. Adanya media ilustrasi diharapkan anak-anak akan tertarik untuk belajar karena informasi disampaikan dalam bentuk gambar dan warna-warna sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

5. Perancangan

Berikut ini adalah perancangan dari penelitian yang telah dilakukan.



Gambar 10. Perancangan Peristiwa Raja Abrahah dan Pasukan Gajah

IV. KESIMPULAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif mengenai perancangan animasi surah Al-Fil mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadits bagi anak kelas dua MI Ibnu Sina Soreang. Penelitiannya dilaksanakan di MI Ibnu Sina Soreang yang beralamatkan di Jl. Lembur Tegal No. 105, Pamekaran, Kec. Soreang, Kabupaten Bandung, Jawa Barat. Latar belakang permasalahannya ialah mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadits merupakan dasar pendidikan Agama Islam yang perlu ditanamkan kepada anak sejak usia tingkat Madrasah Ibtidaiyah, sehingga diharapkan dapat menumbuhkan keimanan dan ketaqwaan terhadap Allah SWT. Permasalahan yang terjadi ialah kurangnya media pembelajaran yang menarik, informatif, dan komunikatif bagi siswa kelas dua MI Ibnu Sina Soreang, dan kurangnya pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadits tentang isi kandungan surah Al-Fil.

Diangkatnya permasalahan ini karena anak kelas dua MI Ibnu Sina mengalami kesulitan dalam memahami isi kandungan surah Al-Fil. Karena media pembelajaran hanya menggunakan media buku teks dan metode yang dilakukan oleh guru menggunakan metode ceramah. Sehingga nilai ulangan 19 siswa dari 46 siswa di surah Al-Fil memiliki nilai dibawah KKM. Maka dibuatlah perancangan animasi yang menarik, informatif, dan komunikatif mengenai isi kandungan surah Al-Fil mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadits bagi anak kelas dua MI Ibnu Sina Soreang. Perancangan animasinya menggunakan metode perancangan 3P yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Sehingga dari perancangan ini

diharapkan dapat memberikan pemahaman mengenai isi kandungan surah Al-Fil melalui media pembelajaran animasi audio visual yang menarik, informatif, dan komunikatif.

REFERENSI

- [1] M. Harmonis et al., "Metode Pembelajaran Interaktif untuk Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 12, no. 3, pp. 3578-3590, 2022.
- [2] N. Iskandar, "Kecerdasan Visual Spasial pada Anak Usia Dini," in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, vol. 4, 2020, pp. 3-7.
- [3] A. Prastowo, *Media Pembelajaran Audio-Visual*. Jakarta: Pustaka Pelajar, 2021.
- [4] L. Marinda, "Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan problematikanya pada anak usia sekolah dasar," *An-Nisa Journal of Gender Studies*, vol. 13, no. 1, pp. 116-152, 2020.
- [5] D. Mufidah, *Al-Qur'an Hadits MI Kelas II*. Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah, 2020.
- [6] M. R. Fadli, "Memahami desain metode penelitian kualitatif," *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, vol. 21, no. 1, pp. 33-54, 2021.
- [7] P. Ramdani, *Media Pembelajaran Animasi*. Sukabumi: Farha Pustaka, 2021.
- [8] P. Soenyoto, *Animasi 2D*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2017.
- [9] J. W. Creswell, *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016.
- [10] W. Walidin, T. Saifullah, dan Z. A. Tabrani, *Metodologi Penelitian Kualitatif & Grounded Theory*. Banda Aceh: FTK Ar-Raniry Press, 2015