# PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AL-QUR'AN HADIS BERBANTUAN *WHITEBOARD ANIMATION* DALAM MENUMBUHKAN KETERAMPILAN ABAD-21 DI MI THORIQUL ULUM LAMONGAN

TESIS
Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Magister dalam Program Studi Pendidikan Agama Islam
pada Pascasarjana UIN Sunan Ampel Surabaya

Oleh :
Siti Munawaroh
NIM : F52319339

PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA

2021

# PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Siti Munawaroh

NIM : F52319339

Program : Magister (S-2)

Institusi : Pascasarjana UIN Sunan Ampel Surabaya

dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa TESIS ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Surabaya, 10 Agustus 2021

Saya yang menyatakan,

Siti Munawaroh

# PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tesis berjudul Penggunaan Media Pembelajaran Al-Qur'an Hadis Berbantuan *Whiteboard Animation* Dalam Menumbuhkan Keterampilan Abad-21 Di MI Thoriqul Ulum Lamongan yang ditulis oleh Siti Munawaroh ini telah disetujui pada tanggal 02 Agustus 2021.

Oleh:

PEMBIMBING I,

**(Prof. Dr. Hj. Husniyatus Salamah Zainiyati, M.Ag)**
**NIP. 196903211994032003**

PEMBIMBING II,

**(Dr. Hj. Evi Fatimatur Rusydiyah, M.Ag)**
**NIP. 197312272005012003**

## PENGESAHAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS

Tesis berjudul "Penggunaan Media Pembelajaran Al-Qur'an Hadis Berbantuan *Whiteboard Animation* Dalam Menumbuhkan Keterampilan Abad-21 Di MI Thoriqul Ulum Lamongan" yang ditulis oleh Siti Munawaroh ini telah diuji dalam Ujian Tesis pada tanggal 09 Agustus 2021.

Tim Penguji:

1. Prof. Dr. Hj. Husniyatus Salamah Zainiyati, M.Ag. .....
   (Ketua/Penguji I)

2. Dr. Hj. Evi Fatimatur Rusydiyah, M.Ag. .....
   (Sekretaris/Penguji II)

3. H. Mokhamad Syaifudin, M.Ed., Ph.D .....
   (Penguji III)

4. Dr. Lilik Huriyah, M.Pd.I .....
   (Penguji IV)

Surabaya, 11 Agustus 2021
Direktur,

Prof. Dr. H. Aswadi, M.Ag.
NIP. 196004121994031001

**KEMENTERIAN AGAMA**
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA**
**PERPUSTAKAAN**
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : SITI MUNAWAROH
NIM : F52319339
Fakultas/Jurusan : MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
E-mail address : ceteem59@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
☐ Sekripsi ☑ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (……..……)
yang berjudul :

PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AL-QUR'AN HADIS BERBANTUAN WHITEBOARD ANIMATION DALAM MENUMBUHKAN KETERAMPILAN ABAD-21 DI MI THORIQUL ULUM LAMONGAN

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 13 Agustus 2021

Penulis

(SITI MUNAWAROH)

# ABSTRAK

**Siti Munawaroh**. 2021. *Penggunaan Media Pembelajaran Al-Qur'an Hadis Berbantuan Whiteboard Animation Dalam Menumbuhkan Keterampilan Abad-21 Di MI Thoriqul Ulum Lamongan.* **Tesis,** Program Studi Pendidikan Agama Islam, Pascasarjana Universitas Negeri Sunan Ampel Surabaya. Pembimbing: (I) Prof. Dr. Hj. Husniyatus Salamah Zainiyati, M.Ag, dan (II) Dr. Hj. Evi Fatimatur Rusydiyah, M.Ag.

**Kata Kunci**: *Media Pembelajaran, Whiteboard Animation, Keterampilan Abad-21, Al-Qur'an Hadis.*

Kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi masih menjadi tantangan tersendiri bagi sebagian guru yang gagap dalam penggunaan teknologi. Hal ini karena sebagian besar guru masih nyaman dengan pembelajaran secara konvensional. Lokasi yang menjadi penelitian ini adalah MI Thoriqul Ulum Lamongan. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif yang bersifat induktif dengan metode pengumpulan data yaitu, wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Hasil dari penelitian ini adalah: 1) penggunaan media pembelajaran al-Qur'an Hadis berbantuan *Whiteboard Animation* merupakan bentuk variasi dalam penggunaan media pembelajaran modern, yang sebagian besar lainnya masih menggunakan media pembelajaran konvensional; 2) beberapa hal yang dilakukan dalam menumbuhkan keterampilan Abad-21 melalui media pembelajaran al-Qur'an Hadis berbantuan *Whiteboard Animation* pada peserta didik kelas VI di MI Thoriqul Ulum Lamongan adalah dengan cara: a. Mengembangkan partisipasi peserta didik; b. Membangun personalisasi peserta didik dan membantu menyesuaikan kondisi belajar; c. Memberi stimulus untuk berkolaborasi (*collaboration*) dan berkomunikasi (*communication*); d. Mendorong motivasi peserta didik untuk belajar; e. Memberi pembiasaan berfikir kritis, kreatif dan inovatif; f. Memanfaatkan sarana belajar yang tepat; dan 3) kontribusi dalam keberhasilan penggunaan media pembelajaran *Whiteboard Animation* pada mata pelajaran al-Qur'an Hadis dalam menumbuhkan keterampilan Abad-21 di peserta didik kelas VI MI Thoriqul Ulum Lamongan adalah dengan membuat peserta didik lebih aktif sehingga kegiatan pembelajaran jauh lebih menarik yang berdampak pada semangat peserta didik untuk belajar lebih mandiri.

Temuan dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran *Whiteboard Animation* pada mata pelajaran al-Qur'an Hadis dapat menumbuhkan perkembangan peserta didik dalam bentuk kognitif, afektif dan psikomotorik yang sejalan dengan perkembangan keterampilan, dimana keterampilan disini yang akan ditumbuhkan adalah keterampilan dalam berpikir kritis (*critical thinking*), kolaborasi (*collaboration*), berkomunikasi (*communcition*) dan kreatif (*creativity*).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

## ABSTRACT

**Siti Munawaroh**. 2021. *The Use of Learning Media of the Qur'an Hadith Based on Whiteboard Animation in Developing 21st Century Skills at MI Thoriqul Ulum Lamongan*. **Thesis**, Islamic Religious Education Study Program, Postgraduate Sunan Ampel State University Surabaya. Supervisor: (I) Prof. Dr. Hj. Husniyatus Salamah Zainiyati, M.Ag, and (II) Dr. Hj. Evi Fatimatur Rusydiyah, M.Ag.

***KeyWords:*** *Learning Media, Whiteboard Animation, 21st Century Skills, Al-Qur'an Hadith.*

Learning activities using technology are still a challenge for some teachers who stutter in using technology. This is because most teachers are still comfortable with conventional learning. The location of this research is MI Thoriqul Ulum Lamongan. This study uses an inductive qualitative research with data collection methods, namely, interviews, observations, and documentation.

The results of this study are: 1) the use of the Qur'an Hadith learning media based on Whiteboard Animation is a form of variation in the use of modern learning media, most of which are still using conventional learning media; 2) several things that are done in developing 21st Century skills through the learning media of the Qur'an Hadith based on Whiteboard Animation for VI grade students at MI Thoriqul Ulum Lamongan are by: a. Develop student participation; b. Build student personalization and help adjust learning conditions; c. Provide a stimulus to collaborate (collaboration) and communicate (communication); d. Encouraging Students' motivation to learn; e. Giving refraction to think critically, creatively and innovatively; f. Utilize appropriate learning tools; da 3) the contribution in the successful use of the Whiteboard Animation learning media in al-Qur'an Hadith subjects in growing 21st Century skills in grade VI students at MI Thoriqul Ulum Lamongan is to make students more active so that learning activities are much more interesting which has an impact on the spirit of students to learn more independently.

The findings in this study are the use of Whiteboard Animation learning media in al-Qur'an Hadith subjects can foster the development of learners in the form of cognitive, affective and psychomotor which are in line with the development of skills, where the skills here that will be grown are skills in critical thinking, collaboration, communication and creativity.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

# DAFTAR ISI

COVER HALAMAN ..... i
PERNYATAAN KEASLIAN ..... ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING ..... iii
PENGESAHAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS ..... iv
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TESIS ..... .v
HALAMAN PERSEMBAHAN ..... vi
KATA PENGANTAR ..... vii
ABSTRAK ..... x
ABSTRACT ..... xi
DAFTAR ISI ..... xii
DAFTAR TABEL ..... xv
DAFTAR GAMBAR ..... xvi
LAMPIRAN ..... xvii
BAB I. PENDAHULUAN ..... 1
A. Latar Belakang ..... 1
B. Identifikasi dan Batasan Masalah ..... 13
C. Rumusan Masalah ..... 15
D. Tujuan Penelitian ..... 15
E. Kegunaan Penelitian ..... 16
F. Penelitian Terdahulu ..... 18
G. Sistematika Pembahasan ..... 23
BAB II. KAJIAN TEORI ..... 25
A. Media Pembelajaran ..... 25
1. Pengertian Media Pembelajaran ..... 25
2. Landasan Teoritis Penggunaan Media Pembelajaran ..... 34
3. Klasifikasi dan Macam-Macam Media Pembelajaran ..... 37
4. Dasar Pertimbangan Memilih Media Pembelajaran ..... 40

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran ..... 40
6. Fungsi, Manfaat dan Tujuan Media Pembelajaran ..... 44
B. Pembelajaran Al-Qur'an Hadis ..... 46
C. *Whiteboard Animation* ..... 49
1. Pengertian *Whiteboard Animation* ..... 49
2. Ciri-ciri dan Manfaat *Whiteboard Animation* ..... 56
3. Kelebihan dan Kelemahan *Whiteboard Animation* ..... 56
D. Keterampilan Abad-21 ..... 59
1. Keterampilan Berpikir Kritis (*Critical Thinking Skill*) ..... 62
2. Keterampilan Berkreatif dan Inovatif (*Creativity and Innovation Skill* 65
3. Keterampilan Komunikasi (*Communication Skill*) ..... 67
4. Keterampilan Kolaborasi (*Collaboration Skill*) ..... 69
BAB III. METODE PENELITIAN ..... 72
A. Jenis Dan Pendekatan Penelitian ..... 72
1. Jenis Penelitian ..... 72
2. Pendekatan Penelitian ..... 73
B. Kehadiran Peneliti ..... 75
C. Lokasi Penelitian ..... 76
D. Sumber Data Penelitian ..... 76
E. Instrumen Penelitian ..... 78
F. Teknik Pengumpulan Data ..... 79
G. Analisis Data ..... 81
H. Teknik Pengujian Keabsahan Data ..... 87
1. Triangulasi Sumber ..... 87
2. Triangulasi Teknik ..... 88
3. Triangulasi Waktu ..... 88
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN ..... 90
A. Hasil Penelitian ..... 90
1. Penggunaan media pembelajaran al-Qur'an Hadis Berbantuan *Whiteboard Animation* di MI Thoriqul Ulum Lamongan ..... 90

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Menumbuhkan Keterampilan Abad-21 Melalui Media Pembelajaran Al-Qur'an Hadis Berbantuan *Whiteboard Animation.* ..... 112
3. Kontribusi Penggunaan Media Pembelajaran *Whiteboard Animation* dalam Menumbuhkan Keberhasilan Pembelajaran Al-Qur'an Hadis. 124
B. PEMBAHASAN ..... 131
BAB V. KESIMPULAN ..... 144
A. Kesimpulan ..... 144
B. Saran ..... 146
C. Rekomendasi ..... 146
DAFTAR PUSTAKA ..... 148

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

# DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Jenis *Whiteboard Animation* ..... 56
Tabel 2.2. Kelebihan *Whiteboard Animation* Dalam Proses Pembelajaran..... 57
Tabel 2.3. Indikator Keterampilan Berpikir Kritis..... 63
Tabel 2.4. Indikator Keterampilan Berpikir Kreatif..... 67
Tabel 2.5. Indikator Keterampilan Komunikasi..... 69
Tabel 2.6. Indikator Keterampilan Kolaborasi..... 71
Tabel 3.1. Instrumen Tentang Media Pembelajaran untuk Abad-21…..…..……78

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

# DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Pesan dalam Komunikasi ..... 35
Gambar 2. 2. Kerucut Pengalaman Edgar Dale ..... 37
Gambar 4. 1. Wawancara dengan Kepala MI Thoriqul Ulum.....92
Gambar 4. 2. Wawancara dengan Kepala MI Thoriqul Ulum ..... 93
Gambar 4. 3.Wawancara dengan guru mapel al-Qur'an Hadis ..... 94
Gambar 4. 4. Wawancara dengan salah satu peserta didik ..... 95
Gambar 4. 5. Wawancara dengan salah satu peserta didik ..... 95
Gambar 4. 6. Wawancara dengan salah satu peserta didik ..... 96
Gambar 4. 7. Wawancara dengan Kepala MI Thoriqul Ulum ..... 100
Gambar 4. 8. Wawancara dengan Guru Kelas VI MI Thoriqul Ulum..... 101
Gambar 4. 9. Wawancara dengan guru mapel al-Qur'an Hadis ..... 102
Gambar 4. 10. Wawancara dengan Kepala MI Thoriqul Ulum ..... 104
Gambar 4. 11. Penyajian materi awal surah ad-Duha Pada *Whiteboard Animation* ..... 106
Gambar 4. 12. Tampilan *Whiteboard Animation* ..... 107
Gambar 4. 13. Tampilan Video Tentang Anak Yatim Dan Meminta-minta ..... 107
Gambar 4. 14. Wawancara dengan salah satu peserta didik ..... 108
Gambar 4. 15. Wawancara dengan salah satu peserta didik ..... 109
Gambar 4. 16. Wawancara dengan Kepala MI Thoriqul Ulum ..... 113
Gambar 4. 17. Wawancara dengan Guru Kelas VI MI Thoriqul Ulum..... 115
Gambar 4. 18. Wawancara dengan guru mapel al-Qur'an Hadis ..... 115
Gambar 4. 19. Wawancara dengan Guru Kelas VI MI Thoriqul Ulum..... 117
Gambar 4. 20. Wawancara dengan salah satu peserta didik ..... 119
Gambar 4. 21. Wawancara dengan guru mapel al-Qur'an Hadis ..... 121
Gambar 4. 22. Kegiatan pembelajaran mapel al-Qur'an Hadis secara *online* .... 124
Gambar 4. 23. Diagram nilai rata-rata nilai pre-test & Post-test ..... 125

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

# LAMPIRAN

Lampiran 1. Profil Madrasah MI Thoriqul Ulum Lamongan ..... 159
Lampiran 2. Daftar Nama Guru MI Thoriqul Ulum Lamogan ..... 163
Lampiran 3. Struktur Lembaga MI Thoriqul Ulum Lamongan ..... 167
Lampiran 4. Data Siswa MI Thoriqul Ulum Lamongan Kelas VI..... 168
Lampiran 5. Pedoman Observasi ..... 171
Lampiran 6. Pedoman Wawancara Guru ..... 173
Lampiran 7. Instrumen Wawancara Kepala Madrasah ..... 176
Lampiran 8. Instrumen Wawancara Guru Kelas..... 179
Lampiran 9. Instrumen Wawancara Peserta Didik ..... 182
Lampiran 10. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran..... 185
Lampiran 11. LKPD (Kerja Kelompok) ..... 197
Lampiran 12. Dokumentasi Penelitian..... 201

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

# BAB I

# PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Abad-21 ditandai sebagai abad keterbukaan atau abad globalisasi, di mana kehidupan manusia pada abad ini mengalami perubahan-perubahan yang begitu cepat dan mendasar yang berbeda dengan tata kehidupan dalam abad sebelumnya.[1] Hal ini karena adanya empat kekuatan besar yang saling terkait yaitu kemajuan ilmu dan teknologi, perubahan demografi, globalisasi dan lingkungan.[2] Sehingga berkembangnya 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 komputer.

Kemajuan teknologi informasi juga telah meningkatkan fleksibilitas dalam pemerolehan ilmu pengetahuan bagi setiap individu baik guru ataupun peserta didik melalui internetnya. Konsekwensi dari kemajuan ini, guru dituntut mampu mengembangkan pendekatan dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan lingkungan. Ilmu pengetahuan tidak lagi terbatas milik para guru, tetapi milik mereka yang menguasai informasi, karena informasi yang melimpah tentang pendidikan dan pembelajaran telah tersedia di internet. Kondisi ini meningkatkan alternatif pilihan pendidikan bagi orang tua dan masyarakat,

---

[1] EY. Wijaya and dkk, *Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia Di Era Global.Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika* (Malang: Universitas Negeri Malang, 2016), 263-278.

[2] Bill Mulford, *Australian Education Review The Leadership Challenge : Improving Learning in Schools, 5*.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bersamaan dengan itu juga peningkatan tuntutan mutu pendidikan oleh masyarakat. Dengan kata lain saat ini guru menghadapi klien yang jauh lebih beragam, materi pelajaran yang lebih kompleks dan sulit, standard proses pembelajaran dan juga tuntutan capaian kemampuan berfikir peserta didik yang lebih tinggi.[3]

Abad-21 juga dikenal dengan masa pengetahuan, yaitu semua alternatif upaya pemenuhan kebutuhan hidup dalam berbagai konteks lebih berbasis pengetahuan. Upaya pemenuhan kebutuhan bidang pendidikan berbasis pengetahuan *(knowledge based education)*, pengembangan ekonomi berbasis pengetahuan *(knowledge based economic)*, pengembangan dan pemberdayaan masyarakat berbasis pengetahuan *(knowledge based social empowering),* dan pengembangan dalam bidang industri pun berbasis pengetahuan (*knowledge based industry)*.[4]

Menurut Muhammad Nuh, Ilmu pengetahuan dan teknologi akan terus berkembang, kemudian yang terjadi adalah adanya kompetisi diberbagai bidang kehidupan dan siapa yang tidak menguasainya akan tersisih.[5] Kekhawatiran ini juga disampaikan oleh Gerd Leonard seorang futuris, pembicara dan penulis Eropa yang mengatakan bahwa "Secara global era digitalisasi akan menghilangkan sekitar 1-1,5 miliar pekerja sepanjang tahun 2015-2025 karena

---

[3] Linda Darling Hammond, "Constructing 21st-Century Teacher Education," *Journal of Teacher Education* Vol. 57, no. X (2006): 1–15.

[4] A Mukhadis, "Sosok Manusia Indonesia Unggul Dan Berkarakter Dalam Bidang Teknologi Sebagai Tuntutan Hidup Di Era Globalisasi," *Jurnal Pendidikan Karakter* Vol. 3, no. 2 (2013): 115–136.

[5] Muhammad Nuh, *Menyamai Kreator Peradaban, Renungan Tentang Pendidikan, Agama Dan Budaya* (Jakarta: Zaman, 2013), 15.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

digantikannya posisi manusia dengan mesin otomatis".[6] Maka seorang guru dituntut tidak hanya mampu mengajar dan mengelola kegiatan kelas dengan efektif, namun juga dituntut untuk mampu membangun hubungan yang efektif dengan civitas sekolah, menggunakan teknologi untuk mendukung peningkatan mutu pembelajaran, serta melakukan refleksi dan perbaikan praktek pembelajarannya secara terus menerus. Di samping itu guru dituntut terampil dalam pembelajarannya, mampu membangun dan mengembangkan hubungan antara guru dan sekolah dengan komunitas yang luas, dan sebagai seorang pembelajar sekaligus agen perubahan di sekolah maupun madrasah. [7]

Hal ini menjadi tantangan sekaligus tuntutan tersendiri bagi guru. Guru di Abad-21 selain harus menguasai empat kompetensi, guru juga dituntut harus dapat mengubah *mindset* pembelajaran dari konvensional menuju pembelajaran Abad-21, mengubah pendekatan lama menjadi pendekatan baru dengan mengoptimalkan peran teknologi digital dan mengubah peran dari transfer pengetahuan ke pembimbing, fasilitator, motivator, dan inspirator. Maka guru harus mampu memberikan kemudahan belajar (*facilitate of learning*) kepada seluruh peserta didik, agar mereka dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan, gembira, penuh semangat, tidak cemas, dan berani mengemukakan pendapat secara terbuka. Hal ini merupakan modal dasar bagi peserta didik untuk tumbuh dan berkembang menjadi manusia yang siap beradaptasi, menghadapi berbagai kemungkinan, dan memasuki era globalisasi

[6] https://berita.upi.edu/menjadi-guru-abad-21/ Diakses 20 Februari 2021.
[7] Andy Hargreaves, "Four Ages of Professionalism and Professional Learning," *Teachers and Teaching: Theory and Practice* 6, no. 2 (2000): 151–182.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang penuh berbagai tantangan.[8] Terlebih menghadapi revolusi industri 4.0, 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*).[9]

Pengembangan keterampilan Abad-21 ini dapat dilakukan pada semua mata pelajaran, termasuk al-Qur'an Hadis. Sebagaimana Jurnal yang ditulis oleh Edi Prihadi, Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMAN 26 Bandung, dengan judul "*Pengembangan Keterampilan 4C Melalui Metode Poster Comment Pada Mata Pelajaran PAI Dan Budi Pekerti (Penelitian Di SMA Negeri 26 Bandung)*".[10] Penelitian ini dilakukan melalui pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif dan Teknik pengumpulan datanya diperoleh melalui wawancara dan observasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan keterampilan 4C melalui metode *poster comment* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dapat diaplikasikan pada materi yang sesuai, salah satunya adalah materi ketentuan berpakaian sesuai syariat Islam, karena Pendidikan Agama Islam merupakan usaha berupa bimbingan maupun asuhan terhadap peserta didik agar kelak mampu memahami dan mengamalkan ajaran-ajaran Islam dalam kehidupannya sehari-hari. Dan untuk mencapai itu maka

---

[8] Mulyasa E, *Standar Kompetensi Dan Sertifikasi Guru* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), 53-54.

[9] *Tentang_Pedoman_Implementasi_Kurikulum_Pada_Madrasah-Dikompresi_pdf-20190911134221.Pdf*,n.d.,https://sumsel.kemenag.go.id/files/sumsel/file/file/1Pengumuman17/kKMA_Nomor_184_Tahun_2019.

[10] Edi Prihadi, "Pengemban Keterampilan 4C Melalui Metode Poster Comment Pada Mata Pelajaran PAI Dan Budi Pekerti (Penelitian Di SMA Negeri 26 Bandung)," *Jurnal Pendidikan Islam Rabbani* Vol. 2, no. 1 (2018): 1–16, https://journal.unsika.ac.id/index.php/rabbani/article/view/1745/0.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

keterampilan 4C (*critical thinking*, *creativity*, *communication*, *collaboration*) harus dimiliki oleh peserta didik.

Adapun Jurnal yang ditulis oleh Resti Septikasari dan Rendy Nugraha Frasandy dengan judul "*Keterampilan 4C Abad 21 Dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar*".[11] Tujuan dari penelitian ini adalah guna memberikan dukungan dan motivasi pada lembaga pendidikan formal maupun informal untuk lebih memperhatikan keterampilan yang dimiliki oleh para peserta didiknya dan memberikan pembekalan yang positif kepada anak didik untuk masa yang akan datang. Jenis penelitian yang diaplikasikan dalam penelitian ini adalah kepustakaan (*library research*) dengan metode deskriptif analilis, yakni serangkaian kegiatan yang berkaitan dengan metode pengumpulan data pustaka guna menggambarkan situasi dengan secara apa adanya. Analisis data yang diaplikasikan, yaitu dengan analisis isi (*content analysis*). Hasil dari penelitian tersebut yaitu: 1) dengan diterapkannya keterampilan Abad-21 yang disebut juga dengan 4C ialah guru harus selalu melakukan komunikasi dengan baik terhadap peserta didik dalam berbagai situasi dan keadaan. Sosialisasi pada peserta didik diperlukan karena masa anak-anak ialah masa bermain. Ketika peserta didik bermain dengan teman sebayanya, dengan begitu peserta didik akan secara alami melakukan interaksi sosial dengan teman sebayanya. Sering mengajak peserta didik berkomunikasi, akan memberikan dampak yang positif untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi peserta didik. Hal ini akan menstimulasi otak peserta didik guna mencontoh penggunaan sebuah kalimat

[11] Resti Septikasari and Rendy Nugraha Frasandy, "Keterampilan 4C Abad 21 Dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar," *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad* , Volume VII, no. 02 (2018): 112–122.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang baik. Selain itu keterampilan Abad-21 peserta didik dilatih untuk bertukar informasi dan menjelaskan dengan teman sekelasnya ketika proses pembelajaran sedang berlangsung, belajar bagaimana cara menyampaikan sebuah informasi dengan benar, sehingga dapat dipahami dan dimengerti oleh teman-temannya. Peran guru disini ialah sebagai fasilitator. Keterampilan Abad-21 mampu menumbuhkan dan juga meningkatkan kerjasama dalam suatu kelompok guna menyelesaikan tugas ataupun masalah tertentu, dapat meningkatkan rasa toleransi peserta didik terhadap perbedaan pendapat temannya, selalu berusaha untuk berpikir kritis dan juga kreatif guna memecahkan permasalahan yang ada dan mengkaitkan sesuatu dengan kehidupan sehari-hari.

Pengembangan keterampilan Abad-21 ini harus dilakukan dengan sengaja oleh guru al-Qur'an Hadis agar dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Untuk mengembangkan keterampilan Abad-21 dalam pembelajaran al-Qur'an Hadis, guru seyogyanya memilih model-model pembelajaran dengan pendekatan saintifik, seperti model pembelajaran penemuan, model pembelajaran berbasis masalah, model pembelajaran berbasis projek, atau model pembelajaran berbasis desain. Penerapan model-model pembelajaran ini harus dilakukan secara optimal sesuai dengan hakikat dari pendekatan saintifik agar dapat mengembangkan keterampilan Abad-21 pada peserta didik.

Untuk mewujudkan pembelajaran dan keterampilan peserta didik Abad-21, guru harus mampu mengemban tugas secara profesional sesuai dengan disiplin ilmu yang dimilikinya, juga mempunyai kemampuan dalam mengembangkan media berbasis teknologi. Hal ini dimaksudkan agar terciptanya inovasi dalam

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembelajaran di kelas. Sehingga peran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) menjadi sangat penting dalam proses pembelajaran. Dalam rangka mengintegrasikan TIK dalam pembelajaran, maka dilakukan inovasi pembelajaran dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan dapat memotivasi peserta didik.

Media adalah alat untuk memperjelas penyampaian materi secara tertata.[12] Menurut Nana Sudjana, media pengajaran ada dalam komponen metodologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang dianut oleh guru.[13] Di mana media memiliki fungsi memperjelas, memudahkan dan membuat menarik pesan pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik sehingga dapat memotivasi belajarnya dan mengefisienkan proses belajar.[14]

Salah satu contoh media dalam pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran yaitu media pembelajaran berbentuk video yang menampilkan gambar kemudian diberi efek gerak ataupun animasi, sehingga memberikan kesan menarik peserta didik dan memberikan pemahaman yang cepat kepada peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Melalui media pembelajaran berbentuk video ini, peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi mereka bisa melihat materi yang ditayangkan dalam bentuk video dengan desain animasi yang lebih menarik sesuai dengan usia anak-anak. Di antara media pembelajaran berbentuk video yang peneliti gunakan dalam proses pembelajaran al-Qur'an Hadis, yaitu aplikasi *Whiteboard Animation.*

---

[12]Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran, Edisi Revisi*, Cet. ke-21. (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2019), 3.
[13] Nana Sudjana, *Teknologi Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2007), 1.
[14] Rusman dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi* (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), 65.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

*Whiteboard Animation* adalah aplikasi yang dikembangkan oleh *Sparkol* yang membantu pengguna membuat *Berbantuan Whiteboard* animasi dan video *explainer*. Jika diperhatikan, dalam *Whiteboard Animation* ketika membuat presentasi berupa video animasi dengan menyajikan sebuah tangan yang bergerak tengah menulis atau menggambar dan menjelaskan layaknya seseorang yang tengah menjelaskan di *Berbantuan Whiteboard*. *Whiteboard Animation* banyak menarik minat peserta didik sehingga prestasi belajar meningkat hingga 88%. Dan penjelasan dengan *Whiteboard Animation* lebih banyak disukai ketimbang seseorang yang menjelaskan secara langsung.[15]

Dengan karakteristik yang unik, *Whiteboard Animation* mampu menyajikan konten pembelajaran al-Qur'an Hadis dengan memadukan gambar, animasi, suara dan desain yang menarik sehingga peserta didik mampu menikmati proses pembelajaran. Fitur yang disediakan oleh aplikasi ini sangat beragam, sehingga mampu menjadi media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan tujuan dan materi yang diinginkan. Selain menggunakan desain yang telah disediakan di dalam aplikasi, guru dapat membuat desain animasi, grafis, maupun gambar yang sesuai dengan kebutuhan, kemudian diimport ke dalam aplikasi tersebut. Juga dapat melakukan *dubbing* dan memasukkan suara sesuai kebutuhan untuk membuat video. Pembuatan *Whiteboard Animation* juga dapat dilakukan secara *offline* sehingga tidak tergantung pada layanan internet. Dan kelebihan dari media ini bisa menyajikan pembelajaran dengan perpaduan gambar, teks, grafik,

[15] https://markey.id/blog/technology/sparkol-videoscribe. Diakses tanggal 20 Februari 2021 .

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

suara, animasi, video sekaligus desain yang sangat menarik sehingga peserta didik mampu menikmati proses pembelajaran yang berlangsung.[16]

Al-Qur'an adalah kitab suci umat Islam yang berisi firman Allah yang diturunkan kepada Nabi Muhammad Saw dengan perantara malaikat Jibril untuk dibaca, dipahami, dan diamalkan sebagai petunjuk atau pedoman hidup bagi umat manusia.[17] Sebagaimana telah diketahui bahwa al-Qur'an dan Hadis adalah sumber hukum utama umat Islam. Maka ini menjadi hal yang sangat penting bagi guru bagaimana mengajarkan kepada peserta didik dengan pembelajaran yang bermakna sejak dini, tidak lain guru dituntut kreatif dan inovatif. Sehingga di tengah derasnya laju ilmu pengetahuan dan teknologi informasi, peserta didik tetap akan menjadikan al-Qur'an dan Hadis sebagai penuntun hidupnya, dan bukan sebaliknya, teknologi informasi yang akan diagung-agungkan sebagai petunjuk dalam hidupnya sehari-hari.

Al-Qur'an Hadis menggunakan bahasa asing yaitu bahasa Arab. Dalam pelaksanaan pembelajaran al Qur'an Hadis juga dibutuhkan kemauan ekstra, kreatif dan inovasi dari guru untuk membuat desain dengan memperhatikan kondisi, latar belakang peserta didik dan materinya. Hal tersebut karena al-Qur'an Hadis berkaitan dengan teks berbahasa Arab yang merupakan bahasa asing bagi peserta didik dan sampai saat ini masih dianggap sulit bagi beberapa peserta didik. Dengan menggunakan *software Whiteboard Animation* ini diharapkan bisa membantu menumbuhkan peserta didik berpikir lebih kreatif dan kritis selama

---

[16] Insum Malawat, "Development of Sparkol Videoscribe Learning Media Based on Poetry Writing Materials on Class X IPS-A Students in MA Al-Anwar Diwek Jombang," *Jurnal Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* Vol. 7, no. 3 (2019): 15–29.

[17] Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia (Edisi Ketiga)* (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), 33.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

proses pembelajaran dan menyelesaikan masalah-masalah yang ditemui khususnya terkait pada mengartikan potongan-potongan kalimah atau kata, pemahaman asbabun nuzulnya serta kandungan isi dari surah maupun hadis tersebut, kemudian dapat dipraktekkan dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan dari menggunakan *Whiteboard Animation* ini adalah terciptanya pembelajaran yang tidak monoton ceramah, lebih menarik dan lebih mudah memahami materi yang dipelajarinya. Orentasi dalam pembelajaran al-Qur'an Hadis menurut Rasdianah lebih banyak masih pada kemampuan membaca teks dan menghafal, belum diarahkan pada pemahaman makna yang terkandung pada ayat yang dipelajarinya.[18] Sehingga pembelajarannya didominasi dengan bercerita dan berceramah tanpa memanfaatkan media maupun alat peraga. Menurut pandangan modern, pola komunikasi *multitrafic* sangat menentukan efektivitas pembelajaran karena dalam pola tersebut terjadi komunikasi antara guru dengan peserta didik dan peserta didik dengan peserta didik lainnya, sehingga pembelajaran tidak hanya terpusat pada guru.[19]

Untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal dan menumbuhkan karakter Abad-21, pelaksanaan pembelajaran al-Qur'an Hadis perlu didesain dengan pendekatan saintifik, yang selama ini menurut informasi dari guru-guru maupun peserta didik serta hasil pengamatan, pembelajaran al-Qur'an Hadis masih monoton ceramah, belum pernah belajar secara diskusi kelompok. Yang

---

[18] Muhaimin, *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam, Di Sekolah, Madrasah Dan Perguruan Tinggi* (PT Rajagrafindo Persada, 2007), 25.

[19] Sukadi, *Guru Powerful Guru Masa Depan, Kunci Sukses Menjadi Guru Efektif* (Bandung: Kolbu, 2007), 45-46.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

terjadi kemudian rasa ingin tahu peserta didik rendah, hanya menyimak penjelasan guru, lebih bersifat individual, dan belum tampak sifat bertanggungjawab.

Salah satu kegiatan guru dalam pendekatan saintifik adalah dengan cara membagi beberapa kelompok diskusi yang terdiri dari 3-4 anak. Dengan diskusi kelompok ini nantinya akan memberikan proses pembelajaran seperti bekerjasama, saling menghargai, menghormati pendapat orang lain, mengemukakan pendapat, mampu memecahkan masalah secara bersama, dan sebagainya. Hasil dari proses pembelajaran tersebut merupakan cerminan dari nilai-nilai karakter yang selama ini sudah ada di dalam kehidupan masyarakat kita. Dalam Abad-21 dikenal dengan keterampilan komunikasi dan kolaborasi peserta didik. Kemampuan komunikasi dan kolaborasi di Abad-21 lebih dituntut untuk semakin berkembang, seperti yang dijelaskan Dede, bahwa selain kolaborasi *face to face* dengan teman sejawat, juga dengan kemampuan kooperatif interpersonal yang lebih baik dan lebih luas, yang tidak pernah ditemui sebelumnya.[20]

Tuntutan strategi penilaian pembelajaran Abad-21 pun harus berbeda dari yang selama ini dilakukan, terlalu fokus mengukur kemampuan peserta didik untuk mengingat fakta, dengan menggunakan tes pilihan ganda, namun tidak cukup mengukur kemampuan untuk terlibat dan menyelesaikan pemikiran kompleks dan tugas pemecahan masalah. sehingga hasil akhir memunculkan kesenjangan antara pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh peserta didik

[20] Chris Dede, *Comparing Frameworks for 21st Century Skills. In J. Bellanca & R. Brandt (Eds.), 21st Century Skills: Rethinking How Students Learn* (Bloomington: IN: Solution Tree Press, 2010), 51-76.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

disekolah. Dan pengetahuan maupun keterampilan yang dibutuhkan untuk sukses di Abad-21.[21]

Kaitannya dengan deskripsi mengenai keterampilan Abad-21 yang mencakup *4C,* dengan guru selaku informan di kelas, serta peserta didik selaku penerima informasi tersebut, agaknya pemanfaatan media pembelajaran penunjang terciptanya keterampilan Abad-21 masih cukup minim digunakan di Madrasah Ibtidaiyah Thoriqul Ulum Lamongan. Akibatnya, pencapaian yang di dapat peserta didik kaitannya dengan pelajaran al-Qur'an Hadis masih terbatas. Ini tidak lain karena frekuensi penggunaan media pembelajaran kekinian yang minim dan lebih didominasi oleh pemakaian media klasik. Salah satu upaya untuk mengatasi problematika tersebut dilakukan oleh pengampu mata pelajaran al-Qur'an Hadis di MI Thoriqul Ulum Lamongan dengan mencoba menggunakan *Whiteboard Animation* untuk pengajaran al-Qur'an Hadis khususnya pada surah Ad-Dhuha. Tujuannya tidak lain adalah untuk menumbuhkan keterampilan 4C *(critical thingking, creativity, communication and collaboration)* pada diri peserta didik. Bukan tidak mungkin, hasil pembelajaran yang memuaskan yang di dapat dari penerapan media pembelajaran tersebut akan menginspirasi banyak pihak untuk melakukan proses pembelajaran dengan media yang lebih bervariasi dan lebih inovatif dari sebelumnya, khususnya civitas akademika di lingkup lembaga formal tersebut.

Berangkat dari permasalahan di atas, maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian yang berjudul **"Penggunaan Media Pembelajaran Al-**

[21] Winaryati E, *Penilaian Kompetensi Siswa Abad 21. Seminar Nasional Edusaintik* (Semarang: FMIPA Universitas Muhammadiyah Semarang, 2018), 6-19.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

**Qur'an Hadis Berbantuan Whiteboard Animation Dalam Menumbuhkan Keterampilan Abad-21 Di Madrasah Ibtidaiyah Thoriqul Ulum Lamongan".**

## B. Identifikasi dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Di era kemajuan teknologi dan informasi ini, guru mata pelajaran al-Qur'an Hadis belum memanfaatkannya sebagai media pembelajaran, padahal aplikasi untuk itu banyak tersedia.
2. Motivasi belajar beberapa peserta didik dalam mata pelajaran al-Qur'an Hadis masih tergolong rendah karena desain pembelajaran al-Qur'an Hadis yang kurang menarik, pembelajaran dilakukan klasikal belum pernah menerapkan diskusi kelompok dalam pemecahan masalah.
3. Guru mata pelajaran al-Qur'an Hadis masih menggunakan pendekatan atau model pembelajaran konvesional belum ada upaya mencoba dengan pendekatan saintifik/ilmiah untuk melatih peserta didik mempunyai keterampilan Abad-21.
4. Di akhir setiap pembelajaran al-Qur'an Hadis, guru memberikan tugas rumah yang bersifat kognitif, belum ke ranah menggali keterampilan peserta didik (KI-4).
5. Untuk mengetahui pencapaian kompetensi peserta didik Abad-21, diperlukan berbagai bentuk penilaian dan dilakukan secara komprehensif

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

(KI-1, KI-2, KI-3 dan KI-4), yang selama ini penilaian mata pelajaran al-Qur'an Hadis hanya berbentuk tes tertulis.

6. Mengetahui bentuk dan langkah-langkah dalam mengantarkan peserta didik memiliki keterampilan Abad-21 dalam pembelajaran al-Qur'an Hadis Surah Ad-Duha dengan media pembelajaran Berbantuan Whiteboard Animation.

Agar penelitian ini dapat dilakukan lebih fokus, sempurna, dan mendalam, maka batasan masalah yang penulis bahas adalah:

1. Penggunaan media pembelajaran Berbantuan Whiteboard Animation yang mengintegrasikan gambar, animasi, teks, dan suara ke dalam video presentasi yang dibuat untuk mata pelajaran al-Qur'an Hadis materi Surah Ad-Duha di kelas VI MI Thoriqul Ulum Lamongan.
2. Menumbuhkan keterampilan Abad-21. Dan keterampilan Abad-21 yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah ciri belajar Abad-21 yang biasa disebut dengan 4C (*critical thinking, creativity, communication and collaboration*).
3. Keberhasilan penggunaan media pembelajaran al-Qur'an Hadis Berbantuan Whiteboard Animation dalam menumbuhkan keterampilan Abad-21 di kelas VI MI Thoriqul Ulum Lamongan.
4. Langkah-langkah pembelajaran al-Qur'an Hadis kelas VI Surah Ad-Duha dengan pendekatan saintifik dalam menumbuhkan keterampilan Abad-21.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

## C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disebutkan di atas, maka rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penggunaan media pembelajaran al-Qur'an Hadis Berbantuan *Whiteboard Animation* di MI Thoriqul Ulum Lamongan ?
2. Bagaimanakah menumbuhkan keterampilan Abad-21 melalui media pembelajaran al-Qur'an Hadis Berbantuan *Whiteboard Animation* pada peserta didik kelas VI di MI Thoriqul Ulum Lamongan ?
3. Bagaimanakah kontribusi dalam keberhasilan penggunaan media pembelajaran *Whiteboard Animation* pada mata pelajaran al-Qur'an Hadis dalam menumbuhkan keterampilan Abad-21 di peserta didik kelas VI MI Thoriqul Ulum Lamongan ?

## D. Tujuan Penelitian

Sebagaimana rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penulisan tesis ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendiskripsikan penggunaan media pembelajaran al-Qur'an Hadis Berbantuan *Whiteboard Animation* di MI Thoriqul Ulum Lamongan.
2. Untuk mengetahui cara menumbuhkan keterampilan Abad-21 melalui media pembelajaran al-Qur'an Hadis Berbantuan *Whiteboard Animation* pada peserta didik kelas VI di MI Thoriqul Ulum Lamongan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Untuk mengetahui kontribusi dalam keberhasilan penggunaan media pembelajaran *Whiteboard Animation* pada mata pelajaran al-Qur'an Hadis dalam menumbuhkan keterampilan Abad-21 di peserta didik kelas VI MI Thoriqul Ulum Lamongan.

## E. Kegunaan Penelitian

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 didunia pendidikan, khususnya pada perkembangan media pembelajaran al-Qur'an Hadis serta penggunaan dari media tersebut. Terlebih dalam situasi seperti saat ini yang mana proses pembelajaran sering dilakukan secara *daring*.

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. Dan sebagai bahan pertimbangan bagi Madrasah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

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 maximal.

b. Bagi Pendidik, diharapkan dari penelitian ini mampu memberikan alternative pilihan ataupun sebagai bahan pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajar. Dan mengetahui penggunaan maupun memanfa'atkan 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.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

## F. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu dimaksudkan guna mengkaji hasil dari penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis. Sejauh penelusuran yang telah penulis lakukan, penulis menemukan beberapa penelitian yang variabelnya hampir sama dengan yang akan penulis teliti. Berikut ini dipaparkan hasil verifikasi yang berhubungan dengan *Whiteboard Animation* dari beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya:

*Pertama*, Jurnal yang ditulis oleh Moch Wahib Dariyadi dengan judul "*Penggunaan Software "Whiteboard Animation" Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis ICT*".[22] Dalam penelitian ini *Whiteboard Animation* adalah sebuah *software* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis multimedia dan *e-learning*. Kelebihan dari *software* ini adalah dapat menghasilkan video presentasi dan animasi yang menarik serta cara penggunaannya yang sangat mudah, sehingga guru Bahasa Arab yang minim pengetahuan komputer pun bisa memproduksi media animasi berbasis video dengan mudah dan menerapkannya pada proses pembelajaran dikelas. *Software* ini adalah salah satu alternatif penawaran yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran video yang interaktif dan inovatif sehingga mampu meningkatkan perhatian dan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Arab.

*Kedua*, jurnal yang di tulis oleh Dellyardianzah dengan judul "*Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Whiteboard Animation Untuk*

[22] Moch Wahib Dariyadi, "Penggunaan Software "Sparkol Videoscribe" Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis ICT" (Jurnal Sastra Arab Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

*Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi*".[23] Dalam penelitian ini Presentasi penelitian mendistribusikan pembelajaran konvensional menggunakan *Blackboard* media untuk mendukung proses pembelajaran yang membuat olahan jenuh dan kebosanan peserta didik berdampak pada hasil belajar peserta didik. Studi ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran berbasis *Whiteboard Animation* dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dan hasil pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Eksperimen dengan bentuk quasi eksperimen design dan penelitian yang digunakan adalah forward to the post test hanya mengontrol desain. subjeknya adalah kelas Xb sebagai kelas kontrol dan kelas Xa sebagai kelas eksperimen. Alat pengumpulan data yang digunakan terdiri dari: observasi, dokumentasi dan tes. Hasil rata-rata penelitian sebesar hasil post-test kelas eksperimen 75,83 dan kelas kontrol 69,15. Peserta didik yang menyelesaikan kelas eksperimen 26 peserta didik (61%) dan kelas kontrol 16 peserta didik (39%) masing-masing. Hasil tes-t kelas eksperimen dan kepentingannya nilai turunan kelas kontrol (tail Sig2) < 0,05 (0,034 < 0,05), terdapat perbedaan nilai sebagai hasil kelas kontrol dan kelas eksperimen post-test. adanya perbedaan hasil kelas kontrol dan nilai post-test maka Ho dan Ha dapat diterima. Jadi penggunaan media pembelajaran berbasis *Whiteboard Animation* dapat meningkatkan pendapatan pada mata pelajaran ekonomi peserta didik kelas X SMAN 10 Pontianak.

[23] Dellyardianzah, "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Scribe Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa* Vol. 6, no. 10 (2017): 1–10, https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/22576/17928.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

*Ketiga*, Jurnal yang ditulis oleh Agus Nerisa Meinia, Taufiq Hidayat, & Rika Pristian Fitri Astuti dengan judul "*Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Berbantuan Whiteboard Animation Ekonomi Perbankan Kelas X*".[24] Dalam penelitian ini Pengembangan media pembelajaran audio visual berbantuan *Whiteboard Animation* ditinjau dilihat dari kesesuaian dan keefektifannya untuk kondisi belajar peserta didik di kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tanggapan peserta didik terhadap penggunaan audio visual media pembelajaran berbantuan *Whiteboard Animation* pada pelajaran ekonomi perbankan kelas X di SMK Islam Dwi Sakti Bangilan. Penelitian ini merupakan penelitian pendekatan deskriptif kualitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X SMK Islam Dwi Sakti Bangilan Tahun Pelajaran 2019/2020 dengan jumlah peserta didik 22 anak. Pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, kuesioner dan dokumentasi. Berdasarkan hasil belajar peserta didik *using* media pembelajaran *Whiteboard Animation* mampu memberikan pembelajaran yang lebih optimal untuk ditingkatkan kualitas peserta didik SMK sebagai bekal masa depan. Namun, kenyataannya saat ini sekolah adalah fasilitas yang melampaui tantangan, tetapi ini bukan alasan bagi peserta didik untuk belajar di sekolah atau belajar di rumah.

*Keempat*, Jurnal yang ditulis oleh I Wayan Redhana dengan judul "*Mengembangkan Keterampilan Abad Ke-21 Dalam Pembelajaran Kimia*".[25] Dalam penelitian tersebut, Perubahan ini perlu diantisipasi dengan menguasai

---

[24] Agus Nerisa Meinia, Taufiq Hidayat, & Rika Pristian Fitri Astuti dengan judul "*Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Sparkol Videoscribe Ekonomi Perbankan Kelas X(Fakultas Pendidikan IlmuPengetahuan Sosial, IKIP PGRI Bojonegoro*).

[25] I Wayan Redhana dengan judul "*Mengembangkan Keterampilan Abad Ke-21 Dalam Pembelajaran Kimia, Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia, Vol 13, No 1, (2019*).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

keterampilan Abad ke-21. Keterampilan Abad ke-21 ini meliputi berpikir kritis dan pemecahan masalah, kreativitas dan inovasi, komunikasi, dan kolaborasi. Pengembangan keterampilan Abad ke-21 ini dapat dilakukan pada semua disiplin. Kimia sebagai salah satu disiplin IPA sangat tepat untuk mengembangkan keterampilan Abad ke -21. Pengembangan keterampilan Abad ke-21 ini harus dilakukan dengan sengaja oleh pendidik kimia agar dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Untuk mengembangkan keterampilan Abad ke-21 dalam pembelajaran kimia, pendidik dapat memilih model-model pembelajaran dengan pendekatan saintifik, seperti model pembelajaran penemuan, model pembelajaran berbasis masalah, model pembelajaran berbasis projek, atau model pembelajaran berbasis desain. Penerapan model-model pembelajaran ini harus dilakukan secara optimal sesuai dengan hakikat dari pendekatan saintifik agar dapat mengembangkan keterampilan Abad ke-21 pada peserta didik. Selain itu, penerapan *blended learning* dan penilaian terhadap keterampilan Abad ke-21 juga penting dilakukan.

*Kelima*, Jurnal yang ditulis oleh Yani Yusnia dengan judul "*Penggunaan Media Whiteboard Animation Dalam Pembelajaran Literasi Sains Untuk Mahasiswa PGPAUD*".[26] Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang dilakukan dalam siklus-siklus, dan tiap siklus meliputi beberapa tindakan yaitu: perencanaan tindakan (*Planning*), pelaksanaan tindakan (*Acting*), pengamatan (*Observation*), relfeksi (*Refelecting*). Dan hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran dengan

[26] Y Yusnia, "Penggunaan Media Video Scribe Dalam Pembelajaran Literasi Sains Untuk Mahasiswa PGPAUD," *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Vol. 10, no. 1 (2019): 71–75, https://ejournal.upi.edu/index.php/cakrawaladini/article/view/17436.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menggunakan media pembelajaran berbantuan *Whiteboard Animation* telah membuat peserta didik lebih antusias untuk belajar serta fokus terhadap materi yang sedang disampaikan. Peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran, hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan peserta didik dalam memahami materi, dan juga terlihat dari nilai rata-rata hasil evaluasi yang diperoleh peserta didik.

Dengan mengkaji beberapa penelitian terdahulu, dapat penulis simpulkan bahwa media pembelajaran berbantuan *Whiteboard Animation* selain memperoleh respon yang baik dari peserta didik dan guru, juga mampu meningkatkan motivasi belajar, pemahaman, serta hasil belajar peserta didik. Dan dari beberapa penelitian tersebut, terdapat persamaan penelitian dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis, yaitu jenis media pembelajaran *Whiteboard Animation* sebagai fokus penelitian untuk meningkatkan hasil pembelajaran sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Namun ada perbedaan penelitian, karena dalam penelitian yang akan penulis lakukan, terfokus pada peningkatan keterampilan Abad-21 yang biasa disebut dengan 4C (*critical thinking, creativity, communication and collaboration*). Perbedaan juga terletak pada metode yang digunakan dalam mencari data penelitian, beberapa penelitian di atas menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dan kuantitatif. Sedangkan peneliti menggunakan metode kualitatif yaitu wawancara sebagai hasil dari penerapan penelitian terhadap peserta didik. Mata pelajaran yang difokuskan untuk penelitian tersebut meliputi komputer, sains, dan SKI, sedangkan peneliti memfokuskan pada mata pelajaran al-Qur'an Hadis sebagai materi kajian penelitian.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

## G. Sistematika Pembahasan

Agar penulisan ini bisa difahami dengan mudah dalam tata urutan pembahasannya, maka penulis cantumkan sistematika pembahasan sebagai berikut:

Dalam bab satu ini merupakan bagian awal dari penelitian dan bisa dijadikan acuan untuk memahami tipe serta kemana arah dari penenitian ini. Dan berisi beberapa sub-bab yang meliputi Latar Belakang Masalah, Identifikasi dan Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Kegunaan Penelitian, Penelitian Terdahulu, dan Sistematika Pembahasan.

Dalam bab dua ini berisi uraian tentang teori-teori yang bersumber langsung dari buku, beberapa artikel baik jurnal maupun artikel lainnya. Terdiri dari beberapa sub-bab antara lain: media pembelajaran, *Whiteboard Animation*, keterampilan Abad-21, al-Qur'an Hadis. Dari beberapa sub-bab tersebut akan diperinci lagi menjadi bagian-bagian kecil, yang mana akan lebih menjelaskan secara detail tentang konsep teoritis dari judul yang diangkat oleh penulis.

Dalam bab tiga ini memaparkan metodologi penelitian yang meliputi: jenis dan pendekatan penelitian, kehadiran peneliti, jenis dan sumber data, lokasi penelitian, teknik analisis data, teknik pengumpulan data, pengecekan keabsahan, serta tahap-tahap penelitian.

Dalam bab empat ini menjelaskan hasil analisis dari penelitian tentang judul yang diangkat oleh penulis. Ataupun berisi tentang deskripsi data hasil penelitian.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam bab lima ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian dan saran, yaitu menguraikan secara singkat dari hasil temuan penelitian dan juga saran yang perlu penulis sampaikan kepada semua pihak yang terkait.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

# BAB II

# KAJIAN TEORI

## A. Media Pembelajaran

### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Kegiatan belajar mengajar tentunya akan lebih efektif saat ditunjang dengan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran tidak lain adalah perantara untuk memaksimalkan pencapaian pemahaman siswa atau peserta didik terhadap pesan yang ingin pengajar sampaikan selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Tentu saja, disini pendidik dituntut untuk memiliki kreativitas dan inovasi agar media pembelajaran dapat dibuat dengan maksimal dan efektif memberikan pemahaman atas materi yang sulit disampaikan secara verbal.

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."[27] Yaitu perantara atau pengantar antara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*).[28] Beberapa hal yang termasuk kedalam media ialah televisi, film, diagram, computer, media cetak (*printed material*), dan lain sebagainya.[29] Media sebagai alat fisik yang dapat

[27] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran, Edisi Revisi*, Cet. ke-21. (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2019), 3.
[28] Jamil Suprihartiningrum, *Strategi Pembelajaran* (Yogyakarta: Ar-Ruzi Media, 2017), 319.
[29] Dian Indriana, *Ragam Alat Bantu Pengajaran*, Cetakan ke 1. (Jogjakarta: DIVA Press, 2011), 13.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar, seperti buku, film, video, kaset, dan lain-lain.[30]

Rohani memberikan definisi atas media sebagaimana beberapa definisi berikut ini:[31]

a. Media merupakan semua bentuk perantara yang digunakan seseorang untuk menyebarkan ide atau gagasan yang dimilikinya. Sehingga, ide tersebut sampai pada penerima.
b. Media merupakan *channel* (saluran) sebab pada dasarnya media telah memperluas ataupun memperpanjang kemampuan seseorang untuk merasa, mendengar, dan melihat pada batas-batas jarak, ruang dan waktu tertentu. Dengan penggunaan media, batas-batas itu nyaris tidak ada.
c. Media merupakan *medium* yang dipakai atau dimanfaatkan untuk membawa ataupun menyampaikan pesan. Medium ini adalah jalan ataupun alat dengan pesan berjalan yang berasal dari komunikator dan ditujukan kepada komunikan.
d. *Association for Educational Communication and Technology* (AECT) menyatakan bahwa media merupakan segala bentuk yang dimanfaatkan untuk proses penyaluran informasi.
e. *National Education Association* (NEA) berpendapat bahwa media merupakan segala benda yang dimanipulasikan, dapat dilihat, dapat

[30] Muhammad Ramli, *Media Dan Teknologi Pembelajaran* (Banjarmasin: IAIN Antasari Press, 2012), 1.
[31] EVi Fatimatur Rusydiyah, "Media Pembelajaran (Implementasi Untuk Anak Di Madrasah Ibtidaiyah)" (Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Sunan Ampel Surabaya, 2015), 7-9.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

didengar, dapat dibaca, atau dibicarakan lengkap dengan instrumen yang dipakai untuk kegiatan tersebut.

f. Menurut Brigg, media merupakan segala bentuk peralatan fisik yang digunakan untuk menyajikan pesan untuk merangsang pembelajar dan sesuai dengan mereka, seperti: media cetak dan media elektronik.

g. Menurut Donald P. Ely & Vernon S. Gerlach, mendefinisikan media menjadi dua bagian, yaitu media dalam arti sempit dan arti luas. Media dalam arti sempit berarti media itu ber bentuk grafik, foto, alat mekanik dan elektronik yang dipakai untuk menangkap, memroses dan juga untuk menyampaikan informasi. Sedangkan dalam arti yang luas, media yaitu kegiatan yang mampu menciptakan suatu kondisi tertentu sehingga memungkinkan para pembelajar untuk memperoleh wawasan, skill dan sikap yang baru.

h. Heinich, et.al. menyatakan: "*a medium (plural form: media) is a channel of communication. It is derived from the Latin word meaning 'between'. This term refers to anything that brings information between two aspect, a source and a receiver. Examples of media including video, television, diagrams, printed materials, computers, and also instructors.*"

Media merupakan suatu alat yang mampu membantu didalam keperluan maupun aktivitas, yang mana sifatnya bisa mempermudah bagi siapapun yang memanfaatkannya. Secara lebih khusus, pengertian media dalam sebuah proses mengajar, memang cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ataupun elektronis guna menangkap, memproses, serta menyusun kembali informasi visual ataupun verbal.[32] Adanya sebuah media memang dirasakan sangat membantu dalam proses belajar menganjar, hal tersebut dikarenakan pendidik akan lebih mudah dalam kegiatan mengajarnya dan dapat meningkatkan perhatian peserta didik pada kegiatan belajarnya.[33]

Dalam aktivitas pembelajaran, media juga dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang mampu membawa informasi dan juga pengetahuan dalam interaksi yang berlangsungan antara pendidik dengan peserta didik.[34] Dalam sebuah proses pembelajaran, media merupakan sesuatu yang sangat baik dan juga bermanfaat, dimana sebagai jembatan yang dapat menjadi penghubung komunikasi antara pendidik dan peserta didik.

Menurut Ibrahim dkk, media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dipakai untuk menyampaikan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat meng-stimulus perhatian, minat, pikiran, dan juga perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai target pembelajaran tertentu. Contoh media antara lain gambar, bagan, model, film, video, komputer, dan sebagainya.[35]

Media dalam definisi lain dikatakan pula sebagai *segala* bentuk maupun saluran yang dimanfaatkan orang untuk menyampaikan pesan maupun informasi. Kata *segala* pada definisi tersebut memberi artian bahwa yang disebut media

---

[32] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran, Edisi Revisi*, Cet. ke-21. (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2019), 3.
[33] Arif S Sadiman and Dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), 7.
[34] Pupuh Fathurrohman and Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar" Strategi Mewujudkan Pembelajaran Bermakna Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islami* (Bandung: PT Refika Aditama, 2007), 67.
[35] Rusydiyah, "Media Pembelajaran (Implementasi Untuk Anak Di Madrasah Ibtidaiyah).", 9.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

hanya tidak terbatas pada jenis media yang dibuat secara khusus untuk mencapai target belajar tertentu, namun juga yang keberadaannya dapat digunakan untuk memperjelas atau mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi maupun pesan yang disampaikan. Jadi, segala bentuk peralatan yang jika dapat dipakai untuk menyampaikan pesan maka dapat disebut media.

Dari uraian definisi di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa media memiliki arti instrumen atau alat atau perantara yang sengaja di buat oleh tenaga pendidik untuk menyampaikan pesan darinya kepada peserta didik. Bentuk media sangat beragam seperti gambar, audio, video, diagras, computer dan masih banyak lagi. Media menjadi saluran untuk menyampaikan materi yang ingin disalurkan kepada peserta didik agar memiliki pemahaman yang lebih utuh. Selain itu, tidak jarang tenaga pendidik mengalami kesulitan dalam memberikan pemahaman terhadap materi yang di ampu. Untuk itu, peserta didik membutuhkan bantuan berupa media untuk memaksimalkan hasil dari kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dengan bantuan media.

Dalam kegiatan pembelajaran, terdapat proses belajar mengajar yang hakikatnya adalah proses komunikasi. Dalam proses komunikasi itu, pendidik berperan sebagai komunikator *(communicator)* yang tugasnya adalah menyampaikan pesan pendidikan *(message)* kepada penerima pesan *(communican)* yaitu peserta didik. Agar pesan-pesan pendidikan yang disampaikan pengajar dapat diterima dengan baik oleh peserta didik, maka dalam proses komunikasi pendidikan tersebut dibutuhkan media penyalur pesan yang disebut media pendidikan/pembelajaran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Adapun *frase* media pembelajaran memiliki arti seperangkat alat yang dipakai untuk memudahkan pemahaman peserta didik terhadap suatu konsep yang ingin dipahamkan pada proses pembelajaran tersebut. Dari segi bentuk, media pembelajaran sangat bervariasi, mulai dari yang paling sederhana atau tradisional hingga yang paling canggih. Namun, yang perlu digarisbawahi disini bukanlah dari segi kecanggihannya, namun lebih dititikberatkan kepada mudahnya pemakaian dan kesesuaian dengan konsep yang sedang dipelajari saat itu.[36]

Media pembelajaran ialah segala sesuatu yang mampu menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber dengan terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif, dimana penerimanya bisa melaksanakan proses belajar secara efesien serta efektif dan merupakan bentuk fisik yang digunakan guru untuk penyajian pesan serta memfasilitasi peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.[37] Media pembelajaran ialah alat yang memungkinkan terciptanya hubungan langsung antara hasil karya seseorang pengembang bahan ajar maupun mata pelajaran dengan para peserta didik.[38]

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bisa digunakan untuk menyalurkan sebuah pesan, dari pengirim ke penerima pesan sehingga mampu merangsang fikiran, perasaan, perhatian serta minat peserta didik dengan

---

[36] Ningrum Astriawati and Waris Wibowo, "Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Taruna Melalui Media Berbasis 'Whiteboard Animation' Bidang Navigasi Pelayaran," in *PROSIDING-PM28* (Konferensi Nasional Penelitian Matematika dan Pembelajarannya (KNPMP) IV, 2019), 1–12.

[37] Muhammad Yaumi, *Media Dan Teknologi Pembelajaran,* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018), 7.

[38] Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT, Konsep Dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Kencana, 2017), 62.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sedemikian rupa yang mewujudkan proses belajar terjadi.[39] Sanjaya berargumen bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang berupa alat, lingkungan dan juga semua bentuk kegiatan yang dirancang dan dikemas guna merubah sikap, menambah pengetahuan, serta menanamkan sebuah keterampilan kepada tiap orang yang bisa dan mau memanfaatkannya.[40] Adanya media pembelajaran diharapkan mampu menghapus kejenuhan peserta didik dalam proses belajar, yang pada intinya akan membuat peserta didik untuk lebih fokus dalam sebuah pembelajaran.

Media pembelajaran menurut argumen beberapa ahli yaitu:[41] Schramm mengungkapkan, teknologi pembawa pesan yang bisa dimanfaatkan guna keperluan pembelajaran; sementara Briggs berargumen, sarana fisik untuk menyampaikan materi pembelajaran atau isi seperti buku, video, film, slide, dan lain sebagainya; sedangkan NEA menyatakan, sarana komunikasi dalam bentuk pandang dengar maupun cetak, termasuk teknologi dalam perangkat kerasnya. Jadi media pembelajaran merupakan sebuah rancangan fisik yang telah terencana oleh guru sebagai penyampai sebuah informasi dalam mengefektifkan interaksi peserta didik.

Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar maupun perkuliahan tentu saja sangat penting. Ini dikarenakan jika ada materi pelajaran yang kurang atau tidak jelas, serta sulit dipahami oleh peserta didik, maka dapat dibantu

---

[39] Muhammad Aziz Fauzan and Dwi Rahdiyanta, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Teori Pemesinan Frais," *Jurnal Dinamika Vokasional Teknik Mesin* 2, no. 2 (2017): 82.

[40] Wina, Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2012), 201.

[41] Cepy Riyana, *Media Pembelajaran*, kedua, (Jakarta Pusat: Dirjen Pendais Kemenag RI, 2012), 10.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan pemakaian media pembelajaran sebagai mediumnya. Bahan ajar yang dirasa rumit dari segi isinya dan juga penyampaiannya akan sangat terbantu dengan pemakaian media. Media pembelajaran efektif dalam membantu menyampaikan materi yang sulit untuk disampaikan secara verbal. Ini juga efektif dalam membantu mengkonkritkan konsep yang abstrak.[42]

Media pembelajaran memiliki peran yang dianggap sangat penting dalam berlangsungnya proses belajar mengajar, dikarenakan mampu menciptakan suasana belajar yang menjadi lebih hidup lagi serta bermakna.[43] Media pembelajaran memberikan begitu banyak manfaat dalam sebuah proses belajar peserta didik diantaranya ialah: (1) pengajaran yang menjadi lebih menarik serta menjadi pusat perhatian peserta didik, sehingga mampu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik; (2) bahan ataupun materi pelajaran akan tampak lebih jelas maknanya dan para peserta didik akan lebih bisa memahaminya; (3) akan banyak variasi dalam metode mengajar; (4) peserta didik akan lebih sering melaksanakan kegiatan belajar, dikarenakan peserta didik tidak hanya akan mendengarkan saja, melainkan peserta didik mampu mengamati, melaksanakan, dan mendemonstrasikan.[44]

Pada dasarnya media pembelajaran merupakan komponen pendidikan yang mampu merangsang semangat belajar peserta didik. Secara sederhana media

---

[42] N Astriwati and Dkk, "Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Taruna Melalui Media Berbasis 'Whiteboard Animation' Bidang Navigasi Pelayaran. Konferensi Nasional Penelitian Matematika Dan Pembelajarannya (KNPMP) IV" (Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2019).

[43] Muhammad Munir, "Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Pengolah Angka (Spreadsheet) Berbasis Video Screencast," Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan Volume 21, no. 4 (2013).

[44] Nana Sudjana and Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2013), 2.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembelajaran merupakan peraga yang dapat mempermudah penyampaian pesan dari sumber pesan (*a source*) kepada penerima pesan (*a receiver*). Tenaga pendidik dituntut untuk memiliki kreativitas dan inovasi untuk menciptakan atau membuat media pembelajaran yang menarik, yang dapat menarik perhatian pembelajar agar tetap fokus. Media pembelajaran tersebut dapat berupa seminar, diskusi, simulasi, karyawisata, studi banding, dan sebagainya. Menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif mampu meningkatkan kualitas pendidikan. Beberapa media pembelajaran yang mampu menunjang kegiatan belajar mengajar diantaranya adalah *power point*, video, kaset, audio, *slide*, film strip, OHP, film, radio, televisi, dan masih banyak lagi.[45]

Singkat kata, definisi media pembelajaran adalah seperangkat alat yang dirancang secara khusus untuk menyampaikan pesan terkait dengan pembelajaran pada waktu tertentu dari pendidik kepada peserta didik dengan melibatkan kreativitas dan inovasi pendidik untuk menciptakan media yang sesuai. Media pembelajaran cukup banyak bentuknya baik itu berupa gambar statis maupun gambar bergerak dengan atau tanpa kombinasi suara. Dengan adanya media pembelajaran ini, diharapkan tujuan pembelajaran yaitu memberikan pemahaman yang menyeluruh kepada peserta didik akan tercapai. Media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar yang mampu membantu guru dalam memperkaya wawasan maupun pengetahuan peserta didik. Berbagai macam bentuk serta jenis media pembelajaran yang digunakan oleh guru akan menjadi sumber ilmu pengetahuan bagi peserta didik.

---

[45] Juhaeni and Dkk, "Konsep Dasar Media Pembelajaran," *Journal of Islamic Education at elementary school. JIEES* Vol. 1, no. 1, Juni (2020): 38–46, UIN Sunan Ampel Surabaya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

**2. Landasan Teoritis Penggunaan Media Pembelajaran**

Pemerolehan ketrampilan dan pengetahuan, perubahan–perubahan perilaku maupun sikap bisa saja terjadi karena interaksi antara pengalaman yang sebelumnya pernah dialami dengan pengalaman baru. Menurut Brunner dalam Arsyad mengatakan "terdapat tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu: pengalaman *pictorial*/gambar (*iconic*), pengalaman langsung (*enactive*), dan juga pengalaman abstrak (*symbolic*)." Pengalaman langsung ialah mengerjakan, contohnya arti kata "simpul" yang mana difahami langsung dengan membuat "simpul". Pada tingkatan yang kedua diberi label *iconic* (*image* atau gambar), kata "simpul" dapat dipelajari dari lukisan, gambar, foto, ataupun film. Walaupun peserta didik belum pernah mencoba mengikat tali guna membuat "simpul" namun mereka bisa mempelajari dan juga memahaminya dari lukisan, gambar, foto, ataupun film. Berikutnya, pada tingkatan simbol, peserta didik mendengar maupun membaca kata "simpul" serta mencoba memadankan dengan "simpul". Ketiga tingkatan pengalaman tersebut saling berinteraksi dalam cara memperoleh pengalaman (ketrampilan, pengetahuan, dan juga sikap) yang baru.[46]

[46] Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT, Konsep Dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Kencana, 2017), 64.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

| Pesan diproduksi dengan: | | Pesan dicerna dan diinterpretasi dengan: |
|---|---|---|
| Berbicara, memainkan alat musik, menyanyi, dan sebagainya. | ⟷ | Mendengarkan |
| Memvisualisasikan melalui film, foto, gambar, lukisan, model, grafik kartun, patung, gerakan nonverbal. | ⟷ | Mengamati |
| Menulis atau mengarang. | ⟷ | Membaca |

Gambar 2.1. Pesan dalam Komunikasi

Tingkatan pengalaman pemerolehan dari hasil belajar tersebut telah digambarkan oleh Dale sebagai sebuah proses komunikasi. Materi yang hendak disampaikan, diharapkan peserta didik mampu menguasainya dan itu disebut sebagai pesan. Guru sebagai akar pesan, mewujudkan pesan ke dalam simbol-simbol tertentu (*encoding*), yang mana peserta didik sebagai penerima mengartikan simbol-simbol tersebut sehingga dapat difahami sebagai pesan (*decoding)*. Cara pengolahan pesan yang dilakukan oleh guru dan peserta didik dapat di ilustrasikan pada Gambar 2.1.[47]

Peserta didik sebaiknya diarahkan untuk memanfaatkan semua alat inderanya, agar dalam proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik. Guru berupaya untuk menampilkan stimulus ataupun rangsangan yang bisa diproses dengan berbagai alat indera. Semakin banyak alat indera yang telah digunakan dalam menerima maupun mengolah informasi, maka semakin besar pula kemungkinan informasi itu difahami, dimengerti dan juga dapat dipertahankan

[47] Ibid., 65.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dalam ingatan. Dengan begitu, peserta didik diharapkan mampu menerima dan menyerap pesan-pesan dalam materi yang diberikan dengan mudah dan baik.

Levie & Levie menyimpulkan bahwa rangsangan maupun stimulus visual mampu membuahkan hasil belajar yang lebih baik lagi untuk tugas-tugas seperti mengenali, mengingat, dan menghubungkan-hubungkan fakta serta konsep. Stimulus verbal memberikan hasil belajar yang lebih lagi, apabila pembelajaran tersebut melibatkan ingatan berurut-urutan. Oleh karena itu, ketika belajar dengan menggunakan indera ganda (pandang dan dengar) maka akan memberi keuntungan yang lebih bagi peserta didik. Dengan stimulus maupun rangsangan pandang dan dengar, maka materi yang disajikan akan lebih banyak dipelajari oleh peserta didik.[48]

Gambaran tersebut sependapat dengan gambaran yang telah dibuat oleh Edgar Dale. Dale memprediksi bahwa pemerolehan dari hasil belajar melalui indera pandang sekitar 75%, sedangkan melalui indera dengar sekitar 13%, serta melalui indera lainnya sekitar 12%. Para ahli telah menyimpulkan bahwa kurang lebih 90% dari hasil belajar melalui indera pandang, sedangkan melalui indera dengar diperoleh 5%, dan dari indera lainnya 5%.[49]

[48] Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Sleman Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, Anggota IKAPI, 2012), 31.
[49] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2013), 13.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 2.2. Kerucut Pengalaman Edgar Dale[50]

Hasil belajar seseorang akan diperoleh mulai dari pengalaman langsung (konkret), kenyataan yang terdapat di dalam lingkungan kehidupan, kemudian akan melalui benda tiruan, sampai kepada lambang atau simbol verbal (abstrak). Semakin keatas dipuncak kerucut, maka semakin abstrak media penyampaian pesan tersebut. Pengalaman langsung akan memberikan kesan yang paling utuh dan juga paling bermakna mengenai gagasan maupun informasi yang tersirat dalam pengalaman tersebut. Disebabkan dia melibatkan indera penglihatan, perasaan, pendengaran, penciuman, maupun indera peraba.[51]

### 3. Klasifikasi dan Macam-Macam Media Pembelajaran

Cukup banyak bentuk dan juga jenis media yang telah kita kenal pada masa ini, mulai dari yang sederhana sampai dengan yang berteknologi tinggi, dari yang sangat mudah dan telah ada secara natural sampai dengan pada sebuah media yang harus dirancang sendiri oleh seorang pendidik. Berdasarkan

[50] Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT, Konsep Dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam,* 66.
[51] Arsyad, *Media Pembelajaran,* 11.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

perkembangan teknologi saat ini, media pembelajaran bisa dikelompokkan kedalam empat kelompok yakni: (1) Media hasil dari teknologi cetak; (2) Media hasil dari teknologi yang berdasarkan computer; (3) Media hasil dari teknologi *audio-visual*, dan (4) Media hasil dari gabungan teknologi cetak serta computer.[52]

Dilihat dari jenisnya, media telah dibagi kedalam media *auditif, visual,* serta *audiovisual*. Media *auditif* ialah media yang hanya mengandalkan pada kemampuan suara saja, seperti *cassete recorder*, radio, dan juga piringan hitam. Media visual adalah sebuah media yang mempunyai beberapa unsur berupa garis, warna, bentuk, dan juga tekstur dalam penyajiannya. Media *visual* ini ada yang menampilkan sebuah gambar atau simbol yang dapat bergerak seperti film bisu ataupun film kartun. Ada pula *visual* yang menampilan gambar diam ataupun simbol seperti film *strip* (film rangkai), *slides* (film bingkai), gambar atau lukisan, foto, dan cetakan. Sedangkan media *audiovisual* merupakan media yang memiliki unsur suara dan juga unsur gambar. Jenis media *audiovisual* ini memiliki kemampuan lebih baik karena meliputi dari kedua jenis media yaitu: media *auditif* dan media *visual*. Media *audiovisual* mampu mengungkapkan objek maupun peristiwa seperti keadaan yang sesungguhnya. Adapun perangkat yang digunakan dalam media *audiovisual* ini ialah mesin proyektor film, proyektor *visual* yang lebar dan *tape recorder*.[53]

Audio gerak, merupakan media yang mampu menampilkan unsur suara dan juga gambar yang bergerak seperti film suara serta *vidio cassette.* Dilihat dari segi keadaannya, media *audiovisual* dibagi menjadi dua yaitu *audi visual* murni

[52] Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT, Konsep Dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, 72*.
[53] Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Kata Pena, 2016), 4-5.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang mana unsur suara dan juga unsur gambar berasal dari suatu sumber seperti film *audio-cassette*. sedangkan *audi visual* tidak murni adalah unsur suara serta gambarnya dari sumber yang berbeda, contohnya film bingkai suara yang mana unsur gambarnya bersumber dari *slide proyektor* serta unsur suaranya bersumber dari *tipe recorder.*[54]

Dilihat dari daya liputnya, media dibagi menjadi dua, yaitu *pertama,* media yang dengan daya lipat luas serta serentak. Penggunaan media ini tidak hanya terbatas pada tempat maupun ruang, dan mampu menjangkau jumlah dari peserta didik yang banyak dalam waktu yang bersamaan. *Kedua,* media yang dengan daya liput terbatas pada ruang maupun tempat. Media tersebut dalam penggunaannya membutuhkan ruang dan juga tempat yang khusus seperti film, film rangkai, *sound slide*, dan harus menggunakan tempat tertutup serta gelap.[55]

Dari paparan yang telah dijelaskan dapat diambil kesimpulan, yaitu macam-macam media terbagi menjadi tiga macam, sedangkan jika dilihat dari daya liputnya, media dibagi menjadi dua. Pada media *audiovisual* terbagi menjadi dua macam, yakni media *audiovisual* murni serta *audiovisual* tidak murni. Dan pada pembagian jenisnya, media *audiovisual* ialah yang lebih baik dibandingkan dengan kedua jenis media (media *auditif* dan media *visual*). Pada media *audiovisual* ini lebih lengkap yaitu bisa dilihat dan juga didengar, sehingga media jenis tersebut diharapkan menjawab dari kebingungan seorang pendidik dalam memilih media yang lebih tepat dengan proses kegiatan belajar mengajar. Namun tentunya dengan melihat kebutuhan peserta didik dalam proses belajar.

---

[54] Basyirudin Usman and Anawir, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Diputat Pers, 2002), 42.
[55] Saiful Bahri Djamarah and Aswan Zain, *Strategi Belajar Dan Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), 125.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

**4. Dasar Pertimbangan Memilih Media Pembelajaran**

Terdapat beberapa penyebab seseorang memilih media pembelajaran adalah: (a) Ingin memberikan gambaran ataupun penjelasan yang lebih konkrit; (b) Media pembelajaran bisa saja berbuat lebih dari yang bisa dilakukan oleh seorang pendidik, misalnya untuk menarik belajar peserta didik; (c) Menambahkan wawasan kepada pendidik maupun pada peserta didik. Dasar pertimbangan untuk memilih suatu media pembelajaran sangatlah sederhana, yaitu apakah media pembelajaran tersebut dapat memenuhi kebutuhan ataupun mencapai tujuan yang diinginkan atau tidak.[56]

Media pembelajaran yang dipilih memang didasarkan pada pemikiran dan pertimbangan yang sangat matang, sehingga didalam proses kegiatan belajar mengajar dapat dilaksanakan dengan mudah dan sesuai seperti apa yang diinginkan maupun dicapai. Pada tingkat yang menyeluruh dan secara umum pemilihan media pembelajaran bisa dilakukan dengan mempertimbangkan berbagai faktor-faktor berikut: (a) Kemampuan mengakomodasikan penyajian stimulus yang baik dan tepat; (b) Kemampuan mengakomodasi respon peserta didik yang tepat; (c) Kemampuan dalam mengakomodasi umpan balik; (d) Pemilihan media utama serta media skunder digunakan untuk penyajian informasi dan juga stimulus.

**5. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan salah satu sarana guna meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Terdapat beraneka ragam media pembelajaran,

[56] Arif S Sadiman and Dkk, Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), 84.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan setiap media pembelajaran mempunyai karakteristik yang berbeda, maka dalam pemilihan media pembelajaran harus dengan cermat serta tepat, agar bisa digunakan dengan baik dan juga maksimal.[57]

Dalam menggunakan media pembelajaran hendaknya seorang pendidik memperhatikan beberapa prinsip tertentu, agar hasil dari penggunaan media pembelajaran dapat mencapai sesuai dengan yang ditentukan maupun diharapkan. Beberapa prinsip menurut Nana Sudjana yang dikutip oleh Syaiful Bahri dan Aswan Zain ialah:[58] (a) Menemukan jenis media pembelajaran yang tepat; (b) Menetapkan ataupun memperhitungkan subjek yang tepat; (c) Menyajikan media pembelajaran dengan tepat; (d) Menempatkan ataupun memperhatikan media pembelajaran pada waktu, tempat dan juga situasi yang tepat.

Pendekatan yang bisa dilakukan seorang pendidik dalam usaha untuk memilih media pembelajaran dibagi menjadi dua, yaitu sebagai berikut: (a) Dengan cara memilih media pembelajaran yang sudah tersedia dipasaran, kemudian dibeli seorang pendidik untuk langsung dapat digunakan dalam proses pembelajaran; (b) Memilih media pembelajaran berdasarkan kebutuhan nyata yang sudah direncanakan, khususnya yang berkenaan dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan secara khusus, dan juga bahan pelajaran yang hendak disampaikan.

Media pembelajaran akan dapat membuahkan hasil yang tepat dan sesuai yang diharapkan, jika disamping memenuhi beberapa prinsip pemilihan media

---

[57] Ronald Anderson, *Pemilihan Dan Pengembangan Media Untuk Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 1987), 15.

[58] Saiful Bahri Djamarah and Aswan Zain, *Strategi Belajar Dan Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), 120-124.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembelajaran, juga memperhatikan beberapa faktor, sebagaimana yang diuraikan berikut ini: (a) Objektivitas, unsur subjektivitas seorang pendidik dalam memilih media pembelajaran harus dihindarkan. Artinya seorang pendidik tidak boleh memilih suatu media pembelajaran atas dasar kesenangan pribadi; (b) Program pengajaran, sebuah program pengajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik hendaknya harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku, baik strukturnya, isinya, maupun kedalamnya; (c) Sasaran program, sasaran program yang dimaksud disini ialah peserta didik yang hendak menerima informasi pembelajaran melalui media pembelajaran; (d) Situasi maupun kondisi yang ada juga perlu mendapatkan perhatian dalam menentukan pilihan media pembelajaran yang akan digunakan.

Beberapa kriteria dalam pemilihan media pembelajaran, menurut Nana Sudjana & Ahmad Rifa'I yang dikutip oleh Pupuh Fathurrohman mengemukakan rumusan pemilihan media pembelajaran dengan kriteria-kriteria sebagai berikut:[59] (a) Ketepatan dalam tujuan pembelajaran, yang dimaksud disini adalah sebuah media pembelajaran yang dipilih atas dasar tujuan-tujuan intruksional yang sudah ditetapkan; (b) Dukungan terhadap isi materi pelajaran, yang dimaksud adalah bahan-bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep, serta generelasi sangat memerlukan bantuan media pembelajaran agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik; (c) Kemudahan memperoleh media pembelajaran, artinya media pembelajaran yang diperlukan mudah dalam memperolehnya, setidaknya benar-benar mudah dalam menggunakan apapun jenis maupun bentuk media yang

[59] Ibid., 128.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

diperlukan, sebagai syarat utama untuk dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran; (d) Sesuai dengan taraf berfikir peserta didik, memilih media pembelajaran untuk pendidikan serta pengajaran harus sesuai dengan taraf berfikir dari peserta didiknya.[60]

Beberapa kriteria yang menjadi focus dalam pemilihan sebuah media pembelajaran antara lain: (a) Karakteristik peserta didik, karakteristik peserta didik ialah keseluruhan kelakuan dan kemampuan yang ada pada diri peserta didik sebagai hasil dari pembawaan serta pengalamannya sehingga dapat menentukan pola aktivitas dalam meraih cita-citanya; (b) Tujuan belajar, dasar pertimbangan yang lainnya ialah merumuskan tujuan belajar. Secara umum tujuan dari pembelajaran yang diusahakan untuk dicapai meliputi tiga hal, yaitu untuk memperoleh pengetahuan, penanaman konsep keterampilan, dan pembentukan sikap; (c) Sifat bahan ajar. Isi bahan ajar ataupun pelajaran mempunyai keragaman dari sisi tugas yang ingin dilakukan peserta didik. (d) Sifat pemanfaatan media pembelajaran, dalam pemilihan sebuah media pembelajaran juga diperlukan mempertimbangkan sifat pemanfaatannya.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan membantu pendidik untuk mempermudah menyampaikan materi pelajaran yang diberikan kepada peserta didik. Karena dengan media pembelajaran akan memberikan kejelasan, motivasi, dan rangsangan atau stimulus bagi peserta didik dalam mengikuti pelajaran. Oleh sebab itu, hendaknya pendidik mempunyai pengetahuan tentang bagaimana menentukan ataupun memilih media pembelajaran yang tepat sesuai dengan

[60] Pupuh Fathurrohman and Sobry Sutikno, *Stratetgi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islami* (Bandung: PT Rafika Aditama, 2010), 65.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

materi pelajaran yang akan diajarkan. Hal ini mengingat betapa pentingnya, serta betapa besarnya manfaat dari media pembelajaran bagi terselenggaranya dan pencapaian dari tujuan pembelajaran.[61]

Terdapat beberapa hal yang memang harus diperhatikan dalam pemilihan sebuah media pembelajaran antara lain adalah: (a) Pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan yang diharapkan maupun yang ingin dicapai, yaitu media pembelajaran dipilih berdasarkan tujuan intruksional yang sudah ditetapkan dan secara umun mengacu kepada salah satu ataupun gabungan dari dua maupun tiga ranah kognitif, afektif, serta psikomotor. Pemilihan media pembelajaran harus tepat, guna mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep, atau generalisasi. Agar bisa membantu proses pembelajaran secara efektif, media pembelajaran harus selaras serta sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan kemampuan mental peserta didik; (b) Praktis, luwes, dan bertahan. Kriteria ini menuntut para pendidik untuk memilih media pembelajaran yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh seorang pendidik; (c) Seorang pendidik terampil menggunakannya. Hal ini merupakan salah satu kriteria utama, karena seorang pendidik harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran.

**6. Fungsi, Manfaat dan Tujuan Media Pembelajaran**

Media pembelajaran pada awalnya hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yakni berupa sarana yang bisa memberikan pengalaman visual kepada peserta didik, dalam rangka untuk mendorong motivasi dan prestasi belajar. Dapat memperjelas dan juga mempermudah konsep yang

[61] Yoto and Saiful Rahman, *Manajemen Pembelajaran* (Malang: Yanizar Group, 2011), 70.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kompleks serta abstrak menjadi lebih sederhana, konkret dan mudah untuk dipahami.[62] Dengan demikian, juga dapat berfungsi guna mempertinggi daya serap maupun referensi terhadap materi pembelajarannya serta media pembelajaran dapat dibuat lebih menarik.

Media pembelajaran mempunyai enam fungsi utama, yaitu:[63] (a) Fungsi atensi, menarik perhatian peserta didik dengan menampilkan sesuatu yang sangat menarik dari media tersebut; (b) Fungsi motivasi, menumbuhkan kesadaran peserta didik untuk lebih semangat dan giat belajar; (c) Fungsi afeksi, menumbuhkan kesadaran emosi serta sikap peserta didik terhadap materi pembelajaran maupun orang lain;. (d) Fungsi kompentasori, mengakomodasi peserta didik yang lemah menerima maupun memahami pembelajaran yang disajikan secara verbal ataupun teks; (e) Fungsi psikomotorik, mengakomodasi peserta didik untuk melakukan suatu kegiatan secara motorik; (f) Fungsi evaluasi, mampu menilai kemampuan peserta didik dalam merespon pembelajaran.

Dari penjelasan fungsi media pembelajaran di atas, maka dapat diuraikan beberapa manfaat dari media pembelajaran, diantaranya adalah:[64] (a) Memperjelas penyajian pesan yang disampaikan agar tidak terlalu bersifat verbalistik; (b) Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan juga daya indra, seperti: (1) Objek yang terlalu besar dapat digantikan dengan gambar, film, ataupun model; (2) Objek yang kecil dapat dibantu oleh proyektor mikro, film atau gambar, film bingkai; (3) Gerak yang terlalu lamban ataupun terlalu cepat, dapat juga dibantu dengan

---

[62] Asnawir and M. Basyirudin Usman, *Media Pengajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), 24.
[63] Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran Teori Dan Aplikasi* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), 320.
[64] Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* Vol. 2, no. 2, (Juli 2018), 107–108.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

*timelapse* ataupun *high speed photograpy*; (4) Peristiwa ataupun kejadian yang terjadi dimasa lalu dapat ditampilkan kembali lewat rekaman vidio, film, film bingkai, ataupun foto; (5) Objek yang terlalu kompleks bisa juga disajikan dengan modul, diagram, dan lain sebagainya; (6) Konsep yang terlalu luas dapat juga di visualisasikan kedalam bentuk gambar, film, film bingkai, dan lain sebagainya.

Melihat fungsi dan juga manfaat dari media pembelajaran, maka dapat diuraikan tujuan dari media pembelajaran adalah:[65] (a) Untuk mempermudah proses pembelajaran didalam kelas; (b) Untuk meningkatkan efisiensi dari sebuah proses pembelajaran; (c) Untuk menjaga relevansi antara bahan ajar ataupun materi pelajaran dengan tujuan dari pembelajaran; (d) Untuk membantu konsentrasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

## B. Pembelajaran Al-Qur'an Hadis

Pembelajaran adalah sebuah proses transformasi ilmu yang diberikan guru ke peserta didik secara langsung dikelas. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mendefinisikan kata pembelajaran berasal dari kata "ajar", artinya penunjuk yang diberikan kepada seseorang untuk diketahui ataupun diturut, sedangkan dalam arti lain pembelajaran berarti cara, proses, maupun perbuatan untuk menjadikan seseorang belajar.[66]

Mata pelajaran al-Qur'an Hadis merupakan salah satu rumpun dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, yang mempelajari tentang al-Qur'an maupun

---

[65] Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif* (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), 5.

[66] Tim Penyusun Pusat Kamus, *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)* (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), 17.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Hadis, sumber utama hukum dalam syariat Islam menjadi kedua aspek pembahasan pada mata pelajaran tersebut. Al-Qur'an Hadis adalah gabungan dari dua kata yaitu al-Qur'an dan Hadis, yang mana kedua kata tersebut mempunyai tujuan yang sama yakni sebagai sumber hukum Islam.

Secara *lughawi* (bahasa) al-Qur'an adalah bentuk masdar yang berasal dari kata Qara'a yang berarti membaca, sesuatu yang dibaca. Dan mempunyai sinonim dengan qira'ah berarti menghimpun huruf-huruf ataupun kata-kata satu dengan yang lainnya, dalam sebuah ucapan yang tersusun dengan rapih.[67] Secara istilah, al-Qur'an adalah Firman atau Kalam Allah yang diturunkan kepada Nabi Muhammad Saw melalui Malaikat Jibril dalam bahasa arab, yang riwayatnya mutawatir, dan bagi pembacaannya merupakan suatu ibadah.[68]

Syafaruddin mengungkapkan bahwa al-Qur'an ialah kitab suci yang diturunkan untuk umat manusia, berisi lengkap dengan berbagai macam petunjuk yang meliputi semua aspek kehidupan serta bersifat universal.[69] Dapat penulis fahami bahwa al-Qur'an merupakan sumber hukum Islam (*hujjah al-Islam*) yang diturunkan dengan cara berangsur-angsur, sebagai petunjuk bagi seluruh umat manusia yang mengimaninya didalam kehidupan sehari-hari dan bersifat universal.

Hadis secara lughowiyah berarti baru. Hadis juga bisa diartikan sebagai sesuatu yang dinukil atau yang dibicarakan. Menurut istilah, hadis ialah segala

---

[67] Deden Makbuloh, *Pendidikan Agama Islam, Arah Baru Pengembangan Ilmu Dan Kepribadian Di Perguruan Tinggi* (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2011), 155.

[68] Manna' Khalil al-Qattan, *Studi Ilmu-Ilmu Qur'an, Diterjemahkan Oleh Mudzakir AS.* (Bogor: Litera AntarNusa, 2016), 17.

[69] Syafaruddin dkk, *Ilmu Pendidikan Islam (Melejitkan Potensi Budaya Umat)* (Jakarta: Hijri Pustaka Utama, 2014), 31.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sesuatu yang telah disandarkan kepada Nabi Muhammad saw. baik itu berupa perbuatan, perkataan, serta ketetapan Rasulullah yang berfungsi sebagai petunjuk dan tasri'.[70] Dalam Ensiklopedia Islam, hadis merupakam segala perkataan, perbuatan, dan penetapan Nabi Muhammad Saw.[71]

Al-Qur'an dan Hadis merupakan sumber hukum (*hujjah*) dalam Islam. Yang mana di dalamnya memuat berbagai aspek, baik aspek akidah, ibadah, muamalah, maupun syari'at Islam. Umat Islam wajib mengimaninya, mempelajari, serta mengamalkan kandungan-kandungan dari al-Qur'an dan Hadis yang tidak ada sedikitpun keraguan di dalamnya. Oleh karena itulah sejak usia dini didalam pendidikan dasar telah diajarkan al-Qur'an Hadis di Madrasah ataupun Sekolah-sekolah.

Pembelajaran al-Qur'an Hadis merupakan unsur yang dipelajari ataupun mata pelajaran yang diajarkan guna memahami al-Qur'an dan Hadis, karena sebagai sumber dari ajaran Agama Islam, dan agar dapat mengamalkan kandungannya sebagai petunjuk didalam kehidupan sehari- hari.[72] Sehingga dengan dapat diajarkannya secara maksimal, pembelajaran al-Qur'an Hadis di Madrasah mampu bersinergi positif kepada peserta didik dalam penanaman akidah maupun pembentukan karakter atau moralitas yang dibutuhkan dalam berinteraksi kepada sesama manusia serta mengorientasikan setiap aktivitas kehidupan kepada Allah Swt.

---

[70] Riza Nazlianto, "Ḥadīts Zaman Rasululah SAW Dan Tatacara Periwayatannya Oleh Sahabat," *AL-MURSHALAH* Vol. 2, no. 2 (2016): 39–46.
[71] Harun Nasution, *Ensiklopedi Islam* (Jakarta: Djambatun, 2002), 329.
[72] Depag RI, *KBK Kurikulum* (Jakarta: Direktorat Jendral Kelembagaan Agama Islam, 2003).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

## C. *Whiteboard Animation*

### 1. Pengertian *Whiteboard Animation*

Salah satu media pembelajaran yang menarik dan banyak digunakan adalah video. Media ini memiliki kelebihan dari sisi *visual* dan audionya. Jenis video yang saat ini banyak digunakan baik oleh pendidik maupun peserta didik adalah *Whiteboard Animation*.

*Whiteboard animation* ialah media komunikasi yang diciptakan oleh si pengirim ke penerima tanda, melalui beberapa simbol yang ada didalam *Whiteboard animation*. Dengan adanya beberapa simbol seperti kata-kata, kalimat yang disertai dengan gambar serta audiovisual, akan sangat membantu penerima tanda dengan mudah dalam memahami apa yang akan dipesankan oleh pengirim.[73] *Whiteboard Animation* adalah salah satu alat bantu visual yang bisa membantu pendidik, akademisi, praktisi, teknologi instruksional, administrator dan pembuat kebijakan serta keputusan dalam menentukan dan memastikan solusi yang pas atau tepat dalam mengatasi tantangan pendidikan. *Whiteboard Animation* juga dianggap relevan dan mampu diandalkan dalam meningkatkan proses pembelajaran maupun pendidikan berpikir, mengajar, belajar serta memimpin di era pengetahuan digital.[74] Menurut Joyce & White, *Whiteboard Animation* adalah *software* yang menciptakan animasi berupa gaya papan tulis singkat, guna menjelaskan suatu konsep tertentu, baik dipakai oleh guru dan peserta didik. *Whiteboard Animation* juga dapat menciptakan kelas yang unik

[73] Yusnia, "Penggunaan Media Video Scribe Dalam Pembelajaran Literasi Sains Untuk Mahasiswa PGPAUD."

[74] Ammar H Safar, "Educating Nonlinearly and Visually in the Digital Knowledge Age: A Dhelpi Study," *Journal Kuwait University. Asian Social Science* Vol. 12, no. 4 (2016), http://dx.doi.org/10.5539/ass.v12n4p11.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

serta bisa digunakan oleh para akademisi di penjuru dunia guna mendukung proses pembelajaran yang interaktif.[75]

*Whiteboard Animation* merupakan media pembelajaran berupa video animasi yang terdiri dari beberapa rangkaian gambar, yang disusun maupun dirangkai menjadi sebuah video utuh. Dengan karakteristiknya yang unik, *Whiteboard Animation* dapat menyajikan konten maupun media pembelajaran dengan memadukan suara, gambar, dan desain yang menarik sehingga peserta didik mampu menikmati proses pembelajaran tersebut. Fitur yang disediakanpun sangat beragam sehingga mampu menjadi sebuah media pembelajaran yang bisa disesuaikan dengan mata pelajaran yang diinginkan. Selain memakai desain yang sudah tersedia didalam aplikasi, pengguna juga dapat membuat desain animasi, grafis, maupun gambar yang disesuaikan dengan kebutuhan, selanjutnya diimport ke dalam aplikasi tersebut.[76] Selain itu, pemakai juga bisa melakukan *dubbing* dan memasukkan suara yang sesuai dengan kebutuhan untuk membuat video.

*Whiteboard Animation* adalah multimedia berbasis komputer, yang berupa *audiovisual* dalam bentuk animasi menarik dengan disertai gambar dan teks bernarasi, yang lebih dikenal dengan *witheboard animation*.[77] *Whiteboard Animation* merupakan aplikasi untuk membuat animasi menarik, yang mana guru seolah sedang menulis ataupun menggambar materi yang disajikan. Video yang

---

[75] Adtman A. Hasan and Umi Baroroh, "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Aplikasi Videoscribe Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *LISANUNA (Jurnal Ilmu bahasa Arab dan Pembelajarannya* Vol. 9, no. 2 (2019): 140–155, http://103.107.187.25/index.php/lisanuna/article/view/6738/4051.

[76] Aan Subhan Pamungkas et al., "Video Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe: Inovasi Pada Perkuliahan Sejarah Matematika," *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika* Vol. 2, no. 2 (2018): 127–135, http://jurnal.umt.ac.id/index.php/prima/article/view/705.

[77] Irma Sakti, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe Terhadap Pemahaman Konsep Fisika Siswa SMP Ittihad Makassar," *PHYDAGOGIC : Jurnal Fisika dan Pembelajarannya* Volume 1, no. 2 (2019), http://ojs.unsulbar.ac.id/index.php/phy.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tampil dalam *Whiteboard Animation* akan menarik minat peserta didik karena apa yang sedang mereka pelajari mampu divisualisasikan dengan jauh lebih menarik. Pembuatan *Whiteboard Animation* juga bisa dilakukan secara *offline* atau tanpa internet, sehingga tidak tergantung dengan layanan internet, hal ini pastinya akan lebih memudahkan guru dalam pengembangan membuat media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Whiteboard Animation*.[78]

Dalam definisi lain, *Whiteboard Animation* dinyatakan sebagai "*learning media that can be defined as diverse components of the learning environment that will help students to learn* (Gagne in Asyhar).[79] *One of the media that is able to be used is Berbantuan Whiteboard animation learning media developed using Whiteboard Animation. Relied on previous research hold by Dellyardianzah states that Whiteboard Animation-based learning media is able to improve student learning outcomes.*[80] *The similar thing was also conveyed by Shafira Aulia Hakim, who concluded that the benefit of Whiteboard Animation media as one of the learning media could increase the activities and learning outcomes of pupils.*[81]

---

[78] Ainun Munawar and Andy Suryadi, "Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Indonesia Berbasis Videoscribe Materi Kerajaan Islam Di Jawa Kelas X Tahun Ajaran 2018/2019 Di SMA Negeri 3 Salatiga," *Indonesian Journal of History Education* Vol. 7, no. 2 (2019): 174–184, https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ijhe/article/view/36436.

[79] Novita Aryuntini, Indri Astuti, and Yohanes Gatot Sutapa Yuliana, "Development of Learning Media Based on VideoScribe to Improve Writing Skill for Descriptive Text of English Language Study," *Journal of Education, Teaching and Learning* Volume 3, no. 2 (2018): 187–194, https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/JETL/article/view/746/pdf.

[80] Dellyardianzah, "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis VideoScribe Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi," *Jurnal. Universitas Tanjung Pura* Vol 6, no. 10 (2017): 1–10, https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/22576/17928.

[81] Novita Aryuntini, Indri Astuti, and Yohanes Gatot Sutapa Yuliana, "Development of Learning Media Based on VideoScribe to Improve Writing Skill for Descriptive Text of English Language Study," *Journal of Education, Teaching and Learning* Volume 3, no. 2 (2018): 187–194.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

*Nurjanah et al, emphasized that Whiteboard Animation-based learning media is compatible for use as a learning medium*".[82]

Dari uraian definisi tersebut dapat peneliti simpulkan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah komponen yang beragam yang ada di lingkungan pembelajaran yang membantu peserta didik untuk belajar. Salah satu media yang cocok dipakai adalah animasi berlatar belakang layar putih yang merupakan karakteristik dari *Whiteboard Animation*. *Whiteboard Animation* dipercaya mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, sekaligus meningkatkan aktivitas belajar peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran. Tentu saja, *Whiteboard Animation* adalah salah satu media yang direkomendasikan untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Adapula definisi pendukung yang menyatakan" *Whiteboard Animation is a software that is able to be used to create an animated design easily with a Berbantuan Whiteboard as its background. It was developed in 2012 by Sparkol (one of the companies in the UK). Berbantuan Whiteboard animation is a medium for communication created through symbols within the software. By presenting some symbols such as words, sentences with pictures and visuals will support the recipient of the sign to accept or understand it easily. To see a Berbantuan Whiteboard animation example is not difficult because it is a multifunctional software. It can be used for diverse purposes.*[83]

---

[82] Fitri Nurjanah, M. Nazar, and Rusman, "Pengembangan Media Animasi Menggunakan Software Videoscribe Pada Materi Minyak Bumi Kelas X MIA Di MAN Darussalam," *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kimia (JIMPK)* Vol. 2, no. 4 (2017): 230–236, http://www.jim.unsyiah.ac.id/pendidikan-kimia/article/view/5784.

[83] Utami Maulina, Siti Hikmah, and John Pahamzah, "Attractive Learning Media to Cope with Students' Speaking Skills in the Industry 4.0 Using Sparkol Videoscribe," *International Journal*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

*According to Cole, Whiteboard Animation empowers us to create our own Berbantuan Whiteboard-style animated videos without any design or particular technique to practice. It is just a translation of our thoughts; storyboard into an animated sequential way to engage learners. By using Whiteboard Animation, teachers ara able to produce their own animated videos according to creativity, techniques, and methods. Whiteboard Animation permits teachers to innovate themselves on every single material using their own ideas.*[84]

*Whiteboard-style animated will guide teachers to create learning materials as the way they want without having more expertise in technology, requiring merely ideas and creativity to shape stories and flow in the learning videos. The use of videos in the classroom can be an effective way to increase students' learning experiences. Videos can be used to spark discussions, supplement key concepts, provide real-life examples, demonstrate problem solving, or bring in the views of outside experts. With Whiteboard Animation, we can present long material into short and meaningful one. We can present our feelings using images that lastly will clarify the communication system. In short, nowadays, Whiteboard Animation is one of the great media in education. When we use this concept more digitally, obviously we are able to create much more engaging learning material. Teachers are asked to have high creativity in order to be able to produce interesting learning videos for pupils".*[85]

---

*of Linguistics, Literature and Translation (IJLLT)* Volume: 2, no. 5 (2019): 1–9, https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED598724.pdf.

[84] Arturo Cole Escutia, "Using Whiteboard Animation for Training and E-Learning," *Weekly Newsletter* (Dallas: University of North Texas at Dallas, 2016).

[85] Maulina, Hikmah, and Pahamzah, "Attractive Learning Media to Cope with Students' Speaking Skills in the Industry 4.0 Using Sparkol Videoscribe."

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari definisi di atas, dapat kita pahami bersama bahwa *Whiteboard Animation* adalah *software* yang dikembangkan oleh salah satu perusahaan ternama di Inggris yang bernama *Sparkol*. Secara garis besar, video ini menyuguhkan animasi dengan latar belakang putih. Apa itu animasi berlatar belakang putih? Ini adalah media komunikasi yang dibuat dalam bentuk simbol-simbol yang terdapat dalam *software* tersebut. Dengan menghadirkan simbol dalam bentuk kata, kalimat maupun gambar, para *recipient* (pembelajar) akan lebih mudah menerimanya. Video ini tidak sulit untuk digunakan dan tidak memerlukan teknis khusus untuk mengoperasikannya. Para pendidik akan sangat leluasa menggunakan atau memanfaatkan *Whiteboard Animation* sesuai dengan kreativitas, metode, dan teknik yang dimilikinya. Menariknya lagi, para pendidik leluasa untuk menciptakan video sesuai dengan idenya sendiri tanpa dituntut memiliki *skill* khusus di bidang teknologi. Banyak hal menarik yang dapat dicapai dengan menggunakan *Whiteboard animation*, diantaranya adalah memantik diskusi yang hangat, memberikan gambaran yang *real* tentang kehidupan, mendemostrasikan cara untuk memecahkan masalah dengan lebih menarik, dan masih banyak lagi. Materi pembelajaran yang panjang, jika disampaikan dengan menggunakan *Whiteboard animation* menjadi singkat dan mengena. Tentu saja, dengan hadirnya *Whiteboard animation*, proses pembelajaran di kelas akan lebih menarik.

Dari beberapa uraian di atas mengenai definisi *Whiteboard Animation*, dapat peneliti tarik kesimpulan bahwa *Whiteboard Animation* merupakan aplikasi lunak berbasis teknologi yang terdapat banyak konten keren dan unik. Dan juga

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

merupakan salah satu bentuk dari kemajuan teknologi yang sangat besar kontribusinya dalam dunia pendidikan. Biasa dipakai oleh pengguna untuk membuat presentasi animasi menarik, yang bisa dirangkai maupun digabungkan dengan peta konsep, gambar, suara, serta musik, dan hasilnya berbentuk video. Sehingga sangat cocok digunakan untuk media pembelajaran, agar peserta didik lebih suka, tertarik dan terhibur dengan tampilan yang menarik. Para pendidik dan peserta didik berkesempatan untuk memanfaatkan video sebutan *Whiteboard animation* sebagai salah satu media pembelajaran dengan basis audiovisual menawarkan berbagai keunggulan dengan hasil akhirnya adalah pemahaman peserta didik yang meningkat dan *skill* yang terasah. Beberapa keunggulan *Whiteboard animation* diantaranya adalah tampilannya menarik, dapat pula dilengkapi dengan pendukung audio. Dapat didesain sesuai keinginan pendidik tanpa mengharuskan adanya pemahaman yang mendalam akan teknologi, karena pengoperasiannya yang tergolong mudah. Sebagai responnya, peserta didik secara tidak langsung akan memberikan tanggapan yang hangat dalam bentuk komunikasi yang hidup, dan interaksi yang berjalan *intens* saat kegiatan belajar berlangsung. Ini berarti perhatian peserta didik terpusatkan pada apa yang disampaikan, yang berarti penerimaan atas materi yang disampaikan pun maksimal. Proses pembelajaranpun lebih ceria serta menyenangkan dan dapat meningkatkan peserta didik dalam mengamati pelajaran secara aktif.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

### 2. Ciri-ciri dan Manfaat *Whiteboard Animation*

Adapun ciri-ciri dari *Whiteboard Animation* adalah:

beberapa manfaat yang di dapat saat menggunakan *Whiteboard Animation* adalah: (a) Dipakai tenaga pengajar untuk pengantar pembelajaran; (b) Dipakai untuk presentasi tenaga pengajar maupun pelajar; (c) Materi pembelajaran yang disajikan menjadi lebih menarik; (d) Suasana KBM yang menyenangkan; (e) Perhatian peserta didik terpusat; (f) Mudah diakses selama tersedia koneksi internet. Ini sekaligus menjadi salah satu kelemahan *Whiteboard animation* sebab tidak dapat digunakan secara *offline*.[86]

Tabel 2.1. Jenis *Whiteboard animation*

| **Jenis *Whiteboard animation*** | **Versi *Whiteboard animation*** |
|---|---|
| Jenis *online* | Versi *Trial*: *software* ini dapat digunakan secara gratis dalam kurun waktu 30 hari. |
| Jenis *offline* | Versi *Pro*: Setelah 30 hari pemakaian, pengguna beralih ke versi pro dimana pengguna harus membeli atau membayar *software* tersebut. |

### 3. Kelebihan dan Kelemahan *Whiteboard Animation*

*Whiteboard animation* adalah video yang digunakan untuk media pembelajaran. Ini berarti *Whiteboard animation* memiliki karakteristiknya sendiri yaitu jika dimasukkan dalam taksonomi media pembelajaran oleh R. Gagne, maka *Whiteboard animation* ini masuk dalam kategori mesin pembelajaran (*machine of*

[86] Kurniati et al., "Tinjauan Teoritis Pembelajaran Berbasis Videoscribe Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kreatif Pada Siswa SMU," *Prosiding SNTP* Vol. 1 (2018): 1–7, http://pkm.uika-bogor.ac.id/index.php/SNTP/article/view/256.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

*learning*).[87] Penyebutan tersebut bukan tanpa alasan. *Whiteboard animation* dapat memberikan pengalaman kepada pengguna secara langsung melalui kombinasi penggunaan computer dan internet, serta mampu meng-kolaborasikan beberapa unsur media yang ada sekaligus, yaitu audio, teks dan animasi. Mayer dalam Air, dkk, menyatakan kelebihan pemakaian *Whiteboard Animation* dalam proses pembelajaran seperti dalam tabel berikut:[88]

Tabel 2.2. Kelebihan *Whiteboard Animation* Dalam Proses Pembelajaran

| **Kelebihan secara umum** | **Kelebihan berdasarkan karakternya sebagai *machine of learning*** |
|---|---|
| 1. Penyajian kata-kata dan gambar secara bersamaan berpengaruh pada kondisi terbaik seseorang saat belajar.<br>2. Seseorang akan belajar lebih baik ketika animasi dan suara disajikan secara bersama-sama dibandingkan dengan saat medianya berupa kombinasi teks dan animasi saja.<br>3. Hasil belajar akan lebih maksimal ketika bahan ajar disajikan secara sederhana.<br>4. Selain manfaat di atas, *Whiteboard Animation* juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana promosi dan bisnis *online*.<br>5. Bagi tenaga pengajar, dapat digunakan sebagai sarana | 1. Efektif menggabungkan beberapa unsur media yang ada seperti teks, audio, maupun gambar ke dalam satu media secara *online*.<br>2. Efektif memberikan rangsangan yang baik kepada peserta didik.<br>3. Efektif membantu memusatkan perhatian pelajar pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung sehingga pesan dapat tersampaikan dengan lebih efektif.[89]<br>4. Mampu menggabungkan antara gambar dan kata-kata menjadi satu, sehingga lebih memahamkan peserta didik saat belajar.<br>5. Menyajikan suara dan animasi secara bersamaan. Peserta didik akan belajar lebih baik dari pada hanya teks dan animasi saja yang |

[87] Moch Wahib Dariyadi, "Penggunaan Software 'Sparkol Videosribe' Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis ICT," in *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab IV* (Malang: Jurusan Sastra Arab Universitas Negeri MalangJurusan Sastra Arab Universitas Negeri Malang, 2018), 1–11.

[88] Rofiqah Al Munawwarah, "Sparkol Videoscribe Sebagai Media Pembelajaran," *Jurnal Inspiratif Pendidikan* Volume VII, no. 2 (2019): 1–8, http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/Inspiratif-Pendidikan/article/view/12412/8018.

[89] Dariyadi and Mochammad Wahib, "Penggunaan Software 'Sparkol Videoscribe' Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis ICT," in *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab IV*, 2018, 276–277.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

| | |
|---|---|
| pengantar pembelajaran.<br>6. Dapat digunakan untuk presentasi segala kebutuhan, seperti halnya iklan TV. | ditampilkan.<br>6. Peserta didik akan belajar lebih baik, ketika materi atau bahan ajar yang disajikan dengan sederhana.[90]<br>7. Dapat menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan tulisan, gambar, grafik, animasi, suara, video sekaligus desain yang menarik sehingga peserta didik mampu menikmati proses pembelajaran.[91] |

Sama seperti media pembelajaran berupa video pada umumnya, *Whiteboard Animation* ini memungkinkan peserta didik belajar diluar kelas karena dapat dilihat secara *online*.[92] Penggunaan media tersebut tentunya akan mendukung pembelajaran jarak jauh karena peserta didik tetap akan mendengar suara guru yang ditampilkan pada *Whiteboard Animation.*[93] Namun, terdapat juga beberapa kelemahan *Whiteboard Animation*, diantaranya adalah membutuhkan sumber listrik serta peralatan pendukung yang cukup sulit dan mahal.[94] *Whiteboard Animation* juga tidak bisa digunakan secara *full offline*, akan tetapi memerlukan media pembelajaran mesin yang lainnya seperti layar besar, atau

[90] Air, Jon, and Dkk, *Vidio Scribing Howw Whiteboard Animation Will Get You Heart* (Bristol: Sparkol Books, 2014), 23.

[91] Miftahul Jannah, "Aplikasi Media Pembelajaran Fisika Berbasis Sparkol Vidioscribe Pada Pokok Bahasan Suhu Dan Kalor Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK," *Jurnal Pembelajaran Fisika* Vol. 8, no. 2 (2019): 67.

[92] Andi Sessu, Sahlan, and Ader Laepe, "The Effectiveness Of Video Scribe In Teaching English At SMPN 1 Molawe Konawe Utara," *Journal of Language Education and Educational Technology (JLEET)* Volume 3, no. 1 (2018): 1–11, http://ojs.uho.ac.id/index.php/JLEET/article/view/6666/4919.

[93] Wolfram Laaser and Eduardo A. Toloza, "The Changing Role of the Educational Video in Higher Distance Education," *International Review of Research in Open and Distance Learning* Volume 18, no. 2 (2017): 264–276, http://www.irrodl.org/index.php/irrodl/article/view/3067/4135.

[94] Afifah Nurul and Bobi Hidayat, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe Pada Materi Sejarah Kerajaan Islam Di Sumatra Dan Akulturasinya Kelas X SMA Muhammadiyah 1 Metro," *Jurnal Swarnadwipa* Vol 2, no. 3 (2018): 189–200, https://ojs.ummetro.ac.id/index.php/swarnadwipa/article/viewFile/889/650.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

LCD, dan *smartphone*.[95] Pendukung video juga membutuhkan alat proyeksi untuk bisa menampilkan gambar yang ada di dalamnya.[96] Tidak hanya itu saja, peserta didik juga diharapkan mempunyai akses internet yang cukup, sehingga ini akan kesulitan saat diaplikasikan didaerah terpencil yang tidak ada ataupun sulit terjangkau dengan jaringan internet.[97]

**D. Keterampilan Abad-21**

Kita semua memahami bahwa tantangan dan persoalan yang kita hadapi ke depan tidaklah sederhana, tetapi semakin kompleks. Dalam menghadapi persoalan tersebut perlu ditumbuhkan kesadaran kolektif tentang pentingnya pendidikan dengan memperkuat kompetensi pengetahuan, sikap dan keterampilan pada peserta didik. Dengan harapan menyiapkan generasi yang mempunyai kemampuan berpikir orde tinggi yaitu kreatif dan inovatif, berkarakter serta cinta tanah air.[98]

Tujuan pendidikan nasional Abad-21 yaitu untuk mewujudkan cita-cita bangsa, masyarakat bangsa Indonesia yang sejahtera dan bahagia dengan kedudukan yang terhormat dan setara dengan bangsa lain dalam dunia global, melalui pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas, berkepribadian

---

[95] Saman, "Tinjauan Teoritis Pembelajaran Berbasis Videoscribe Pada Siswa," *Prosiding Seminar Nasional* Volume 03, no. 1 (2017): 386–391, http://journal.uncp.ac.id/index.php/proceding/article/view/808.

[96] Fitri Nurrohmah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Sparkol Vidioscribe," *Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* Vol.8, no. 3 (2018): 235.

[97] Nina A. Sokolova, "The Pros And Cons Of Distance Learning," in *The European Proceedings of Social & Behavioural Sciences EpSBS* (Future Academy www.FutureAcademy.org.UK, 2018), 1478–1486, https://www.researchgate.net/publication/330027817_The_Pros_And_Cons_Of_Distance_Learning.

[98] Muhammad Nuh, *Menyemai Kreator Peradaban (Renungan Tentang Pendidikan, Agama Dan Budaya)* (Jakarta: Zaman, 2013), 18.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mandiri, berkemauan dan berkemampuan untuk mewujudkan cita-cita bangsa.[99] Karena kesuksesan peserta didik tidak hanya dilihat dari kemampuan akademiknya saja, namun juga dilihat dari kemampuan dan keterampilan yang dapat membantunya untuk berkompetisi dalam dunia global dan digital yang berkembang saat ini. Hal ini disebabkan pekerjaan masa depan bukan lagi pekerjaan rutin seperti yang kita alami sekarang ini, namun pekerjaan kreatiflah yang menjadi jenis pekerjaan yang tertinggi, sedangkan pekerjaan rutin yang biasanya dilakukan oleh manusia akan digantikan oleh teknologi robot dan otomasi.[100]

Keterampilan atau *skill* adalah sebuah pengetahuan prosedural, dengan kata lain adalah pengetahuan mengenai suatu urutan mental atau tindakan fisik yang mendorong ke arah suatu hasil. Keterampilan merupakan sebuah prosedur yang sederhana sedangkan kemampuan atau *ability* adalah prosedur yang kompleks.[101] Keterampilan Abad-21 merupakan keterampilan penting yang harus dikuasai oleh setiap orang agar berhasil dalam menghadapi tantangan, persoalan, kehidupan, dan karir di Abad-21. Menurut Sani, bahwa keterampilan Abad-21 mencakup keterampilan hidup dan karir, keterampilan inovasi dan belajar, serta keterampilan teknologi informasi dan media.[102] Sementara itu dinyatakan oleh Fadel (dalam Sani), bahwa keterampilan belajar dan inovasi yang dibutuhkan pada Abad-21 adalah kreativitas *(creativity)*, kemampuan berpikir kritis *(critical*

---

[99] Daryanto and Syaiful Karim, *Pembelajaran AbAd 21* (Yogyakarta: Gava Media, 2017), 12.
[100] Ibid., 12.
[101] Adun Rusyna, *Keterampilan Berpikir* (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2014), 137.
[102] Ridwan Abdullah Sani, *Pembelajaran Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills)* (Tangerang: Tsmar, 2019), 52.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

*thinking)*, kemampuan berkolaborasi *(collaboration)*, dan kemampuan berkomunikasi *(communication),*[103] yang dikenal dengan sebutan 4C.

UNESCO telah membuat empat pilar pendidikan untuk menghadapi Abad-21, yaitu: (1) *learning to how* (belajar untuk mengetahui), (2) *learning to do* (belajar untuk melakukan), (3) *learning to be* (belajar untuk mengaktualisasikan diri sebagai individu mandiri yang berkepribadian), (4) *learning to live together* (berjalan untuk hidup bersama).[104] Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia telah mengadaptasi tiga konsep pendidikan Abad-21 dalam rangka mengembangkan kurikulum baru baik untuk SD, SMP, SMA, dan SMK. Ketiga konsep tersebut adalah keterampilan Abad-21 (*21*st*Century Skills*), pendekatan saintifik (*scientific approach*) dan penilaian autentik (*auntentik assessment*).[105] Menurutnya, pembelajaran Abad-21 merupakan peralihan pembelajaran yang menuntut perubahan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada pendidik (*teacher centered learning*) menjadi pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered learning*). Ini artinya guru tidak hanya berceramah secara satu arah akan tetapi lebih banyak memberikan ruang diskusi dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pandangannya, pengalamannya selama proses pembelajaran berlangsung.

---

[103] Ibid., 53.

[104] Sasmoko, "Pendidikan Abad 21. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Binus University (Artikel Web)," last modified 2017, accessed March 20, 2021, http://pgsd.binus.ac.id/2017/08/08/pendidikan-abad-21/.

[105] Lilis Patimah, "Redesain Pembelajaran Pendidikan Islam Dalam Perspektif Pembelajaran Abad 21," *JPSD: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* Vol. 3, no. 2 (2017): 34–42.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pemerintahpun telah merancang pembelajaran Abad-21 melalui kurikulum 2013 yang berbasis kepada peserta didik. Dan guru sebagai kepanjangan tangan dari pemerintah di Madrasah dituntut dapat menerapkan pembelajaran Abad-21. Pembelajaran Abad-21 dengan sederhana dapat diartikan sebagai pembelajaran yang mampu memberikan kecakapan Abad-21 kepada peserta didik. Kecakapan maupun keterampilan Abad-21 yang biasa disebut dengan 4C, yaitu meliputi:[106]

1. **Keterampilan Berpikir Kritis (*Critical Thinking Skill*)**

*Critical Thinking* (berpikir kritis) yaitu kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis berupa bernalar, menganalisis, mengungkapkan, dan menyelesaikan masalah. Di era reformasi *critical thinking*, juga dapat digunakan untuk menangkal serta memfilter paham radikal yang dirasa tidak masuk akal. Kemampuan berpikir kritis biasanya diawali maupun ditandai dengan kemampuan seseorang dalam mengkritisi berbagai fenomena yang telah terjadi di sekitarnya, selanjutnya menilai dari sudut pandang yang dipakainya. Kemudian dia dapat memposisikan dirinya, dari situasi yang kurang tepat menjadi situasi yang berpihak kepadanya.

Berpikir dapat diartikan sebagai kegiatan akal untuk mengolah pengetahuan yang diperoleh melalui panca indra manusia dengan tujuan mencapai suatu kebenaran.[107] Berpikir kritis merupakan sebuah proses terorganisasi yang memungkinkan peserta didik mengevaluasi bukti, asumsi, logika dan bahasa yang

[106] Muhammad Qudrat Wisnu Aji, "Mengembangkan Kecakapan Abad 21 Mahasiswa Melalui Model Pembelajaran Inkuiri," *TEKNODIKA, Jurnal Penelitian Teknologi Pendidikan* Volume 17, no. 02 (2019): 70–84, http://jurnal.uns.ac.id/Teknodika.
[107] Rusyna, *Keterampilan Berpikir, 1*.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mendasari pemikiran orang lain.[108] Dengan kata lain, peserta didik menggunakan kemampuan yang dimiliki untuk berusaha menyelesaikan permasalahan yang dihadapi dengan mandiri, juga kemampuan untuk menyusun dan mengungkapkan, menganilis dan menyelesaikan masalah.[109]

Tabel 2.3. Indikator Keterampilan Berpikir Kritis[110]

| No | Kategori | Indikator |
|---|---|---|
| 1 | Klarifikasi tingkat dasar (*elementary clarification).* | Memberikan penjelasan sederhana terkait pertanyaan atau permasalahan yang dihadapi. |
| 2 | Dukungan dasar (*basic support).* | Menilai kredibilitas sumber yang didapatkan. |
| 3 | Menyimpulkan (*inference).* | Menyimpulkan kegiatan yang telah dilakukan dengan asumsi yang logis. |
| 4 | Klarifikasi lanjut (*advance clarification*). | Mendefinisikan berbagai istilah yang digunakan dalam menyelesaikan permasalahan. |
| 5 | Strategi dan taktik (*strategies and tactics*). | Menentukan tindakan yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan. |

Berikut ini adalah penjelasan mengenai kategori keterampilan berpikir kritis:

a. Klarifikasi tingkat dasar (*elementary clarification*)

Saat melakukan kegiatan berfikir kritis, maka peserta didik akan memberikan klarifikasi dasar. Hal tersebut berupa penjelasan secara sederhana terkait pertanyaan atau permasalahan yang dihadapi. Penjelasan sederhana tersebut dapat dilakukan dengan cara mengidentifikasi pertanyaan yang ia hadapi.

[108] Nita Nuraini, "Profil Keterampilan Berfikir Kritis Mahasiswa Calon Guru Biologi Sebagai Upaya Mempersiapkan Generasi Abad 21," *Didaktika Biologi: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi* Vol. 1, no. 2 (2017): 89–96, https://jurnal.um-palembang.ac.id/index.php/dikbio/article/view/676/61.

[109] M. Hosnan and Krisman Sikumbang, *Pendekatan Saintifik Dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21 Kunci Sukses Implementasi Kurikulum 2013* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), 87.

[110] Rusyna, *Keterampilan Berpikir, 114*.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Peserta didik yang dapat mengidentifikasi pertanyaan, akan dapat mengetahui apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan dari soal yang ia hadapi. Klarifikasi yang dilakukan oleh peserta didik, dapat dilakukan baik secara lisan maupun tulisan.

b. Dukungan dasar (*basic support*)

Dukungan dasar yang dimaksud adalah sumber informasi yang digunakan untuk menjawab pertanyaan atau permasalahan, kredibilitas dari sumber yang didapatkan harus diperhitungkan.

c. Menyimpulkan (*inference*)

Peserta didik yang memiliki keterampilan berpikir kritis, dapat membuat kesimpulan dari kegiatan yang telah ia lakukan.

d. Membuat penjelasan lanjut (*advance clarification*)

Setelah dapat membuat penjelasan sederhana, peserta didik yang memiliki keterampilan berpikir kritis selanjutnya dapat membuat penjelasan lebih lanjut dengan mendefinisikan istilah-istilah yang ia gunakan.

e. Strategi dan taktik (*strategies and tactics*)

Peserta didik yang mengetahui srategi dan taktik yang harus dilakukan, dapat memutuskan tindakan apa yang akan dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan. Berdasarkan uraian tersebut, berpikir kritis yang dimaksud oleh peneliti adalah kemampuan individu untuk memberikan penjelasan sederhana, membangun keterampilan dasar, membuat kesimpulan, membuat penjelasan lebih lanjut, dan mengatur strategi dan taktik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

**2. Keterampilan Berkreatif dan Inovatif (*Creativity and Innovation Skill*)**

*Creativity* (kreativitas) yaitu kemampuan yang menghasilkan bentuk maupun sesuatu yang baru. Kreativitas ialah suatu ativitas yang imajinatif dan memanifestasikan (perwujudan) kecerdikan dari pemikiran yang berdaya, untuk menghasilkan sebuah produk ataupun menyelesaikan persoalan dengan cara tersendiri. Kreativitas peserta didik sangat perlu diasah setiap hari, untuk menghasilkan inovasi ataupun terobosan baru bagi dunia pendidikan. Kreativitas mampu membekali peserta didik yang mempunyai daya saing, serta memberikan beberapa peluang baginya untuk bisa memenuhi semua kebutuhan hidupnya.[111]

Kreatif adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru.[112] Sedang inovasi adalah penemuan baru yang berbeda dari yang sudah ada atau yang sudah dikenal sebelumnya.[113] Pada keterampilan ini, peserta didik memiliki kemampuan untuk mengembangkan, melaksanakan dan menyampaikan ide-ide baru kepada orang lain. Di sini peranan guru sangat penting untuk mempersiapkan masa depan peserta didik yang tidak diketahui jenis pekerjaan atau masalah apa yang dihadapinya, maka guru harus merancang pembelajaran inovatif yang berisi kegiatan-kegiatan yang menumbuhkan kemampuan peserta didik berpikir kreatif. Dalam pembelajaran diharapkan bisa berpusat pada peserta didik *(student centered)*, sehingga akan terjadi komunikasi dan hubungan yang saling belajar antara guru dan peserta didik

---

[111] Lina Sugiyarti, Alrahmat Arif, and Mursalin, "Pembelajaran Abad 21 Di SD," *Prosiding Seminar dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar* (2018): 439–444.
[112] Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia (Edisi Ketiga)*.
[113] Ibid., 435.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berpikir kreatif, ke depan akan menghasilkan generasi kreatif yang memiliki potensi untuk memecahkan masalah sosial dan lingkungan yang kompleks. Sehingga dalam proses pembelajaran, peserta didik diharapkan memiliki kreatifitas sebagai kemampuan berdasarkan data dan informasi yang tersedia untuk memunculkan ide-ide baru dengan menmukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah baik dari segi kuantitas, keergantungan dan keberagaman jawabn dan menerapkan dalam pemecahan masalah.[114]

Menurut Huda ciri-ciri aspek kognitif kreativitas yaitu kelancaran berpikir *(fluency),* keluwesan berpikir *(flexibility)* dan keaslian berpikir (*originality)*.[115] Menurut Rusyna ketiga aspek tersebut dapat dijadikan sebagai acuan dalam membuat instrumen untuk mengukur keterampilan berpikir kreatif.[116] Kelancaran berfikir merupakan kemampuan peserta didik dalam mencetuskan gagasan, jawaban dan penyelesaian masalah yang selalu memikirkan lebih dari satu jawaban. Sementara keluwesan berpikir *(flexibility)* atau fleksibilitas adalah kemampuan untuk melihat sesuatu secara langsung dari berbagai perspektif.[117] Kemampuan menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda. Sedang keaslian berfikir

---

[114] M. Hosnan and Krisman Sikumbang, *Pendekatan Saintifik Dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21 Kunci Sukses Implementasi Kurikulum 2013* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), 88.

[115] Nurul Huda and Dkk, "Profil Berpikir Kreatif Siswa Dalam Memecahkan Masalah Segitiga Berdasarkan Tingkat Kemampuan Matematis Kelas Vii Smp Negeri 1 Palu," *Jurnal Elektronik Pendidikan Matematika Tadulako* Vol. 04, no. 03 (2017): 383.

[116] Rusyna, *Keterampilan Berpikir, 122*.

[117] Ibid., 120.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

(*Originality*) merupakan kemampuan untuk melahirkan ide-ide baru yang berbeda dari yang lainnya.

Tabel 2.4. Indikator Keterampilan Berpikir Kreatif

| No | Kategori | Indikator |
|---|---|---|
| 1 | Kefasihan (*Fluency*) | Menyebutkan banyak solusi penyelesaian permasalahan |
| 2 | Keluwesan (*Flexibility*) | Memberikan jawaban atau solusi yang berbeda dari yang lainnya. |
| 3 | Orisinalitas (*Originality*) | Menciptakan solusi atau jawaban baru yang belum pernah digunakan sebelumnya untuk menyelesaikan masalah. |

**3. Keterampilan Komunikasi (*Communication Skill*)**

*Communiaction* (komunikasi). Keterampilan komunikasi ialah keterampilan secara individu untuk menerima dan menyampaikan pesan yang sesuai dengan konteks. Komunikasi dapat membantu peserta didik untuk mengartikulasi gagasan maupun fikiran baik secara lisan, tertulis, ataupun nonverbal dalam berbagai macam konteks dengan tujuan agar pendengar bisa menerima pesan dengan tepat serta efektif. Komunikasi dapat dikatakan tepat apabila peserta didik mampu menyampaikan pesan yang sesuai dengan situasi serta konteks yang tengah dihadapi. Sementara itu, komunikasi dikategorikan baik dan efektif jika pendengar dengan mudah dalam memahami isi pesan yang telah disampaikan oleh pembicara.[118]

[118] M.Masykuri Sajidan, baedhowi, triyanto, salman A.T, "Peningkatan Proses Pembelajaran Dan Penilaian Pembelajaran Abad 21 Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran SMK," *Kemendikbud.Jakarta* (2018), 27.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Komunikasi menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari seluruh aktifitas manusia. Sebagai makhluk sosial yang tidak bisa hidup sendiri tanpa orang lain, komunikasi menjadi hal yang sangatlah penting. Komunikasi adalah proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan.[119] Sedangkan keterampilan komunikasi merupakan kemampuan individu untuk berkomunikasi dengan jelas, menggunakan lisan, tulisan dan bahasa nonverbal. Hal ini berarti komunikasi yang dilakukan seorang tidak hanya berupa komunikasi lisan, namun juga dapat berupa komunikasi tulisan. Komunikasi tulisan, khususnya dalam pembelajaran al-Qur'an Hadis dapat berupa makna ayat, potongan-potongan ayat, makna surah dan lain-lain yang menggambarkan proses berfikir peserta didik. Sedangkan komunikasi lisan, dapat terjadi melalui interaksi antar peserta didik, peserta didik dengan guru seperti dalam pembelajaran dengan model diskusi kelompok.

Dalam hal ini, komunikasi difokuskan pada dasar-dasar komunikasi yang baik yaitu berbicara, menulis, membaca sebagai kebutuhan hubungan sosial.[120] Dan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia terdapat empat Kompetensi Dasar terkait jenis keterampilan dasar komunikasi yaitu menulis, membaca, mendengar atau menyimak dan berbicara. Komunikasi di era digital ini, komunikasi bisa juga melalui dunia maya dalam pembelajaran, baik komunikasi sesama peserta didik dan peserta didik dengan guru.

Terkait dengan komunikasi, maka peserta didik diharapkan bisa memahami, mengelola dan menciptakan komunikasi yang efektif dalam berbagai

---

[119] Ngainun Naim, *Dasar-Dasar Komunikasi Pendidikan* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2011), 18.
[120] Sunardi, "Strategi Penguatan Pengembangan 4c's Dalam Pembelajaran Matematika," *Prosiding, ISBN: 978 – 602 – 1150 – 19 – 1.*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bentuk dan isi secara lisan, tulisan maupun multimedia. Karena itu guru harus memberikan kesempatan peserta didik menggunakan kemampuannya mengutarakan ide-idenya, baik pada saat berdiskusi kelompok dengan teman-temanya maupun menyampaikan kepada guru ketika menemui masalah.

Tabel berikut menampilkan beberapa indikator keterampilan komunikasi yang telah diadaptasi dari indikator-indikator menurut Trilling dan Fadel:

Tabel 2.5. Indikator Keterampilan Komunikasi[121]

| No. | Indikator |
|---|---|
| 1 | Mengartikulasikan pemikiran dan berbagai ide secara efektif dengan menggunakan keterampilan komunikasi lisan, tertulis, maupun non verbal dalam berbagai bentuk dan juga konteks. |
| 2 | Menggunakan komunikasi dengan berbagai tujuan seperti guna memberikan informasi, ataupun instruksi. |
| 3 | Memanfaatkan berbagai media maupun teknologi, serta tahu bagaimana untuk menilai keefektifannya dan juga menilai dampaknya. |
| 4 | Berkomunikasi secara efektif di dalam lingkungan yang beragam. |

**4. Keterampilan Kolaborasi (*Collaboration Skill*)**

*Collaboration* (kolaborasi) yaitu mampu bekerja sama dengan orang lain, berkolaborasi dengan orang yang berbeda, baik dalam latar budaya maupun nilai-nilai yang dianutnya. Saling bersinergi dengan berbagai pihak, serta bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri, masyarakat dan lingkungan. Dalam mengerjakan suatu produk, peserta didik perlu diajari bagaimana menghargai kemampuan serta kekuatan setiap orang dan bagaimana berperan dengan menyesuaikan diri dengan

[121] Masriah Nur Afifah, "Keterampilan Abad 21 Dalam Pembelajaran Matematika Berbasis Proyek" (Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Jurusan PMIPA Prodi Pendidikan Matematika, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2019), 18.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

baik serta tepat bersama mereka. Dengan begitu dia akan senantiasa berguna bagi lingkungannya.[122]

Pengertian kolaborasi (perbuatan) adalah kerja sama.[123] Hal ini peserta didik menunjukkan kemampuannya dalam kerjasama kelompok dan kepemimpinan, beradaptasi dalam berbagai peran dan tanggungjawab, bekerja secara produktif dengan yang lain, berempati, menghormati pandangan atau pendapat yang berbeda. Dengan pembelajaran kolaboratif peserta didik belajar untuk saling memantau satu sama lain, saling memperbaiki kesalahan, saling bekerjasama dalam tim dan saling membantu ketika memecahkan masalah yang kompleks.

Strategi yang bisa dilakukan guru dalam menumbuhkan keterampilan kolaborasi diantaranya adalah dengan membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok diskusi dalam pembelajaran al-Qur'an Hadis. Di dalam kelompok tersebut, guru melatih keterampilan peserta didik bagaimana setiap anggota kelompok bisa berperan aktif dalam memberikan atau menyampaikan pendapat. Juga menyusun tujuan yang hendak dicapai secara bersama, mengelola waktu serta menyelesaikan konflik yang muncul selama kerja kelompok berlangsung.

Berikut ini tabel indikator keterampilan kolaborasi menurut Trilling dan Fadel (dalam Dewi).[124]

---

[122] Septikasari and Frasandy, "Keterampilan 4C Abad 21 Dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar."

[123] Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi III* (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), 580.

[124] Finita Dewi, "Proyek Buku Digital: Upaya Peningkatan Keterampilan Abad 21 Calon Guru Sekolah Dasar Melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek," *Metodik Didaktik* Vol. 9, no. 2 (2015): 1–15.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 2.6. Indikator Keterampilan Kolaborasi

| No | Indikator |
|---|---|
| 1 | Menunjukkan kemampuan untuk bekerja secara efektif dan menghargai keberagaman tim. |
| 2 | Menunjukkan keluwesan dan kemauan untuk membantu dalam membuat kompromi yang diperlukan untuk mencapai tujuan bersama. |
| 3 | Berbagi tanggung jawab bersama untuk pekerjaan kolaboratif dan menghargai kontribusi individu yang dibuat oleh setiap anggota tim. |

Berdasarkan penjelasan di atas, yang dimaksud keterampilan kolaborasi oleh peneliti dalam penelitian ini adalah kemampuan individu bekerjasama secara efektif dan bertanggungjawab dengan kelompok yang berbeda ketika dalam pembelajaran dengan kegiatan kelompok.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

# BAB III

# METODE PENELITIAN

## A. Jenis Dan Pendekatan Penelitian

### 1. Jenis Penelitian

Penelitian tentang penggunaan media pembelajaran al-Qur'an Hadis Berbantuan Whiteboard Animation dalam menumbuhkan keterampilan Abad-21 memerlukan metode penelitian yang tepat dalam mendapatkan data dan informasi yang akurat. Jenis Penelitian ini ialah studi deskriptif analitik, yang mana seorang peneliti berusaha menggambarkan dari kegiatan penelitian yang telah dilakukan pada obyek tertentu secara jelas dan sistematis.[125] Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, yaitu penelitian yang ditujukan guna mendeskripsikan dan menganalisis peristiwa, fenomena, aktifitas sosial, sikap, persepsi, kepercayaan, dan pemikiran seseorang baik secara kelompok maupun individual.[126] Yang secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam kata-kata serta bahasa, pada suatu konteks khusus dan alamiah maupun dengan memanfaatkan berbagai macam metode ilmiah.[127] Dengan begitu, data-data yang dikumpulkan dalam penelitian ini, lebih berbentuk kata ataupun gambar dari pada angka-angka.[128]

---

[125] Sukardi, *Metode Penelitian Pendidikan: Kometensi Dan Praktiknya* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), 14.
[126] Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2006), 60.
[127] Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Rosdakarya, 2010), 6.
[128] Imron Arifin, *Penelitian Kualitatif Dalam Ilmu-Ilmu Sosial Dan Keagamaan* (Malang: Kalimasahada Press, 1996), 49.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

**2. Pendekatan Penelitian**

Pendekatan penelitian merupakan pandangan atau paradigma pada sebuah ilmu pengetahuan yang digunakan dalam pemahaman terhadap sebuah subyek yang akan diteliti.[129] Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian *case study research* (studi kasus). Menurut Suharsimi Arikunto studi kasus adalah pendekatan yang dilakukan secara intensif, terperinci dan mendalam terhadap gejala-gejala tertentu.[130] Pengertian studi kasus menurut John W. Creswell adalah suatu eksplorasi dari "sebuah sistem yang terikat" atau "suatu kasus/beragam kasus" yang dari waktu ke waktu melalui pengumpulan data yang mendalam dan melibatkan berbagai sumber informasi yang "kaya" dalam suatu konteks. Sistem terikat ini diikat oleh waktu dan juga tempat, sedangkan kasus dapat dikaji dari suatu peristiwa, program, aktivitas ataupun suatu individu. Dengan kata lain, studi kasus merupakan penelitian yang mana peneliti menggali suatu fenomena tertentu (kasus) dalam suatu waktu dan juga kegiatan (even, program, proses, institusi ataupun kelompok sosial) serta mengumpulkan informasi secara terinci dan mendalam dengan menggunakan berbagai prosedur pengumpulan data selama periode tertentu.[131] Dalam definisi lain, studi kasus digunakan untuk menggambarkan kasus secara mendalam dalam kehidupan nyata secara komprehensif.[132]

---

[129] Abudin Nata, *Metododlogi Studi Islam*, cet. IX. (Jakarta: Rajagfindo Persada, 2004), 28.
[130] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi VI)* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), 120.
[131] Sri Wahyuningsih, *Metode Penelitian Studi Kasus (Konsep, Teori Pendekatan Psikologi Komunikasi, Dan Contoh Penelitiannya)* (Madura: UTM PRESS, 2013), 3.
[132] Robert K Yin, *Case Study Research: Design and Methods, (3rd Edition)* (California: Thousands Oaks, 2003).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Design yang digunakan adalah *single case design* yaitu suatu penelitian studi kasus yang menekankan penelitian hanya pada sebuah unit kasus aja. *Single case design* digunakan bila peneliti menemukan kasus tertentu yang unik, kasus yang kritis.[133] Jadi peneliti berfokus pada satu obyek tertentu yang mempelajarinya sebagai suatu kasus. Data studi kasus dapat diperoleh dari semua pihak yang bersangkutan, dengan kata lain dalam studi ini dikumpulkan dari beberapa sumber. Tujuan penelitian yang utama tidak terletak pada generalisasi hasil, melainkan keberhasilan suatu treatment pada suatu waktu tertentu. Keuntungan menggunakan desain penelitian ini adalah dapat digunakannya perubahan ditengah penelitian atau intervensi terhadap konseli.

Pendekatan ini dimanfaatkan untuk menggali pengembangan potensi para peserta didik dalam meningkatkan aktualitas berbagai teori pembelajaran yang telah dikuasai guna mencapai tujuan belajar yang diharapkan, terutama dalam menggunakan media belajar al-Qur'an Hadis Berbantuan *Whiteboard Animation* serta kontribusi yang diberikan pada pembelajaran al-Qur'an Hadis kelas VI di MI Thoriqul Ulum Lamongan. Pendekatan ini menekankan pada timbulnya keberanian peserta didik dalam peningkatan 4C (*Critical thinking, creativity, communication, and collaboration*) pada pembelajaran Abad-21, perhatian peserta didik setelah mendapatkan materi dari guru, kehadiran peserta didik, persiapan yang dilakukan peserta didik sebelum pembelajaran terlaksana, semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, dan upaya peserta didik dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru secara tepat waktu.

---

[133] Patricia L. Munhall, *Nursing Research: A Qualitative Perspective. (3rd Edition)* (Canada: Jones and Bartlett, 2001).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

## B. Kehadiran Peneliti

Dalam rangka mendapatkan data secara komprehensif sesuai dengan fokus yang telah ditetapkan, peneliti mendatangi secara langsung di MI Thoriqul Ulum Lamongan. Peneliti menempatkan diri sebagai instrumen penelitian utama (*the instrument of choice in naturalistic inquiry is the human*)[134] sekaligus sebagai pengumpul data. Dalam melakukan studi di Madrasah tersebut, peneliti melakukan observasi secara langsung dan juga daring dengan menggunakan what'sApp pada pembelajaran al-Qur'an Hadis, wawancara secara mendalam dengan subyek dan informan, serta pengambilan dokumen berupa dokumen Profil Madrasah, Struktur Madrasah, Data Guru dan Data Siswa kelas VI, Buku pegangan guru, LKS, RPP, Instrumen penilaian dan dokumen beberapa kegiatan pembelajaran terkait.

Selama proses penelitian di Madrasah tersebut, peneliti terlebih dahulu mengumpulkan dan membaca data terkait materi-materi al-Qur'an Hadis. Dalam rangka mendukung pengumpulan data tersebut, peneliti juga memanfaatkan alat perekam data, buku tulis, paper dan juga alat tulis seperti pensil juga bolpoin sebagai alat pencatat data. Adanya peneliti melalui observasi baik secara langsung maupun daring dapat menunjang keabsahan data sehingga data yang didapat memenuhi standar orisinalitas. Maka dari itu, peneliti selalu menyempatkan waktu untuk mengadakan observasi ke MI Thoriqul Ulum Lamongan, terutama pada saat-saat jam pelajaran berlangsung, dengan intensitas yang cukup tinggi dan tetap

[134] M. Djunaidi Ghony and Fauzan Almansur, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, cetakan ke-2. (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), 95.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berdasar pada prinsip etik (*ethical principle*) sebagai seorang peneliti agar mendapatkan data yang komprehensif dan utuh.

**C. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian dalam penelitian ini adalah MI Thoriqul Ulum Lamongan. Peneliti mengambil lokasi di Madrasah tersebut karena dilatar belakangi antara lain: pertama, MI Thoriqul Ulum terletak dipusat kota Pemerintahan Kabupaten Lamongan; kedua, Mempunyai banyak lembaga didalamnya, antara lain: Madin, MI, SMP, MA dan SMK; ketiga, Prestasi akademik MI Thoriqul Ulum dari sisi mata pelajaran al-Qur'an Hadis dirasa kurang menggembirakan, karena pembelajaran al-Qur'an Hadis selama ini masih lebih sering dilakukan dengan metode konvensional; keempat, Tenaga pendidiknya merangkap sebagai pendidik dilembaga yang berbeda dalam lingkungan Yayasan Thoriqul Ulum; kelima, Fasilitas penunjang pembelajaran belum sebanding dengan banyaknya lembaga dibawah naungan Yayasan Thoriqul Ulum, contohnya: akses internet yang kurang mencukupi, ruangan yang terdapat fasilitas yang memadai dipakai secara bergantian.

**D. Sumber Data Penelitian**

Dalam melakukan penelitian terkait penggunaan media pembelajaran al-Qur'an Hadis, peneliti menggali data secara menyeluruh karena data tersebut merupakan basis utama untuk mengungkapkan temuan penelitian. Data merupakan bagian paling penting dalam kegiatan penelitian. Dalam penelitian

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kualitatif, data penelitian menekankan pada aspek kualitas, bukan kuantitas. Data tersebut juga digali dari berbagai sumber.

Sumber data yang peneliti gunakan dapat dibedakan menjadi dua, yaitu manusia (*human*) atau *soft* data dan bukan manusia atau *hard data*. Data manusia meliputi kepala Madrasah, guru mapel al-Qur'an Hadis, dan peserta didik kelas VI. Dalam penelitian ini, tidak hanya guru al-Quran Hadis, tetapi juga guru kelas VI.

Sedangkan sumber data bukan manusia berupa dokumen yang relevan dengan fokus penelitian, seperti RPP, buku pegangan guru, LKS, foto kegiatan keagamaan Islam, dan beberapa dokumen lain.

Subyek dan informan dalam penelitian ini adalah kepala Madrasah, guru al-Qur'an Hadis, guru kelas dan peserta didik kelas VI MI Thoriqul Ulum. Aktivitas dan kegiatan pembelajaran adalah sumber data utama untuk mendalami proses pembelajaran al-Qur'an Hadis. Akitivitas pembelajaran yang diamati dalam penelitian ini adalah seluruh aktivitas dan kegiatan peserta didik dalam pembelajaran al-Qur'an Hadis, baik yang dilakukan di dalam kelas maupun di luar kelas. Sedangkan sumber data yang bukan manusia berupa arsip dan dokumen yang meliputi Profil Madrasah, Struktur Madrasah, Data Guru, Data Siswa, RPP, buku pegangan guru, dan LKS, maupun beberapa dokumentasi kegiatan di luar kelas seperti pesantren kilat, shalat dhuha, dan kegiatan keagamaan Islam lainnya. Kegiatan di luar kelas ini menunjang hasil belajar peserta didik khususnya dalam pembelajaran al-Qur'an Hadis.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

## E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah terkait dengan media pembelajaran dan Abad-21

Tabel 3. 1. Instrumen tentang Media Pembelajaran untuk Abad-21

| No | Indikator | Pertanyaan |
|---|---|---|
| 1. | Penggunaan media pembelajaran berbasis Whiteboard Animation. | Bagaimana upaya dalam menunjang keberhasilan pembelajaran? |
| | | Apakah guru al-Qur'an Hadis menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran? |
| | | Media apa yang menarik yang di gunakan? |
| | | Apakah media pembelajaran yang di gunakan guru al-Qur'an Hadis dapat membuat peserta didik jadi ineraktif? |
| | | Bagaimana penggunaan media pembelajaran Whiteboard Animation yang digunakan guru al-Qur'an Hadis? |
| 2. | Upaya Menumbuhkan keterampilan Abad-21 melalui media Whiteboard Animation. | Apa yang guru ketahui mengenai keterampilan Abad-21? |
| | | Apa yang di lakukan guru agar peserta didik mampu menjelaskan permasalahan yang di hadapi? |
| | | Upaya apa yang dapat guru lakukan untuk meningkatkan pengetahuan keterampilan Abad-21? |
| | | Apakah guru pernah memberikan pertanyaan yang bersifat analisis atau sintesis agar peserta didik dapat memberikan jawaban-jawaban alternatif? |
| | | Bagaimana upaya guru dalam menumbuhkan keberanian peserta didik dalam mengungkapkan pendapat? |
| | | Bagaimana cara guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan gagasan? |
| | | Apa yang di lakukan guru agar peserta didik dapat bekerjasama? |

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

## F. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian di Madrasah ini, peneliti menggunakan beberapa teknik dalam mengumpulkan data penelitian. Teknik pengumpulan data ini bisa dideskripsikan sebagai berikut:

1. Wawancara (*Interview*)

Dalam melakukan penelitian, peneliti melakukan wawancara secara langsung dengan kepala Madrasah dan guru al-Quran Hadis, dan secara *online* menggunakan media *Google Meet* dengan guru kelas dan beberapa peserta didik kelas VI, yang sudah terlebih dahulu disiapkan *interview guide* (panduan wawancara). Namun, peneliti tidak berhenti sekedar pertanyaan pada panduan, melainkan berupaya mengambil peran pihak yang diteliti secara intim agar bisa menyelami dunia psikologis guru, peserta didik dan kepala Madrasah.[135] Dalam kegiatan wawancara ini, peneliti terlebih dahulu melakukan wawancara secara mendalam dengan guru al-Qur'an Hadis sebanyak 2 kali tentang pemahaman pada materi-materi komunikasi pembelajaran, dan muatan-muatan al-Qur'an Hadis pada kedua hal tersebut. Untuk mendapatkan informasi lebih mendalam, peneliti juga melakukan wawancara dengan kepala Madrasah tentang mata pelajaran al-Qur'an Hadis, keadaan guru dan peserta didik. Data wawancara ini juga peneliti dapatkan dari guru al-Qur'an Hadis. Peneliti memperoleh banyak informasi terkait pembelajaran al-Qur'an Hadis.

Dalam perkembangan di Madrasah, peneliti juga melakukan wawancara dengan beberapa peserta didik untuk mendapatkan informasi lebih komprehensif.

---

[135] Masykuri Bakri, *'Teknik Wawancara Mendalam Dalam Penelitian Kualitatif", Dalam Masykuri Bakri, Metode Penelitian Kualitatif: Tinjauan Teoritis Dan Praktis* (Malang dan Surabaya: Lembaga Penelitian UNISMA dan Visipress Media, 2013), 157.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Untuk memperkaya informasi, peneliti juga telah melakukan wawancara dengan guru kelas VI.

Semua subyek dan informan di lokasi penelitian sudah memberikan gambaran secara komprehensif menyangkut kajian penelitian. Subyek dan informan berjumlah tujuh orang. Sedangkan jumlah wawancara masing-masing subyek dan informan berbeda-beda tergantung dari keperluan informasi. Misalnya untuk guru al-Qur'an Hadis, peneliti melakukan wawancara sebanyak dua kali. Namun, kepala Madrasah, guru kelas dan peserta didik, peneliti merasa cukup mendapatkan data dengan melakukan wawancara sekali, apalagi jumlah peserta didik yang diwawancarai lebih dari satu peserta didik.

2. Observasi

Dalam menggali data penelitian, peneliti juga menggunakan teknik observasi. Pengamatan ini dilakukan dalam melihat pembelajaran al-Qur'an Hadis, peneliti melakukan observasi secara langsung maupun *online* dalam kegiatan pembelajaran al-Qur'an Hadis baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

Observasi ini dilakukan oleh peneliti sebanyak empat kali berdasarkan jadwal mata pelajaran al-Qur'an Hadis kelas VI. Dari pengamatan ini peneliti mendapatkan banyak informasi terkait dengan pembelajaran al-Qur'an Hadis dan media yang digunakan serta strategi yang dipilih oleh guru.

Sedangkan pembelajaran di luar kelas, peneliti mengamati proses pelaksanaan shalat jama'ah, shalat dhuha, pesantren kilat, dan buka bersama pada bulan puasa, serta halal bi halal di MI Thoriqul Ulum Lamongan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Observasi pada kegiatan pembelajaran di luar kelas juga memberikan data yang cukup banyak karena peneliti bisa mendapatkan gambaran mengenai sikap dan prilaku peserta didik sebagai keterkaitan yang terdapat pada materi al-Qur'an Hadis. Selain itu, pada proses pengamatan, peneliti juga melihat dan mengamati proses komunikasi sosial dan ritual yang tergambar melalui pelaksanaan sholat dhuha, doa bersama, dan beberapa kegiatan keagamaan di Madrasah.

3. Dokumentasi

Dalam menggunakan teknik dokumentasi tersebut, peneliti telah mengumpulkan beberapa dokumen tertulis dan gambar yang terdapat di MI Thoriqul Ulum.[136] Di sini, peneliti mendapatkan dokumen berupa Buku Pegangan Guru: al-Qur'an Hadis, LKS, RPP, Dokumen Profil Madrasah, Struktur Madrasah, Data Guru, Data Peserta didik kelas VI dan beberapa foto kegiatan keagamaan di Madrasah, pesantren kilat, dan halal bi halal.

## G. Analisis Data

Setelah peneliti mengumpulkan data yang diperoleh dari berbagai sumber, dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang bermacam-macam, dan dilakukan dengan terus menerus sampai datanya jenuh,[137] maka tahapan yang paling penting dan paling sulit adalah analisis data.[138] Namun, untuk memudahkan, peneliti melakukan analisis data dimulai sejak merumuskan dan

[136] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 135.
[137] Husaini Usman, *Metodologi Penelitian Sosial* (Jakarta: Bumi Aksara, 1996), 54.
[138] Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Cetakan Ke-25 (Bandung: Alfabeta, 2017), 244.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menjelaskan masalah, sebelum terjun ke lapangan, dan berlanjut terus sampai penulisan hasil penelitian.[139]

1. Analisis Data Satu Situs

Dalam analisis data, peneliti menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif Miles, Hubermen, dan Saldana. Menurut mereka, analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan dengan tiga cara yaitu: kondensasi data (*data condensation*), penyajian data (*data display*) dan pengambilan kesimpulan (*drawing and verifying conclusions*).[140] Peneliti menggunakan teknik analisis Miles, Huberman dan Saldana karena analisis data yang ditawarkan bersifat interaktif dan berulang-ulang, sehingga mencerminkan keutuhan dalam analisis data mulai dari sebelum, selama, dan sesudah proses penelitian. Disamping itu, analisis yang ditawarkan mereka cukup praktis dan komprehensif, terutama pada penyajian data dalam bentuk format tabel (bagan, matrik, daftar cek) yang memudahkan peneliti dalam menarik kesimpulan. Adapun langkah analisis data tersebut bisa dijelaskan sebagai berikut:

a. Kondensasi Data (*Data Condensation*)

Kondensasi data merupakan pengembangan lebih lanjut dari gagasan Miles dan Huberman terkait reduksi data (*data reduction*). Menurutnya, reduksi data memiliki kelemahan karena bisa jadi data yang terbuang bisa bermanfaat bagi proses analisis selanjutnya. Kondensasi data tersebut mengacu pada proses menyeleksi (*selecting*), memfokuskan (*focusing*), menyederhanakan (*simplifying*),

[139] Ibid., 245.
[140] Matthew B. Miles, A. Michael Huberman, and Johnny Saldama, *Qualitative Data Analysis: A Methode Sourcebook*, edisi ketiga (Sage Publication: Inc, 2014), 8.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengabstraksi (*abstracting*), dan mentransformasi (*transforming*) dari data yang terkumpul (catatan observasi, transkip wawancara, dokumen).[141]

Hal pertama dan penting dalam kegiatan analisis data adalah bahwa peneliti harus bertindak selektif, yaitu menentukan dimensi-dimensi mana yang lebih penting, hubungan-hubungan mana yang mungkin lebih bermakna, dan sebagai konsekuensinya, informasi apa yang dapat dikumpulkan dan dianalisis.[142] Informasi-informasi yang berhubungan dengan penggunaan pembelajaran dikumpulkan pada tahapan ini.

Setelah data terseleksi, tahap selanjutnya peneliti memfokuskan data. Memfokuskan data tersebut merupakan bentuk praanalisis.[143] Pada tahap ini, peneliti memfokuskan data yang berhubungan dengan pembelajaran al-Qur'an Hadis.

Abstraksi merupakan kegiatan peneliti dalam membuat rangkuman yang inti, proses, dan pernyataan-pernyataan yang perlu dijaga sehingga tetap berada di dalamnya. Pada tahap ini, data yang telah terkumpul dievaluasi, khususnya yang berkaitan dengan kualitas dan kecukupan data. Jika data yang menunjukkan pembelajaran al-Qur'an Hadis dirasa sudah tepat dan data sudah cukup, data tersebut digunakan untuk menjawab masalah yang diteliti.

Tahap selanjutnya adalah meyederhanakan dan mentransformasikan, yakni dengan cara peneliti melakukan seleksi yang ketat, melalui ringkasan atau uraian singkat, menggolongkan data dalam satu pola yang lebih luas. Untuk

[141] Ibid., 8.
[142] Ibid., 18.
[143] Ibid., 19.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menyederhanakan data, peneliti memfokuskan data lebih mendalam terkait penggunaan media pembelajaran.

b. Penyajian Data (*Data Display*)

Penyajian data merupakan proses mengorganisasikan informasi untuk memudahkan dalam proses penarikan kesimpulan. Penyajian ini dibuat matrik, grafik, jaringan dan bagan, untuk memudahkan peneliti dalam menarik kesimpulan. Penyajian ini dirancang guna menggabungkan informasi yang tersusun baik di MI Thoriqul Ulum, dalam suatu bentuk yang terpadu dan mudah diraih, dengan demikian peneliti dapat melihat apa yang sedang terjadi dan menentukan apakah menarik kesimpulan atau melanjutkan analisis.[144]

Dalam proses penyajian data tersebut, peneliti menyajikannya dalam bentuk teks naratif.[145] Penyajian data tersebut peneliti sajikan dalam format tabel ringkasan (matrik, bagan, dan daftar cek),[146] dari catatan lapangan, dokumentasi, dan transkip wawancara. Catatan lapangan hasil observasi akan diringkas dan dimasukkan ke dalam matrik.

Mengenai data hasil wawancara, peneliti meringkas data untuk masing-masing informan, baik kepala Madrasah, guru al-Qur'an Hadis, guru kelas VI, maupun peserta didik kelas VI, dan kemudian menyeleksinya menjadi petikan-petikan penting. Format ini membantu peneliti untuk melihat dimana benang merah dan perbedaan di antara para informan. Tabel tersebut bisa cukup banyak dan peneliti membandingkan tabel yang formatnya sama, yakni pada masing-

[144] Matthew B. Miles and A. Michael Huberman, *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru, Terj. Tjetjep Rohendi Rohidi* (Jakarta: UI Press, 1992), 18.
[145] Ibid., 17.
[146] Ibid,. 138.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

masing waktu untuk situs yang sama dan masing-masing waktu untuk situs yang berbeda.

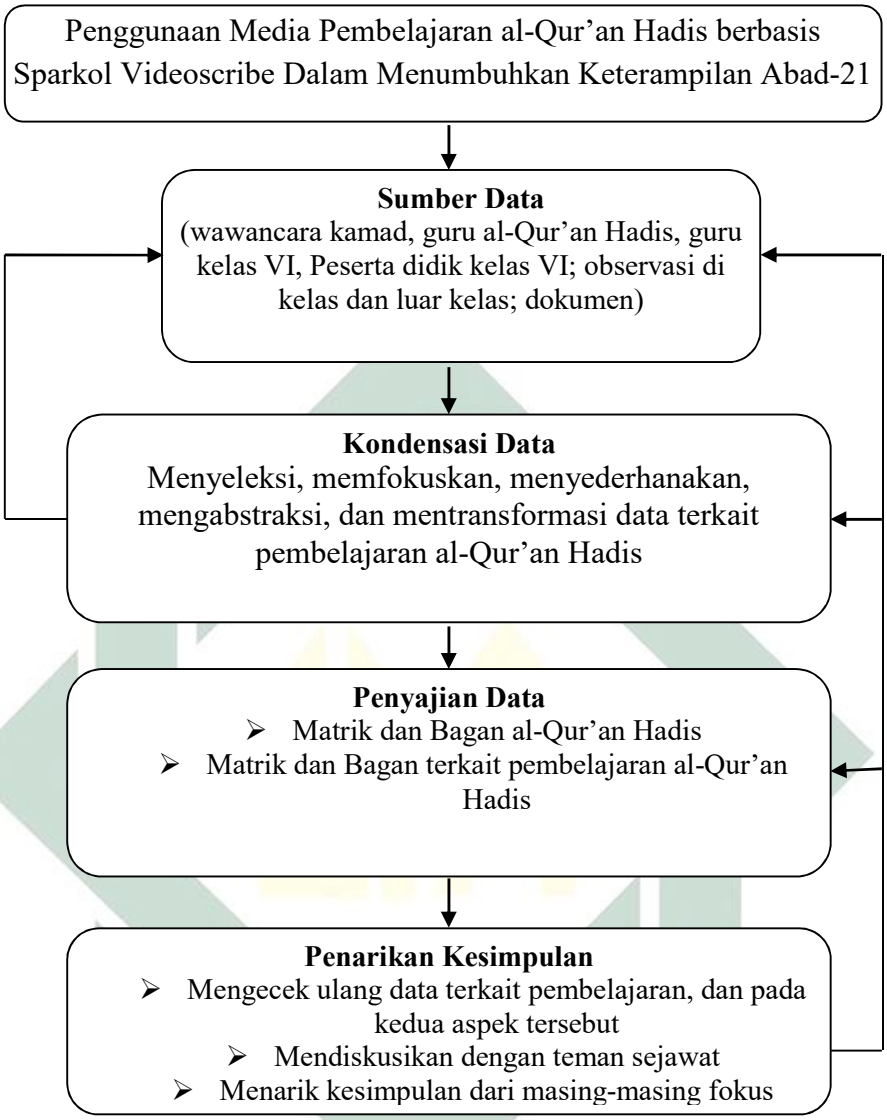
Format yang sama juga peneliti lakukan untuk menyajikan data dari hasil kajian dokumen. Dalam kegiatan ini, peneliti terlebih dahulu membuat format daftar cek untuk melihat dokumen apa yang dianalisis. Setelah itu peneliti sajikan dalam bentuk matrik yang lengkap. Dengan semua dokumen yang ada, format tabel disesuaikan dengan tema penelitian. Terkait materi surah ad-Duha misalnya, peneliti menyajikan dokumen RPP dan LK peserta didik. Setiap matrik diberi keterangan sebagai penafsiran awal sebelum ditarik menjadi satu kesimpulan.

c. Penarikan Kesimpulan (*Drawing and Verifying Conclusions*)

Tahap selanjutnya adalah menarik kesimpulan. Mulai dari pengumpulan data, peneliti mulai mencari makna dengan mencatat pola, penjelasan, alur sebab akibat, dan proposisi.[147] Dalam kegiatan analisis pada tahap ini, kesimpulan juga perlu diverifikasi selama peneliti melakukan wawancara, observasi dan dokumentasi. Dalam menarik kesimpulan, peneliti juga mengecek ulang semua data yang ada sesuai dengan masing-masing fokus.

[147] Ibid., 9.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id




Gambar 3.1. Komponen Analisis Data (Miles, Hubermen, dan Saldana (2014))

Dalam hal ini, peneliti bergerak di antara empat proses selama pengumpulan data, selanjutnya bergerak bolak-balik diantara kegiatan kondensasi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan untuk menemukan satu kesimpulan yang bisa dipercaya. Derajat kepercayaan ini peneliti bahas lebih lanjut dalam pembahasan pengecekan keabsahan data.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

## H. Teknik Pengujian Keabsahan Data

Setelah dilakukan analisis data penelitian, hal yang diperlukan adalah melakukan teknik pengecekan keabsahaan data agar penelitian yang akan dilaporkan dapat dipertanggungjawabkan. Dalam melakukan pengecekan keabsahan data (*trustworthiness*), penelitian ini menggunakan cara *triangulasi*. Adapuan maksud dari *triangulasi* meliputi *triangulasi* sumber, *triangulasi* teori dan *triangulasi* waktu.

*Triangulasi* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pengeckan data berdasarkan dari berbagai sumber dengan menggunakan berbagai cara yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi. Triangulasi merupakan sebuah teknik dalam mengumpulkan data yang bersifat membuat gabungan dari berbagai cara pengumpulan data dari berbagai sumber. Adapun beberapa triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

### 1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber dalam penelitian ini dilakukan dalam pengujian kredibilitas sebuah data yang dilakukan dengan upaya pengecekan data yang telah didapatkan melalui beberapa sumber. Adapun sumber data yang diperloleh dari informan kemudian dibuat sebuah deskripsi dan pembuatan kategori untuk disatukan dalam sebuah pandangan, yang serba serta membuat spesifikasi dari sumber data tersebut. Data yang telah dianalisis kemudian menghasilkan sebuah kesimpulan yang selanjutnya dibuat kesepakatan dengan sumber data.

Pengujian kredibilitas data tentang penggunaan media pembelajaran al-Qur'an Hadis di MI Thoriqul Ulum Lamongan guna meningkatkan kualitas

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kegiatan belajar mengajar Berbantuan Whiteboard Animation dan kontribusinya dalam pembelajaran al-Qur'an Hadis kelas VI. Adapun data yang telah dikumpulkan dari peserta didik yang diajar dan dilakukan pengujian, Kepala Madrasah sebagai pimpinan lembaga yang berwenang dalam memberikan kepastian mengenai keberhasilan pembelajaran di kelas, serta para guru sebagai pendukung kelompok kerjasama dalam kegiatan belajar mengajar secara efektif dan efisien.

**2. Triangulasi Teknik**

Triangulasi teknik dalam penelitian ini dilakukan guna pengujian kredibilitas data. Adapun cara yang dilakukan adalah mengecek data pada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Data yang didapatkan melalui wawancara kemudian dilakukan pengecekan dengan observasi dan dokumentasi. Apabila dilakukan teknik pengujian keabsahan data tersebut menghasilkan data yang tidak sama maka jalan yang ditempuh selanjutnya adalah upaya diskusi lebih lanjut kepada informan yang bersangkutan dengan orang lain. Hal ini dilakukan guna memastikan untuk mendapatkan data yang tepat.

**3. Triangulasi Waktu**

Untuk menghasilkan sebuah kredibilitas penelitian, sebuah data yang digali juga dipengaruhi oleh waktu. Data yang dikumpulkan melalui teknik wawancara pada pagi hari saat informan masih *fresh* dan belum memikirkan banyak hal akan menghasilkan data yang lebih valid sehingga dapat disebut data kredibel. Sehingga upaya yang dilakukan dalam rangka pengujian keabsahan data bisa dilakuka dengan cara mengecek melalui wawancara, observasi atau teknik

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

lainnya pada watu dan situasi serta kondisi yang berbeda supaya didapatkan kepastian dan kebenaran sebuah data.

Observasi di lapangan juga perlu dilakukan. Adapun langkah yang dilakukan adalah dengan memusatkan perhatian secara bertahap serta berkesinambungan sesuai focus penelitian, yakni memanfaatkan media pembelajaran Berbantuan Whiteboard Animation untuk meningkatkan keterampilan Abad-21 peserta didik kelas VI di MI Thoriqul Ulum Lamongan.

Tahap berikutnya yang dilakukan dalam penelitian ini adalah mendiskusikan dengan orang-orang yang diyakini memiliki pemahaman mengenai masalah terkait penelitian ini. Rangkaian tahapan penelitian ini dilakukan semata-mata supaya dalam penyusunan penelitian bersifat sistematis dan saling memiliki dukungan antara satu dengan lainnya sehingga memperoleh hasil yang bisa dipertanggungjawabkan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

# BAB IV

# HASIL DAN PEMBAHASAN

## A. Hasil Penelitian

### 1. Penggunaan media pembelajaran al-Qur'an Hadis Berbantuan Whiteboard Animation di MI Thoriqul Ulum Lamongan

Dalam pembelajaran al-Qur'an Hadis yang dilakukan di MI Thoriqul Ulum Lamongan sebelum menggunakan pembelajaran berbasis ilmu dan teknologi, terutama media pembelajaran Berbantuan Whiteboard Animation, para guru masih menggunakan media konvensional berupa papan tulis. Hal ini mengakibatkan penyampaian materi dalam pembelajaran al-Qur'an Hadis kurang maksimal. Adapun para guru masih mengandalkan buku pegangan guru dan LKS yang menyebabkan para peserta didik kurang tertarik dengan materi yang disampaikan. Penggunaan media pembelajaran yang masih konvensional tersebut mengakibatkan alokasi waktu pembelajaran terbuang dengan sia-sia. Hal ini karena para peserta didik gaduh akibat merasa jenuh dan bosan.

Para peserta didik yang pada dasarnya lebih menyukai sesuatu yang praktis dan instan dimungkinkan akan lebih sesuai dengan menggunakan bahan ajar berupa *power point* atau video pembelajaran, terutama video pembelajaran Berbantuan Whiteboard Animation. Bahan ajar berupa teks pembelajaran dan LKS hingga kini masih digunakan oleh guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Adapun semua bahan ajar dan media pembelajaran tersebut tidak bisa dimanfaatkan sewaktu-waktu oleh para peserta didik. Proses pembelajaran

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang masih berpusat pada guru (*teacher centre*) mengakibatkan rendahnya motivasi belajar peserta didik. Sehingga hal ini mengakibatkan pula rendahnya keterampilan Abad-21 yang dimiliki peserta didik di MI Thoriqul Ulum Lamongan. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seharusnya dapat digunakan oleh para guru walaupun sarana prasarana atau fasilitas pendukung yang ada di madrasah kurang memadai. Akan tetapi madrasah telah memiliki wifi, LCD/proyektor dan juga satu ruang kelas yang berfasilitas terpenuhi, dalam artian didalam kelas terdapat Smart TV dan berAC. Namun fasilitas tersebut digunakan secara bergantian oleh Madrasah Ibtidaiyah dan SMP Thoriqul Ulum.

Pembelajaran al-Qur'an Hadis merupakan salah satu dari pembelajaran PAI yang bisa didesain dalam mendukung pengembangan keterampilan Abad-21 yang meliputi 4C, yakni berpikir kritis (*critical thinking*), kreativitas (*creativity)*, komunikasi (*communication*), dan kolaborasi (*collaboration*). Selain itu, kemampuan berkomunikasi dalam tulisan maupun lisan untuk memahami dan memberikan pendapat dari sebuah informasi tertentu, menyatakan gagasan serta pemikiran juga pengembangan ilmu pengetahuan yang lain. Artinya, pembelajaran al-Qur'an Hadis sangat memberikan peluang dalam meningkatkan kemampuan dan menumbuhkan keterampilan Abad-21 bagi peserta didik.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan,[148] Penggunaan media pembelajaran al-Qur'an Hadis Berbantuan Whiteboard Animation di MI Thoriqul Ulum Lamongan dilakukan dengan baik dan sesuai tata cara yang benar. Hal ini

[148] Observasi di MI Thoriqul Ulum Lamongan, 07 Juli 2021.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sesuai dengan hasil wawancara kepada kepala madrasah. Beliau menuturkan bahwa :

> "Pembelajaran al-qur'an hadis yang ada di MI Thoriqul Ulum sudah berjalan dengan baik. Guru yang mengajar mata pelajaran ini sudah menyampaikan materi dengan media pembelajaran yang cukup menarik sehingga para siswa mampu memahami dengan baik, terutama ketika menggunakan media pembelajaran Berbantuan Whiteboard Animation."[149]

Berdasarkan hasil wawancara di atas dibuktikan dengan hasil dokumentasi sebagai berikut.

Gambar 4. 1. Wawancara dengan Kepala MI Thoriqul Ulum

Pembelajaran al-Qur'an Hadis merupakan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mendorong, membimbing serta mengembangkan kemampuan kognitif peserta didik yaitu kemampuan memahami bacaan Qur'an dan Hadis serta menyampaikan kepada orang lain terkait bacaan yang telah dipelajari sebelumnya. Sehingga kepala madrasah senantiasa memberikan motivasi dan penghargaan kepada guru-guru yang dalam kegiatan pembelajarannya memanfaatkan media yang ada, khususnya pembelajaran Qur'an dan Hadis sehingga peserta didik semakin giat mempelajarinya, mulai dari belajar cara membaca dengan benar sampai dengan mengamalkan isinya. Sebagaimana Beliau ungkapkan:

---

[149] Mat Kholidun, M.PdI, Kepala Madrasah, Wawancara, MI Thoriqul Ulum Lamongan, 10 Juli 2021.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

> "Saya akan berikan apresiasi sebesar-besarnya kepada guru-guru yang kreatif, yaitu ketika dalam kegiatan pembelajarannya berupaya memanfaatkan dan menggunakan media yang menarik, karena dengan media tersebut akan membuat antusias siswa mengikuti proses pembelajaran yang pada akhirnya akan diikuti oleh peningkatan hasil belajar siswa."[150]

Gambar 4. 2. Wawancara dengan Kepala MI Thoriqul Ulum

Senada dengan yang disampaikan kepala Madrasah, guru al-Qur'an Hadis. mengungkapkan:

> "Pembelajaran al-Qur'an Hadis dengan menggunakan media pembelajaran Berbantuan Whiteboard Animation cukup mudah digunakan, baik dalam menyampaikan materi maupun dalam mengumpulkan tugas."[151]

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi lapangan,[152] berikut adalah bukti dokumentasi berkenaan hal tersebut.

[150] Mat Kholidun, M.PdI, Kepala Madrasah, Wawancara, MI Thoriqul Ulum Lamongan, 10 Juli 2021.
[151] Achmad Chalimi, S.Pd, guru mapel al-Qur'an Hadis, MI Thoriqul Ulum Lamongan, 09 Juli 2021.
[152] Observasi di MI Thoriqul Ulum Lamongan, 08 Juli 2021.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 4. 3.Wawancara dengan guru mapel al-Qur'an Hadis

Terkait hal pembelajaran tersebut, beberapa peserta didik kelas VI sesekali berdiskusi mengenai materi yang telah mereka dapatkan selama kegiatan belajar mengajar di kelas. Pembelajaran al-Qur'an Hadis ini dilakukan dengan upaya tujuan dari kegiatan belajar mengajar tercapai. Adapun berkaitan dengan aktivitas belajar mengajar, seyogyanya peserta didik dalam kondisi yang nyaman. Hal ini tentunya bertujuan untuk meningkatkan keterampilan Abad-21 dengan sebaik-baiknya.

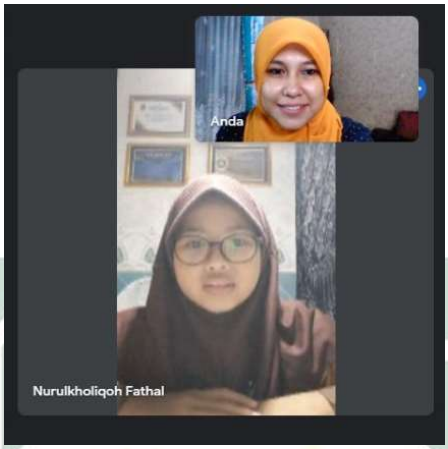
Pembelajaran al-Qur'an Hadis di MI Thoriqul Ulum Lamongan dianggap cukup menarik bagi peserta didik. Hal tersebut tidak hanya dirasakan bagi guru. Namun, hal tersebut diperkuat dengan pendapat salah satu peserta didik yang bernama Nurul Khooliqoh Fathal Qolbiyah, Dia menyatakan demikian, seperti yang dijelaskan:

> "Pembelajaran al-Qur'an Hadis dengan menggunakan media pembelajaran Berbantuan Whiteboard Animation cukup menyenangkan karena guru menyampaikan dengan mudah dan dilengkapi dengan visual yang bagus."[153]

[153] Nurul Khooliqoh Fathal Qolbiyah, Siswi Kelas VI MI Thoriqul Ulum Lamongan, Wawancara Secara Online, 10 Juli 2021.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran Berbantuan Whiteboard Animation cukup mudah dilakukan[154], berikut adalah hasil dokumentasi berhasil dikumpulkan.




Gambar 4. 4. Wawancara dengan salah satu peserta didik

Hal senada diungkapkan oleh salah satu peserta didik lainnya yang bernama Mochammad Febri Hidayatullah, menyebutkan pembelajaran al-Qur'an Hadis dengan menggunakan media pembelajaran Berbantuan Whiteboard Animation sangat menyenangkan dan mengesankan. Guru juga menyampaikan dengan jelas dan mudah dipahami.[155]

Gambar 4. 5. Wawancara dengan salah satu peserta didik

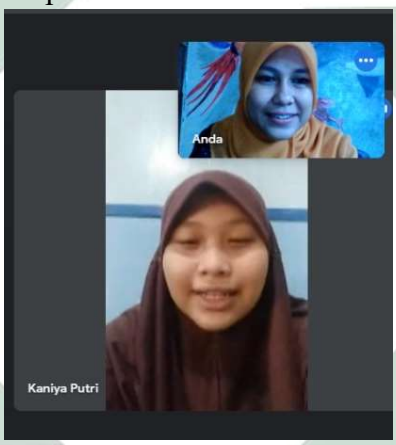
[154] Observasi di MI Thoriqul Ulum Lamongan, 08 Juli 2021.
[155] Mochammad Febri Hidayatullah, Siswa Kelas VI MI Thoriqul Ulum Lamongan, Wawancara Secara Online, 10 Juli 2021.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dengan demikian, proses pembelajaran al-Qur'an Hadis Berbantuan Whiteboard Animation yang telah dibuat oleh guru memiliki kontribusi yang cukup signifikan dalam meningkatkan salah satu keterampilan Abad-21 dalam peserta didik, yaitu *communication*.

Hal tersebut diperkuat dengan pendapat salah satu peserta didik lainnya yang bernama Kaniya Meyda Putri, Dia mengungkapkan bahwa:

> "Dengan pembelajaran al-Qur'an Hadis Berbantuan Whiteboard Animation, saya semakin bisa meningkatkan keterampilan menyampaikan bacaan al-qur'an di depan kelas."[156]




Gambar 4. 6. Wawancara dengan salah satu peserta didik

Pembelajaran al-Qur'an Hadis berkontribusi sebagai pengembangan yang dapat menumbuhkan keterampilan Abad-21 yang meliputi kesempatan bagi peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan factual mengenai keutamaan waktu duha dan asbabun nuzul surah ad-Duha yang terkait materi sebagai upaya peningkatan keterampilan berpikir kritis (*critical thinking*), membentuk beberapa peserta didik dalam sebuah kelompok untuk mendiskusikan dan bertukar informasi mengenai isi dan kandungan surah ad-Duha sebagai upaya

[156] Kaniya Meyda Putri, Siswi Kelas VI MI Thoriqul Ulum Lamongan, Wawancara Secara Online, 10 Juli 2021.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

peningkatan keterampilan kolaborasi (*collaboration*), meminta peserta didik untuk mengemukakan pendapat dan membacakan hasil diskusi kelompok kemudian ditanggapi oleh peserta didik lainnya sebagai bentuk upaya peningkatan keterampilan communication (*communication*), serta guru bersama-sama peserta didik membuat kesimpulan terkait materi yang telah dipelajari sebagai bagian dari upaya dalam meningkatkan keterampilan kreativitas (*creativity*). Untuk lebih jelasnya, berbagai aspek peningkatan keterampilan tersebut dapat dilihat pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sebagaimana terlampir.

Berkaitan dengan pembelajaran dengan memprioritaskan peningkatan keterampilan Abad-21 di kelas pada dasarnya memiliki tingkat kesulitan dan kemudahan yang berbeda-beda. Adapun hal tersebut karena berbagai pengaruh, salah satunya kemampuan guru dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk menyukai materi yang disampaikan pada pembelajaran al-Qur'an Hadis. Selain itu, kemampuan guru dalam membuat rancangan dan desain pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan peserta didik harus ditingkatkan. Kemampuan guru dalam memberikan motivasi kepada peserta didik sangat diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini karena peserta didik yang memiliki motivasi tinggi akan lebih mudah menerima dan memahami materi yang diberikan. Sebab ada kalanya guru sulit menyampaikan materi karena mendapat tanggapan dari peserta didik yang rendah karena sikap acuh tak acuh mereka terhadap topic dalam materi yang dianggap kurang menarik. Tentunya hal ini akan berdampak pada tingkat kemampuan dan keterampilan peserta didik dalam menerima materi pembelajaran, terutama pembelajaran al-Qur'an Hadis.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dewasa ini transformasi paradigma pendidikan berjalan cukup cepat. Hal ini menyebabkan pendidikan yang berjalan saat ini memiliki dua tantangan. ***Pertama***; kesiapan yang dimiliki peserta didik dalam menjalankan aktivias belajar mengajar dan***, kedua***; kemampuan guru ketika berhadapan dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat.

Transformasi paradigma pendidikan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah perubahan-perubahan dari penggunaan media pembelajaran dari yang konvensional berupa buku pegangan guru dan LKS saja sebagai rujukan dalam kegiatan belajar mengajar beralih sedikit demi sedikit perlahan ditinggalkan sehingga bergeser pada media pembelajaran modern dengan berbagai jenis. Media pembelajaran modern merupakan media pembelajaran yang menekankan pada keaktifan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam hal ini, pendidik hanya sebagai fasilitator dan mediator atau pembimbing dalam memberi arahan kepada peserta didik supaya tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Adapun media pembelajaran modern beberapa diantaranya adalah *e-learning* dan aplikasi lain yang berupa *software*. Salah satu *software* yang dapat dimanfaatkan dalam aktivitas pembelajaran adalah *Whiteboard Animation.*

Berkaitan dengan sistem pembelajaran yang ada di MI Thoriqul Ulum Lamongan dipengaruhi oleh beberapa factor dalam mewujudkan tujuan pembelajaran yang meliputi guru, peserta didik, lingkungan, metode dan media pembelajaran. Dalam hal ini komponen penting dalam kegiatan belajar dan mengajar adalah guru dan peserta didik sehingga tidak mungkin adanya sebuah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

lembaga pendidikan tanpa keberadaan mereka. Sebab, meskipun terlihat terpisah, antara guru dan peserta didik sejatinya tidak bisa dipisahkan.

Dalam pembelajaran keberadaan guru dan peserta didik sangat diharapkan mampu menguasai media pembelajaran berbasis teknologi, dalam hal ini terutama media pembelajaran Berbantuan Whiteboard Animation. Hal ini dilakukan semata guna meingkatkan keterampilan Abad-21 dan meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar. Meningkatkan keterampilan Abadi-21 dalam pembelajaran dapat merangsang aktivitas belajar mengajar kearah yang lebih positif baik secara pedagogic ataupun secara psikologi bagi peserta didik. Hal ini akan memunculkan bakat dan kecerdasan yang tersembunyi dari para peserta didik.

Pembelajaran al-Qur'an Hadis dengan menggunakan media pembelajaran Berbantuan Whiteboard Animation dibutuhkan guna mewujudkan tujuan pembelajaran yang baik. Hal ini karena pembelajaran dengan penggunaan media seperti ini merupakan upaya dalam berinovasi berdasarkan penggunaan media pembelajaran dengan konsep yang modern. Media pembelajaran yang berkembang sesuai zaman merupakan harapan dan keinginan semua pihak, mulai dari peserta didik, orang tua murid, sampai pemangku kepentingan. Selain itu, pembelajaran dengan konsep keimanan juga sangat diharapkan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang nyaman sehingga peserta didik dapat memberikan umpan balik kepada guru untuk terjaminnya keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Situasi dan kondisi yang berkembang dewasa ini megalamai transformasi secara cepat. Sehingga diperlukan adanya sumber belajar yang relevan untuk

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

digunakan dalam setiap kesempatan serta mampu memberikan informasi yang valid, akurat dan cepat. Adanya sumber belajar yang demikian akan menghasilkan peserta didik yang aktif dan memiliki motivasi serta dorongan belajar yang baik.

Namun, masalah dapat terjadi apabila pemanfaatan media pembelajaran al-Qur'an Hadis Berbantuan Whiteboard Animation di MI Thoriqul Ulum Lamongan tidak ditingkatkan dengan baik. Hal ini karena sebagian guru masih senang dan nyaman untuk menggunakan media pembelajaran secara konvensional. Pengalaman dan pengetahuan guru terkait penggunaan media pembelajaran Berbantuan Whiteboard Animation dirasa masih kurang di MI Thoriqul Ulum Lamongan, seperti yang diungkapkan Kepala Madrasah sebagaimana berikut.

> "Sebagian guru yang mengajar di MI Thoriqul Ulum Lamongan masih suka memakai media pembelajaran yang bersumber dari buku pegangan yang ada sebagai bahan rujukan. Sumber daya manusia yang kurang menguasai IT menjadi salah satu penyebabnya."[157]

Berdasarkan hasil wawancara, maka dokumentasi yang berhasil dilakukan adalah sebagai berikut.

Gambar 4. 7. Wawancara dengan Kepala MI Thoriqul Ulum

[157] Mat Kholidun, M.PdI, Kepala Madrasah, Wawancara, MI Thoriqul Ulum Lamongan, 10 Juli 2021.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pendapat tersebut mendapat dukungan dari guru lain yang menyebutkan bahwa terdapat beberapa faktor yang menjadi penyebab mereka tidak dapat menggunakan media pembelajaran Berbantuan Whiteboard Animation dalam kegiatan Pembelajaran. Guru kelas VI megungkapkan bahwa:

> "Sebagian guru masih kurang terampil dalam mengoperasikan laptop dan juga sebagian guru sudah hafal di luar kepala mengenai materi yang akan disampaikan kepada peserta didik serta media pembelajaran secara konvensional lebih mudah dan tidak ribet dalam penerapannya."[158]

Berdasarkan hasil wawancara, maka hasil dokumentasi yang berhasil dikumpulkan adalah sebagai berikut.

Gambar 4. 8. Wawancara dengan Guru Kelas VI MI Thoriqul Ulum

Hal tersebut dapat terjadi karena sebagian besar guru belum menyadari bahwa teknologi informasi yang berkembang dengan pesat dan media pembelajaran Berbantuan Whiteboard Animation memiliki manfaat yang cukup banyak dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran Berbantuan Whiteboard Animation mampu memberikan peningkatan kualitas pendidikan terutama dalam peningkatan keterampilan Abad-21 yang meliputi berpikir kritis

[158] Masrurotin Azizah, S.Pd, Guru Kelas VI, Wawancara, MI Thoriqul Ulum Lamongan, 10 Juli 2021.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

(*critical thinking*), kolaborasi (*collaboration*), komunikasi (*communication*), dan kreativitas (*creativity*). Selain itu, media pembelajaran Berbantuan Whiteboard Animation mampu memberikan informasi yang luas, efektif dan efisien terkait kemasan dan pendistribusian materi yang disampaikan oleh guru. Dalam segi waktu, penyajian materi yang lebih efektif akan memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami materi dan mampu bekerjasama dengan kelompok untuk belajar secara aktif. Sehingga pembelajaran tidak lagi terpusat kepada guru (*teacher centre*). Seperti wawancara yang dilakukan kepada guru al-Qur'an Hadis di MI Thoriqul Ulum sebagaimana berikut.

> "media pembelajaran Berbantuan Whiteboard Animation memudahkan guru menyampaika pengetahuan terkait materi dalam semua mata pelajaran. Hal ini akan sangat membanti guru apabila digunakan secara kontinyu dan konsisten."[159]

Berdasarkan hasil wawancara, maka dokumentasi yang berhasil dilakukan adalah sebagai berikut.

Gambar 4. 9. Wawancara dengan guru mapel al-Qur'an Hadis

[159] Achmad Chalimi, S.Pd, Guru Mapel al-Qur'an Hadis, MI Thoriqul Ulum Lamongan, 08 Juli 2021.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Guru memiliki tugas pokok dalam menyiapkan aktivitas pembelajarannya, yakni mencari media pembelajaran yang bervariasi hingga pembuatan evaluasi untuk diberikan kepada peserta didik. Dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang variatif, juga dapat mendukung lembaga pendidikan dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia sehingga baik guru maupun pengawas tidak lagi berkutat dengan pekerjaan yang operasional karena telah diganti dengan keberadaan media berbasis IT, salah satunya media pembelajaran Berbantuan Whiteboard Animation.

Kehadiran mesin pencari *google* turut andil dalam tranformasi aspek pendidikan, salah satuya menambah variasi media pembelajaran. Artinya, sumber media pembelajaran tidak semata-mata berupa buku tekstual. Namun juga berupa media digital yang dapat diakses dengan mudah dan cepat. Bahkan, dalam kegiatan pembelajaran, hampir semua media berjenis instruksional, aktivitas pembelajaran dapat diakses dengan mudah, baik oleh guru maupun peserta didik. Faktanya, betapa *massif* dan intensnya penggunaan media pembelajaran medorong lembaga pendidikan untuk memakai media dengan jenis baru sebagai sarana belajar. Bahkan sudah tidak asing lagi bagi lembaga pendidikan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis web seperti *e-learning, e-book,* ataupun *e-library* dalam layanan birokrasi akademik berbasis virtual.

Penggunaan media berbasis web dalam kegiatan pembelajaran juga dilakukan oleh MI Thoriqul Ulum Lamongan. Adapun pemanfaatan media *online* di MI Thoriqul Ulum Lamongan adalah dimulai dari perencanaan hingga evaluasi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Keberadaan dan penggunaan media modern adalah sebuah keharusan, salah satunya media pembelajaran Berbantuan Whiteboard Animation.

Pemanfaatan media pembelajaran dapat dilakukan baik di luar maupun di dalam kelas sangat terasa sisi positifnya. Salah satu sisi positifnya adalah peserta didik tumbuh dalam kemandirian dalam belajar. Sehingga mampu memberikan pengalaman baru yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran dengan media konvensional. Pendapat yang sejalan dengan pernyataan tersebut diungkapkan oleh kepala Madrasah sebagai berikut.

> "Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran modern, salah satunya Whiteboard Animation dapat memunculkan iklim belajar yang lebih baik secara individual dan kelompok. Peserta didik dirasa mampu dirangsang dalam berpikir karena terdapat pembelajaran yang lebih cepat dan efisien karena peserta didik dapat mecari referensi lain selain dari textbook, yang mana sudah disediakan banyak oleh mesin pencari google. Dan ini tentunya memudahkan tugas guru dalam menyampiakan materi pembelajaran."[160]

Hasil wawancara ini diperkuat dengan hasil dokumentasi yang diperoleh sebagai berikut.

Gambar 4. 10. Wawancara dengan Kepala MI Thoriqul Ulum

[160] Mat Kholidun, M.PdI, Kepala Madrasah, Wawancara, MI Thoriqul Ulum Lamongan, 10 Juli 2021.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Salah satu fungsi media pembelajaran adalah mewujudkan tujuan belajar yang diharapkan. Adapun karakteristik media tersebut adalah memiliki tampilan yang menarik dan artistik. Penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sehingga kebermanfaatannya dapat tersampaikan dengan baik kepada mereka.

Secara umum jenis penyajian dalam media pembelajaran dapat dilakukan dengan cara membuat tutorial dalam membimbing peserta didik untuk menguasai materi pembelajaran secara tuntas. Beberapa peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu guru harus dapat memilih media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kondisi peserta didik. Media pembelajaran *Whiteboard Animation* mampu menjawab hal tersebut. Karena dalam media pembelajaran *Whiteboard Animation* telah mencakup beberapa karakteristik dari peserta didik yang memiliki kecenderungan pembelajaran secara audio, visual maupun kinestetik. Tanpa keberadaan media belajar yang relevan, keniscayaan kegiatana pembelajaran tidak akan menjadi efektif.

Berdasarkan observasi dan wawancara serta dokumentasi pada kelas VI MI Thoriqul Ulum Lamongan, hasil yang diperoleh adalah pada umumnya peserta didik masih lebih sering menggunakan media pembelajaran berbasis konvensional dalam bentuk LKS. Penggunaan media pembelajaran Berbantuan Whiteboard Animation masih dirasa sedikit pengguna dalam lingkup peserta didik dibandingkan penggunaan media belajar secara konvensional atau *textbook*. Meskipun demikian mereka mengakui bahwa pembelajaran dengan media belajar

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang modern, termasuk *Whiteboard Animation* dapat memudahkan dalam kegiatan belajar mengajar.

Sejak awal tahun ajaran baru pembelajaran al-Qur'an Hadis di MI Thoriqul Ulum Lamongan sudah dirancang dan dipersiapkan untuk meningkatkan keterampilan Abad-21 peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Adapun persiapan tersebut telah ditekakan oleh wakil kepala madrasah bidang kurikulum MI Thoriqul Ulum Lamongan. Sehingga dengan adanya hal ini, guru dapat mendorong peserta didik untuk meningkatkan keterampilan Abad-21 dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya dengan meggunakan media belajar Berbantuan Whiteboard Animation.

Gambar 4. 11. Penyajian materi awal surah ad-Duha Pada Whiteboard Animation

Guru menyajikan materi mengenai maksud dari arti tiap ayat, isi maupun kandungan dan asbabun nuzul dari surah ad-Duha kepada peserta didik dengan meggunakan media belajar berbasis *Whiteboard Animation.* Seperti yang tersaji dibawah ini.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 4. 12.Tampilan Whiteboard Animation

Usai menayangkan media pembelajaran Berbantuan Whiteboard Animation pada materi ad-duha, peserta didik kemudian secara bersama-sama diajak membaca surah ad-duha, dilanjutkan sambung meyambung ayat surah ad-duha antar peserta didik satu dengan yang lain.

Selajutnya peserta didik diberikan lagi sebuah tayangan pendek tentang Peminta-minta dan Anak Yatim, seperti pada gambar di bawah ini.

Gambar 4. 13. Tampilan Video Tentang Anak Yatim Dan Meminta-minta

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari tayangan tersebut, peserta didik diminta untuk membentuk sebuah kelompok dan mediskusikan hasil tayangan tersebut dan mengaitkan dengan surah ad-Duha. Peserta didik bersama dengan anggota kelompoknya menggali berbagai informasi yang berkenaan dengan hubungan tayangan video mengenai Peminta-minta dan Anak Yatim dengan surah ad-Duha.

Berkenaan dengan hal tersebut, Peserta didik mengungkapkan bahwa pembelajaran dengan media Berbantuan Whiteboard Animation cukup mudah dipahami. Hal tersebut seperti ungkapan salah seorang siswi kelas VI yang bernama Aufa Minnaty, menyatakan bahwa,

> "tayangan tersebut membuat saya mengerti keutamaan surah ad-Duha. Apalagi ada tayangan video yang cukup menarik."[161]

Gambar 4. 14. Wawancara dengan salah satu peserta didik

Hal ini sesuai dengan data yang diperoleh melalui instrumen observasi. Namun hal tersebut sedikit berbeda dengan pendapat salah satu peserta didik yang bernama Fikri Nahla Rafie. Dia menyatakan:

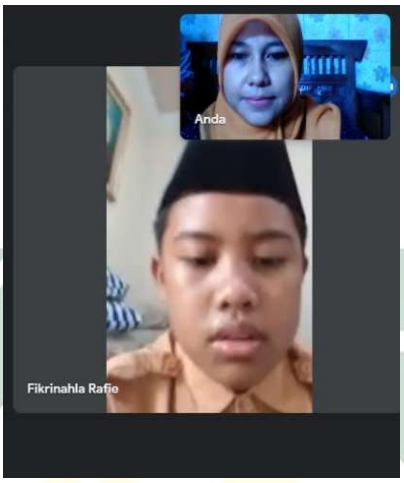
> "saya sedikit merasa kesulitan menangkap materi yang disampaikan melalu media belajar Berbantuan Whiteboard Animation karena

[161] Aufa Minnaty, Siswi Kelas VI MI Thoriqul Ulum Lamongan, Wawancara Secara Online, 10 Juli 2021.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pengucapannya terlalu cepat untuk saya catat. Tetapi saya tidak putus asa dan terus mencoba memahaminya."[162]

Hasil wawancara ini diperkuat dengan hasil dokumentasi yang diperoleh sebagai berikut.




Gambar 4. 15. Wawancara dengan salah satu peserta didik

Hasil wawancara ini diperkuat dengan hasil data yang diperoleh dari observasi bahwa itu dikarenakan kemampuan setiap peserta didik dalam menangkap materi pembelajaran juga tidak sama. Namun demikian, guru sebisa mungking mendorong peserta didik untuk menyukai materi yang diberikan sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik supaya mendapatkan pengetahuan dan pengalaman secara maksimal.

Pemilihan media pembelajaran sejatinya merupakan upaya dalam mewujudkan tujuan belajar yang sesuai dengan harapan. Sehingga media pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi peserta didik yang hendak menerima materi pembelajaran. Sehingga guru harus pandai dalam menggunakan dan memilih media belajar supaya tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Hal

[162] Fikri Nahla Rafie, Siswa Kelas VI MI Thoriqul Ulum Lamongan, Wawancara Secara Online, 10 Juli 2021

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tersebut senada dengan ungkapan Agus Arwai yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan aspek yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi untuk pemenuhan pelayanan kebutuhan para peserta didik dalam memahami materi serta sebagai alat bantu guru dalam mengajar.[163]

Selain pemilihan media belajar yang tepat, menumbuhkan motivasi peserta didik untuk belajar juga berkaitan dengan peranan guru dalam kegiatan belajar mengajar. Kemampuan guru dalam kegiatan belajar mengajar merupakan tolak ukur keberhasilan di kelas. Guru diharapkan harus menguasai strategi dan metode untuk menyampaikan materi belajar kepada peserta didik supaya aktivitas pembelajaran berhasil dengan baik. Untuk merangsang keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran maka guru harus pandai menguasai materi dan memilih media pembelajaran dengan tepat supaya peserta didik merasa nyaman dan semangat dalam belajar.

Media pembelajaran yang tepat diharapkan mampu memberikan pengalaman bagi peserta didik terkait dengan kehidupan sehari-hari demi terwujudnya tujuan belajar yang diharapkan. Pola yang diterapkan dalam media belajar selama ini masih banyak memakai pola lama dengan menggunakan buku pegangan guru atau buku paket sebagai rujukan satu-satunya bagi guru dalam pembelajaran. Namun, sebagian guru telah berupaya utuk menerapkan pemanfaatan penggunaan media belajar modern berbasis IT, termasuk pada mata pelajaran al-Qur'an Hadis yang menggunakan media pembelajaran Berbantuan

[163] Agus Arwai, "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Multimedia," *Jurnal Forum Tarbiyah* Vol. 9, no. 2 (2011): 23.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Whiteboard Animation. Variasi media pembelajaran seperti ini dirasa membuat peserta didik menjadi nyaman dan tidak bosan dalam belajar.

Diharapkan kedepannya pembelajaran yang dilakukan dapat bersifat inovatif dan kreatif demi menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Guru diharapkan juga meningkatkan profesionalitasnya supaya dapat mengantarkan peserta didik yang berkualitas dan meningkatkan sumber daya manusia yang berilmu dan berkarakter di kemudian hari. Kegiatan pembelajaran dapat disebut berhasil apabila memiliki tujuan dan indikator yang jelas dalam penggunaan media pembelajaran berbasis IT. Adapun indikator dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis IT adalah; a. pembelajaran yang menarik perhatian dan motivasi peserta didik; b. makna yang terkandung dalam bahan ajar jelas; c. variasi dalam penggunaan metode belajar, dan; d. kegiatan pembelajaran dilakukan lebih banyak.[164]

Untuk mencapai indikator tersebut, penggunaan media pembelajaran Berbantuan Whiteboard Animation bukan semata menjadi kebutuhan skunder dalam kegiatan belajar mengajar. Terlebih didukung adanya *smartphone* yang dapat mengakses berbagai macam media pembelajaran Berbantuan Whiteboard Animation dimanapun dan kapanpun tanpa terbatas ruang dan waktu. Artinya, pemanfaatan *smartphone* tidak hanya sebatas digunakan mengakses media social dan game. Melainkan orang tua harus sering-sering mengingatkan pemanfaatan *smartphone* sebagai media pembelajaran kepada anak-anak mereka. Sehingga

[164] Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT, Konsep Dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, 71.*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembelajaran al-Qur'an Hadis dengan adanya media pembelajaran *Whiteboard Animation* sangat terbantu dalam aktivitas belajar mengajar.

**2. Menumbuhkan Keterampilan Abad-21 Melalui Media Pembelajaran Al-Qur'an Hadis Berbantuan *Whiteboard Animation.***

Pada dasarnya, menumbuhkan keterampilan Abad-21 diupayakan untuk sedini mungkin pada peserta didik. Hal ini karena peserta didik diharapkan dikemudian hari dapat berpartisipasi aktif pada transformasi dan perubahan zaman yang begitu pesat. Peserta didik diharapkan bisa menghadapi tantangan masa depan seperti revolusi industri 4.0 dan bonus demografi. Berbagai upaya dilakukan guna mendukung penanaman keterampilan Abad-21 melalui jalur pendidikan. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan upaya-upaya yang dilakukan guna menumbuhkan Keterampilan Abad-21 Melalui Media Pembelajaran Al-Qur'an Hadis Berbantuan Whiteboard Animation adalah sebagai berikut.

a. Mengembangkan Partisipasi Peserta Didik

Partisipasi dianggap perlu dilakukan untuk melihat keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Untuk melakukannya, guru dapat melakukan serangkaian kegiatan mulai dari tahap apersepsi hingga tahap evaluasi pembelajaran. Hal ini juga sangat disadari oleh lembaga pendidikan MI Thoriqul Ulum Lamongan, seperti yang diungkapkan Kepala Madrasah sebagai berikut.

> "penanaman keterampilan abad-21 memang sebuah keniscayaan. Maka dari itu lembaga kami sangat mendukung guru untuk menerapkannya di

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kelas. Guru akan meningkatkan secara aktif peran peserta didik untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran."[165]

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di lapangan,[166] berikut adalah hasil dokumentasi yang di dapat selama penelitian.

Gambar 4. 16. Wawancara dengan Kepala MI Thoriqul Ulum

Pemerintah sendiri juga membuat sebuah program yang disebut penguatan pendidikan karakter (PPK). Hal ini mendorong kegiatan belajar megajar di madrasah diarahkan pada pendidikan karakter. Adapun besaran proporsional untuk pendidikan karakter di madrasah sebesar 70%. Sedangkan untuk pengetahuan umum memiliki proporsi sebesar 30%. Dengan pemberlakuan tersebut diharapkan peserta didik mampu menumbuhkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, berkomunikasi serta berkolaborasi dengan baik sehingga dapat bersaing pada Abad-21. Guru menggunakan media pembelajaran al-Qur'an Hadis Berbantuan Whiteboard Animation untuk melibatkan peserta didik dalam kolaborasi dengan teman sebaya yang kemudian menyajikan materi pembelajaran

[165] Mat Kholidun, M.PdI, Kepala Madrasah, Wawancara, MI Thoriqul Ulum Lamongan, 10 Juli 2021.
[166] Observasi di MI Thoriqul Ulum Lamongan, 08Juli 2021

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

untuk disampaikan secara relevan serta mengembangkan produktifitas peserta didik.

b. Membangun Personalisasi Peserta Didik Dan Membantu Menyesuaikan Kondisi Belajar

Tujuan pembelajaran sudah selayaknya diarahkan guna membuat akomodasi terkait keanekaragaman gaya belajar dan cara peserta didik untuk belajar. Kemampuan dalam menghadapi tantangan Abad-21 bagi peserta didik tentunya tidak dapat terlepas dari keberadaan guru. Guru diharapkan memiliki karakter yang dapat membangun keterampilan Abad-21 sehingga dapat bersaing di masa mendatang. Karakteristik yang seharusnya dimiliki guru dalam mewujudkan peserta didik yang terampil berpikir kritis, berkomunikasi, berkolaborasi dan kreatif adalah guru harus dapat menjadi fasilitator, motivator dan inspirator dengan harapan peserta didik termotivasi untuk belajar sehingga mendapatkan pengalaman dan pengetahuan yang bermakna. Hal tersebut senada dengan ungkapan guru kelas VI seperti berikut.

> "kami selalu berupaya untuk memperhatikan peserta didik di kelas selama pembelajaran. Membangun kedekatan dengan peserta didik selalu kami lakukan, turutama untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik. Kami memberikan game-game kecil saat mereka bosan supaya mereka kembali bersemangat belajar,"[167]

Berdasarkan hasil wawancara, berikut adalah hasil dokumnetasi yang diperoleh.

[167] Masrurotin Azizah, S.Pd, Guru Kelas VI MI Thoriqul Ulum Lamongan, Wawancara, 10 Juli 2021.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 4. 17. Wawancara dengan Guru Kelas VI MI Thoriqul Ulum

Selain sosok yang menjadi fasilitator dan motivator, guru diharapkan untuk terus menggali potensi dan mampu memanfaatkan teknologi digital. Hal tersebut menjadi sebuah kepastian sebab pada Abad-21 teknologi digital adalah sebuah keniscayaan. Hal tersebut diperkuat dengan ungkapan oleh guru mapel al-Qur'an Hadis MI Thoriqul Ulum sebagaimana di bawah ini.

> "saya sendiri terus memantau youtube untuk melihat tutorial-tutorial pembuatan media belajar. Selain itu saya juga menyimpan beberapa media belajar yang dianggap menarik minat belajar peserta didik."[168]

Berdasarkan hasil wawancara, berikut adalah hasil dokumentasi yang diperoleh.

Gambar 4. 18. Wawancara dengan guru mapel al-Qur'an Hadis

[168] Achmad Chalimi, S.Pd, Guru Mapel al-Qur'an Hadis, MI Thoriqul Ulum Lamongan, 09 Juli 2021.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Menggali berbagai sumber dan media belajar yang dilakukan oleh guru akan menjadi invidu yang selalu *up-to-date* dalam menyampaikan materi secara kontekstual kepada peserta didik. Sehingga peggunaan media pembelajaran al-Qur'an Hadis Berbantuan Whiteboard Animation menjadi mudah tersampaikan dan memberikan pemahaman yang sesuai harapan dengan tujuan pembelajaran. Guru bisa melakukan pendekatan secara personalia kepada peserta didik guna mendapatkan prestasi belajar yang optimal. Misalnya dengan cara menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Namun, meskipun demikian aspek yang tidak kalah penting menjadi perhatian adalah desain pembelajaran. Sudah sepatutnya guru merancang desain pembelajaran secara matang karena setiap mata pelajaran memiliki karakteristik yang berbeda sehingga pelaksanaan pembelajarannya juga memiliki tingkat efektif dan inovatif yang berbeda pula.

c. Memberi Stimulus Untuk Berkolaborasi (*Collaboration*) Dan Berkomunikasi (*Communication*)

Pembelajaran yang kolaboratif dapat terwujud apabila lingkungan mampu memberikan tantangan kepada peserta didik untuk mengekspresikan dan mempertahankan posisi mereka serta mampu mendorong menciptakan ide-ide mereka sendiri berdasarkan hasil refleksi dalam pembelajaran. Aspek kolaborasi memungkinkan bagi peserta didik untuk berbagi aktivitas yang inovasi dan kreativitas dapat terwujud lebih cepat serta gurupun lebih mudah mendeteksi kemampuan, keterampilan dan juga kemajuan peserta didik dalam pembelajaran.

Pemanfaatan media pembelajaran modern seperti *Whiteboard Animation* merupakan bentuk dari guru yang memfasilitasi peserta didik dengan media

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembelajaran modern. Hal ini mencerminkan bahwa guru telah berupaya untuk memberikan contoh penggunaan teknologi digital. Artinya guru telah memberikan teladan salah satu pembentukan karakter Abad-21 yakni berkolaborasi secara digital serta menciptakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Seperti yang diungkapkan guru Kelas VI MI Thoriqul Ulum Lamongan.

> "peserta didik kami bentuk menjadi beberapa kelompok kecil untuk saling berdiskusi, diskusi itu bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja untuk membahas hal-hal yang mereka anggap kurang dipahami. Sehingga apabila bertanya pada teman mungkin mereka lebih leluasa."[169]

Gambar 4. 19. Wawancara dengan Guru Kelas VI MI Thoriqul Ulum

Dengan adanya aspek kolaborasi dalam pembelajaran, peserta didik mampu berkomunikasi dengan teman sejawat untuk menndiskusikan berbagai permasalahan yang ditemukan. Dimana dalam penyampaian ide juga saling menanggapi antara satu teman dengan lainnya. Selain itu peserta didik juga saling bertukar sudut pandang yang berbeda, mencari klarifikasi, dan berartisipasi. Dengan demikian maka kolaborasi dan komunikasi yang baik akan terbangun. Apabila kedua aspek ini terbangun dengan baik maka kegiatan berpikir kritis (*critical thinking*) akan menjadi bagian dari hal tersebut secara otomatis. Hal

[169] Masrurotin Azizah, S.Pd, Guru Kelas VI MI Thoriqul Ulum Lamongan, Wawancara, 10 Juli 2021.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tersebut juga nampak terjadi pada pembelajaran al-Qur'an Hadis dengan menggunakan media pembelajaran Berbantuan Whiteboard Animation di MI Thoriqul Ulum Lamongan.

d. Mendorong Motivasi Peserta Didik Untuk Belajar

Mendorong pemberian motivasi kepada peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran juga perlu dilakukan demi menumbuhkan keterampilan 4C dalam menghadapi Abad-21. Dengan adanya motivasi pada diri peserta didik maka secara tidak langsung mereka akan bersemangat untuk belajar secara mandiri. Dan secara tidak langsung pula hal ini akan memberi keuntungan tersendiri bagi guru. Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa peran guru sangat penting dalam memberikan motivasi kepada peserta didik serta mendapatkan upaya dalam membangun motivasi secara *intrinsik*. Awalnya memang tidak mudah merubah *mindset* guru dari pembelajaran yang berpusat pada guru yang selama ini telah diterapkan ke pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Paradigma lama yang menganut guru sebagai pusat pembelajaran perlahan bergeser menuju karakteristik guru yang mendapat tuntutan pada Abad-21. Mewujudkan peserta didik yang memiliki keinginan kuat dalam belajar juga tidak perkara mudah. Guru harus mencari berbagai upaya untuk memberikan motivasi kepada peserta didik supaya memiliki minat belajar yang tinggi.

Terdapat kekhawatiran tersendiri bagi sebagian guru apabila peran mereka tergeser oleh keberadaan teknologi dan paradigma pendidikan modern yang menjadikan peserta didik sebagai pusat. Namun, nyatanya peran guru tidak akan pernah tergantikan oleh teknologi. Peran guru hanya bergeser pada sosok yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

harus dapat menanamkan nilai dan karakter, salah satunya karakter keterampilan 4C yang telah dibahas di atas. Hal tersebut diperkuat dengan pendapat salah satu peserta didik yang bernama Nailatur Rohmah, Dia menyatakan:

> "meskipun sudah menonton Whiteboard Animation yang disajikan mengenai materi surah ad-Duha saya lebih nyaman bertanya ke guru. Guru meminta saya untuk terus berlatih dan percaya diri dalam mengucapkan pelafalan bacaan surah supaya baik dan benar."[170]

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di lapangan,[171] berikut adalah hasil dokumentasi yang diperoleh.

Gambar 4. 20. Wawancara dengan salah satu peserta didik

Pemberian motivasi sebaiknya berdasar pada perkembangan minat peserta didik, menunjuk peserta didik untuk terlibat serta mendorong peserta didik untuk memiliki rasa percaya diri, dan juga mengenali kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan pekerjaan tertentu. Salah satu upaya guru untuk mendorong motivasi belajar peserta didik adalah dengan cara memastikan keberadaan peserta didik diakui serta memberikan pujian atau memberi apresiasi atas usaha yang telah mereka lakukan untuk menerima pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar

[170] Nailatur Rohmah, Siswi Kelas VI MI Thoriqul Ulum Lamongan, Wawancara Online, 10 Juli 2021.
[171] Observasi di MI Thoriqul Ulum Lamongan, 09 Juli 2021

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

semacam itu bisa menginisiasi peserta didik supaya terbiasa berhadapan dengan tantangan dalam kehidupannya serta dapat menyelesaikan tantangan tersebut dengan rasa percaya diri.

Berkaitan dengan sumber belajar pada karakter pendidikan Abad-21, guru harus menyadari bukan sebagai satu-satunya sumber belajar bagi peserta didik. Sehingga guru diharapkan dapat memanfaatkan berbagai media lain khususnya yang menggunakan teknologi agar peserta didik juga akrab dengan teknologi, seperti halnya pembelajaran al-Qur'an Hadis Berbantuan Whiteboard Animation.

e. Memberi pembiasan berpikir kritis, kreatif dan inovatif

Seperti yang kita ketahui bersama tujuan dari sebuah kegiatan belajar mengajar yaitu memberi rangsangan untuk menggali kemampuan dan keterampilan yang dimiliki peserta didik dalam mencari serta menghasilkan ide dan gagasan, juga konsep, pengalaman dan pengetahuan yang mereka miliki. Namun tujuan semacam itu tidak akan bisa terealisasi jika pengalaman belajar tidak bermakna. Maka dari itu guru harus memberikan pengalaman belajar yang bermakna supaya peserta didik bisa mengembangkan pemikiran yang kritis, kreatif dan inovatif dalam kegiatan pembelajaran.

Peran lain dari guru dalam menumbuhkan keterampilan Abad-21 adalah sebagai demonstrator. Artinya, guru harus dapat menjadi teladan bagi peserta didik serta dapat menjadi panutan dalam bersikap dan memiliki karakter. Selain itu, guru harus bisa menjadi pembimbing yang bisa mengembangkan potensi dan bakat yang dimiliki peserta didik. Pembimbing dalam hal ini juga berarti guru harus bisa membimbing peserta didik dalam hal perkembangan serta pertumbuhan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sehingga peserta didik dapat menjadi individu yang berkompeten. Hal tersebut senada dengan ungkapan guru mapel al-Qur'an Hadis MI Thoriqul Ulum Lamongan berikut ini.

> "…seperti dalam mempraktikkan kandungan isi surah ad-Duha, peserta didik sangat antusias mengamati. Dengan mendemonstrasikan kegiatan jum'at berkah dengan baik dan benar, akan membuat peserta didik lebih senang, peserta didik akan lebih banyak bertanya sehingga merangsang untuk berpikir kritis dan inovatif dalam kegiatan pembelajaran."[172]

Gambar 4. 21. Wawancara dengan guru mapel al-Qur'an Hadis

Upaya merangsang berpikir kritis sebagai wujud upaya menumbuhkan keterampilan Abad-21 memang sungguh relevan. Terbukti dengan adanya demonstrasi oleh guru yang kemudian dipraktekkan kembali akan memunculkan pertanyaan kritis dari peserta didik sehingga membuat peserta didik memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terkait kebenaran isi, kandungan maupun asbabun nuzul surah ad-Duha yang kemudian mereka praktikkan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini guru berperan sebagai *role model* bagi peserta didik. *Role model* yang dimaksud disini dapat berarti dalam kegiatan belajar, bekerja, memanfaatkan teknologi, bersikap dan karakter. Maka guru dituntut dapat memberi contoh yang baik dengan cerminan melalui perilaku guru. Dengan menjadi teladan, guru dapat

[172] Achmad Chalimi, S.Pd, Guru Mapel al-Qur'an Hadis, MI Thoriqul Ulum Lamongan, 09 Juli 2021.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dicontoh oleh peserta didik. Apabila guru memberi contok yang baik maka peserta didik juga akan bersikap serta memiliki sifat yang baik pula. Adapun sifat baik semacam ini nantinya akan sangat berguna bagi peserta didik dalam menjalani kehidupan ditengah masyarakat majemuk.

Untuk dapat mewujudkan pembelajaran yang berdasar pada kreativitas dan inovasi maka guru harus membuat desain pembelajaran yang bersifat kontekstual. Sebab apabila peserta didik sadar akan sebuah hubungan antara materi mereka pelajari dengan kehidupan sehari-hari yang mereka alami itu saling bersinambungan, maka fokus dan motivasi belajar peserta didik akan meningkat, kerjasama dan komunikasi mereka akan berkembang, serta keterampilan berfikir kritis dan prestasi akademik mereka juga akan semakin baik.

Selain itu model pembelajaran yang tepat juga menjadi kemungkinan besar dalam menumbuhkan keterampilan 4C. Adapun model pembelajaran yang dimaksud adalah model pembelajaran yang berfokus pada peserta didik sebagai pusat dalam pembelajaran. Guru harus berupaya mengelola dengan baik dalam pergerakan yang ada di kelas. Guru juga harus bisa memberi dukungan kepada peserta didik untuk bisa belajar secara mandiri. Untuk salah satu upaya guru dalam menumbuhkan keterampilan Abad-21 bagi peserta didik adalah dengan berperan sebagai fasilitator yang bisa memberikan dorongan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi materi yang telah mereka dapat serta tentang apa yang mereka pahami.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

f. Memanfaatkan Sarana Belajar Yang Tepat

Kehadiran teknologi tidak dapat dipungkiri memiliki dampak dalam kegiatan belajar mengajar. Adapun pemanfaatan yang bisa didapat dari pesatnya teknologi adalah sebagai bahan alternatif media pembelajaran yang efektif. Interaksi peserta didik dengan teknologi dewasa ini sudah semakin erat. Hal tersebut dapat menjadi motivasi tersendiri bagi peserta didik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Berkenaan dengan peran guru sebagai pembimbing untuk menumbuhkan keterampilan Abad-21, sejatinya setiap peserta didik memiliki potensi dan bakat yang berbeda. Adapun keberagaman masing-masing peserta didik sudah selayaknya menjadi tugas guru untuk mengasah kemampuan dan keterampilan serta krativitas yang dimiliki peserta didik supaya dapat dimanfaatkan dimasa mendatang, dimana akan ada tuntutan menjadi individu yang kreatif, inovatif serta produktif. Adapun, manfaat sarana belajar yang tepat diungkapkan oleh guru mapel al-Qur'an Hadis MI Thoriqul Ulum Lamongan sebagai berikut.

"…memberikan sarana yang tepat dalam belajar dapat merangsang semangat belajar peserta didik, sehingga mereka lebih antusias dalam kegiatan belajar mengajar."[173]

Berdasarkan hasil observasi dan juga wawancara, pemanfaatan teknologi juga dilakukan dalam kegiatan belajar tersebut, seperti bukti dokumentasi sebagai berikut.[174]

[173] Ibid, MI Thoriqul Ulum Lamongan, 09 Juli 2021
[174] Pembelajaran Mapel al-Qur'an Hadis secara online, 12 Juli 2021

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

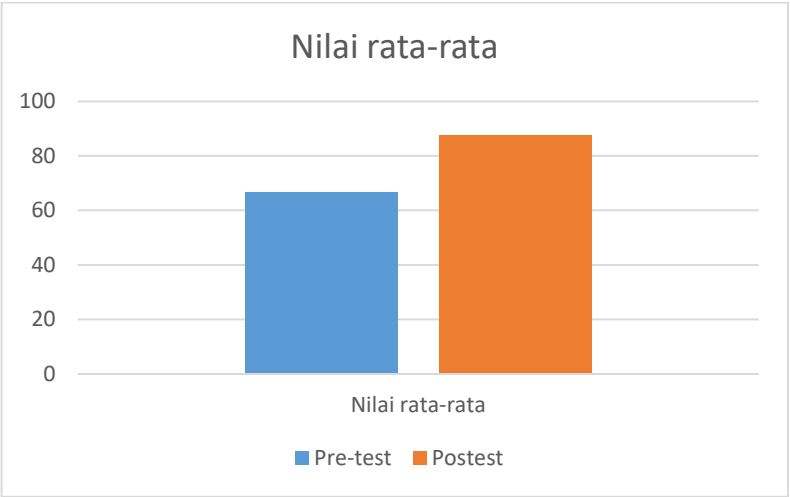
Gambar 4. 22. Kegiatan pembelajaran mapel al-Qur'an Hadis secara online

Selain itu, teknologi dapat pula dimanfaatkan sebagai sarana dan media pembelajaran yang bisa membuka cakrawala peserta didik dalam memandang hidup di era digital. Namun, untuk mendapatkan prestasi belajar yang maksimal, tentu harus bisa memanfaatkan teknologi secara relevan dengan kebutuhan belajar peserta didik seperti variasi penggunaan media pembelajaran al-Qur'an Hadis Berbantuan Whiteboard Animation di MI Thoriqul Ulum yang dirasa sudah tepat.

**3. Kontribusi Penggunaan Media Pembelajaran *Whiteboard Animation* dalam Menumbuhkan Keberhasilan Pembelajaran Al-Qur'an Hadis.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kontribusi penggunaan media pembelajaran *Whiteboard Animation* dalam menumbuhkan keberhasilan pembelajaran al-Qur'an Hadis. Untuk mengetahui pengaruh tersebut, maka dilakukan pengamatan atau observasi dan pengambilan data awal dengan *pre-test* dan data akhir dengan *post-test* pada kelas VI MI Thoriqul Ulum. Hasil analisis statistik deskriptif data awal tes tulis peserta didik (*pre-test)* dan data akhir tes tulis (*post-test*) dapat dilihat pada diagram berikut ini.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id




Gambar 4. 23. Diagram nilai rata-rata nilai pre-test & Post-test

Berdasarkan sajian diagram di atas, menunjukkan bahwa kelas dengan nilai *pre-test* berbeda dengan pada saat pelaksanaan *post-test* dimana kelas tersebut memiliki kenaikan nilai rata-rata *post-test*. Adapun dalam hal ini media pembelajaran Berbantuan Whiteboard Animation merupakan salah satu faktor yang memiliki kontribusi dalam keberhasilan pembelajaran al-Qur'an Hadis terhadap peserta didik. Media pembelajaran al-Qur'an Hadis Berbantuan Whiteboard Animation merupakan sarana yang menjadi jembatan dalam menyampaikan materi kepada peserta didik dari guru dimana dapat memudahkan dalam memahami materi belajar, seperti yang diungkapkan oleh salah satu peserta didik yang bernama Ahmad Rizky Ramadhani:

> "dengan media belajar Berbantuan Whiteboard Animation memudahkan saya untuk memahami pembelajaran al-Qur'an Hadis karena rasanya seperti bermain layaknya setiap hari saya membuka youtube."[175]

[175] Ahmad Rizky Ramadhani, Siswa Kelas VI MI Thoriqul Ulum Lamongan, Wawancara Secara Online, 10 Juli 2021.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 4.23. Wawancara dengan salah satu peserta didik

Hal ini diperkuat oleh Kempt and Dayton dalam Cecep Kustandi yang menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang baik adalah dengan cara meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, begitu juga dengan hasil belajar.[176] Penggunaan media pembelajaran Berbantuan Whiteboard Animation dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik seperti ungkapan Forent & Guerrero yang menyebutkan bahwa media pembelajaran berbasis *mobile* memiliki sifat yang fleksibel serta dapat dilihat dan diputar secara berulang sesuai dengan keinginan dan kesiapan serta kemampuan peserta didik. Media pembelajaran semacam ini dapat digunakan secara berulang dengan intensitas yang tinggi demi meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sehingga pemanfaatan media pembelajaran Berbantuan Whiteboard Animation dalam pembelajaran al-Qur'an Hadis dapat melatih kegiatan belajar mengajar dan memiliki tingkat kemudahan yang bervariasi. Ungkapan senada diujarkan oleh M. Saekhan Muchith yang menyatakan bahwa system pembelajaran harus diterapkan dengan baik untuk menghasilkan tujuan pembelajaran yang optimal, dimana mampu memperdayakan

[176] Cecep Kustandi and Bambag Sujipto, *Media Pembelajaran: Manual Dan Digital* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), 24.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

semua potensi yang dimiliki peserta didik termasuk potensi kognitif, afektif dan psikomotorik.

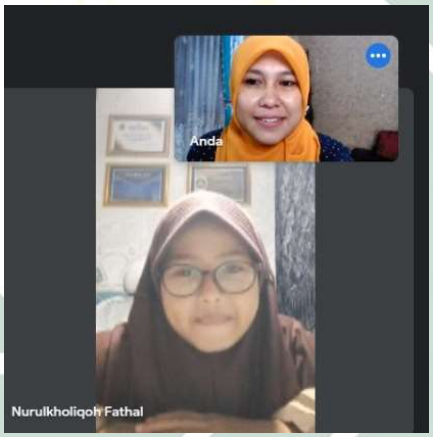
Media pembelajaran Berbantuan Whiteboard Animation memiliki makna yang dapat ditangkap, yakni pemahaman secara utuh, komprehensif dan terpadu. Adapun kegiatan belajar mengajar memiliki beberapa elemen yang saling terkait dimana apabila salah satu elemen tidak berfungsi sesuai semestinya maka akan mengganggu proses belajar mengajar. Dalam hal ini guru diharapkan mampu memberdayakan semua elemen yang terdapat dalam pembelajaran. Adapun elemen yang dimaksud adalah rumusan tujuan pembelajaran yang jelas, memilih metode dan sarana pendukung materi pembelajaran, dan mengelolah kelas atau suasana pada saat kegiatan belajar mengajar. Selain itu, sikap keterbukaan antara guru dan peserta didik harus dimiliki dengan maksud peserta didik dan guru harus bisa menerima kritik, saran, informasi maupun pendapat dari teman sejawat atau orang lain. Apabila guru atau peserta didik merasa lebih benar dari orang lain maka sebuah system pendidikan tidak akan dapat diterapkan dengan baik.

Penggunaan media pembelajaran al-Qur'an Hadis Berbantuan Whiteboard Animation merupakan bentuk variasi media, dimana sebelumnya lebih sering menggunakan media buku pegangan guru maupun LKS. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran al-Qur'an Hadis mampu bersaing dengan mata pelajaran lain yang lebih dahulu menggunakan media pembelajaran modern. Artinya, media pembelajaran yang bervariasi sangat diperlukan bagi peserta didik demi terlaksananya pembelajaran yang menyenangkan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Peran guru dalam penggunaan media pembelajaran Berbantuan Whiteboard Animation dapat menentukan ketercapaian kompetensi belajar peserta didik. Dalam hal ini guru memiliki peran selain sebagai fasilitator, mediator, dan motivator juga memiliki peran sebagai pihak yang harus memiliki kecakapan dalam literasi teknologi, terutama pembelajaran Berbantuan Whiteboard Animation, hal ini diungkapkan oleh salah satu peserta didik yang bernama Nurul Khooliqoh Fathal Qolbiyah:

> "Dengan pembelajaran al-Qur'an Hadis dengan media Berbantuan Whiteboard Animation sangat membantu dan menyenangkan, karena saya tinggal membuka laptop atau smartphone untuk mengulang pembelajaran."[177]




Gambar 4.24. Wawancara dengan salah satu peserta didik

Kegiatan belajar mengajar pada dasarya untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan peserta didik. Adapun keterampilan yang dimaksud adalah keterampilan Abad-21. Dimana peserta didik dapat berinteraksi untuk menjalin komunikasi dengan peserta didik lainnya serta membangun kreativitas dengan cara berkolaborasi bersama-sama anggota kelompok dengan cara berfikir kritis. Peran guru cukup siginifikan dalam keberhasilan pembelajaran al-Qur'an

[177] Nurul Khooliqoh Fathal Qolbiyah, Siswi Kelas VI MI Thoriqul Ulum Lamongan, Wawancara Secara Online, 10 Juli 2021.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Hadis. Adapun guru perlu memiliki kesabaran yang ekstra dan keuletan demi keberhasilan pembelajaran.

Dengan menggunakan media pembelajaran Berbantuan Whiteboard Animation dapat meningkatkan keefisienan dan keefektifan dalam pembelajaran karena dapat memperoleh berbagai informasi dengan mudah. Namun demikian, masih banyak tenaga guru yang belum menggunakan media pembelajaran modern termasuk media pembelajaran Berbantuan Whiteboard Animation dalam proses belajar mengajar, sebagaimana yang tampak pada aktivitas belajar di MI Thoriqul Ulum Lamongan.

Kontribusi media pembelajaran Berbantuan *Whiteboard Animation* pada mata pelajaran al-Qur'an Hadis di MI Thoriqul Ulum Lamongan sangat dirasakan manfaatnya oleh para peserta didik. Hal ini terbukti dengan semangat yang tinggi saat guru hendak menyampaikan materi dengan menggunakan media pembelajaran *Whiteboard Animation*. Dengan demikian pembelajaran dengan variasi media pembelajaran *Whiteboard Animation* sangat tepat untuk digunakan dan dirasakan manfaatnya bagi peserta didik. Meski pada awalnya para peserta didik kurang berminat mengikuti pembelajaran. Namun setelah melihat tampilan pembelajaran yang menarik mereka jadi antusias dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Artinya, variasi penggunaan media sangat perlu dilakukan demi menjaga kenyamanan peserta didik dalam belajar sehingga proses belajar mengajar berjalan menyenangkan.

Kontribusi lain dari penggunaan media pembelajaran Berbantuan *Whiteboard Animation* berkenaan dengan meningkatnya keterampilan Abad-21

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang dimiliki peserta didik. Peserta didik jadi lebih luwes dalam berkomunikasi dan terlihat lebih natural. Selama kegiatan belajar mengajar, peserta didik tampak asyik berdiskusi dengan anggota kelompoknya sembari meminta diputar ulang video mengenai tema meminta-minta dan anak yatim. Ditambah lagi, berdasarkan pengakuan salah seorang peserta didik mengatakan bahwa dia sering membuka materi pembelajaran di luar jam pelajaran.[178]

Selain melalui wawancara kepada guru dan peserta didik, demi mendapatkan data yang valid penelitian ini dilakukan pula dengan cara observasi pada saat guru mengajar di kelas VI MI Thoriqul Ulum pada mata pelajaran al-Qur'an Hadis materi Q.S. ad-Duha dengan menggunakan media pembelajaran Berbantuan Whiteboard Animation. Observasi yang dilakukan adalah dimulai dari persiapan, proses belajar mengajar hingga selesai kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan hasil tersebut dapat dideskripsikan bahwa penggunaan media pembelajaran Berbantuan Whiteboard Animation dapat berkontribusi terhadap keberhasilan peserta didik MI Thoriqul Ulum terhadap keterampilan Abad-21 yang meliputi 4C (*Communication, Collaboration, Critical Thinking, and Creativity*). Berdasarkan hasil responden dari kepala Madrasah, guru mata pelajaran, guru kelas dan peserta didik menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Berbantuan *Whiteboard Animation* memiliki hasil yang baik, sehingga mampu menumbuhkan keterampilan Abad-21 peserta didik kelas VI MI Thoriqul Ulum Lamongan.

---

[178] Kaniya Meyda Putri, Siswi Kelas VI MI Thoriqul Ulum Lamongan, Wawancara Secara Online, 10 Juli 2021.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

## B. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Zahra menyatakan bahwa di era digital saat ini, guru dituntut memiliki kreativitas yang tinggi untuk merancang dan melaksanakan media pembelajaran yang inovatif, salah satunya adalah dengan memanfaatkan media *Whiteboard Animation*. Berdasarkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang sudah dilakukan bagi guru-guru SMP di Kecamatan Ilir Barat 1 Palembang, diperoleh data bahwa pemanfaatan media tersebut dapat meningkatkan budaya literasi guru dan peserta didik, Baik sebagai generasi 'digital natives' maupun generasi 'digital.[179] Penelitian lain tentang penggunaan media pembelajaran Berbantuan Whiteboard Animation juga dilakukan oleh Miftachul Jannah, Alex Harijanto, & Yushardi, yang berjudul "Aplikasi Media Pembelajaran Fisika Berbantuan Whiteboard Animation Pada Pokok Bahasan Suhu Dan Kalor Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK. Yang mana kesimpulan dari penelitian tersebut adalah Media pembelajaran fisika Berbantuan Whiteboard Animation sangat efektif diaplikasikan dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga respon yang diberikan para peserta didik pun dalam kategori baik maupun positif. Dan terdapat pengaruh yang signifikan pada hasil belajar peserta didik.[180] Selain itu, peneletian lainnya yang dilakukan oleh Dellyardianzah, juga menggunakan media pembelajaran *Whiteboard Animation* pada pembelajaran

---

[179] Zahra A et al., "Pemanfaatan Media Videoscribe-Sparkol Untuk Meningkatkan Budaya Literasi Guru Dan Peserta Didik," *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia* Vol. 1, no. 1 (2017): 302–312, http://www.conference.unsri.ac.id/index.php/SNBI/article/view/523.

[180] M Jannah, A Harijanto, and Y Yushardi, "Aplikasi Media Pembelajaran Fisika Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Pokok Bahasan Suhu Dan Kalor Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK," *Jurnal Pembelajaran Fisika* (2019), https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPF/article/view/11140.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ekonomi.[181] Namun, terdapat perbedaan dengan penelitian ini, yaitu pada penelitian yang dilakukan Miftachul Jannah, Alex Harijanto, & Yushardi dan Dellyardianzah adalah penelitian tersebut dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Adapun pada penelitian ini pembelajaran dengan media pembelajaran Berbantuan *Whiteboard Animation* digunakan untuk menumbuhkan keterampilan Abad-21 yaitu keterampilan komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, dan berpikir kreatif.

Penelitian lain yang juga sejalan dengan penelitian ini dilakukan oleh nurul bahwa media Whiteboard Animation mampu meningkatkan pemahaman aqidah akhlak Berdasarkan hasil pre test dan post test yang diperoleh oleh peserta didik MTs Darul Ulum Purwodadi kelas VII dalam mata pelajaran Aqidah Akhlaq materi Akhlaq terpuji, nilai peserta didik sebelum penerapan media *Whiteboard Animation* adalah 15, dan nilai tertinggi adalah 65. Sedangkan nilai terendah sesudah penerapan media *Whiteboard Animation* adalah 0, dan nilai tertinggi adalah 80. Dan nilai rata-rata diketahui nilai sesudah penerapan lebih besar dari nilai sebelum penerapan (48.06 > 38.06) hal ini menunjukkan post test lebih bagus daripada pre test yang berarti media pembelajaran meningkatkan pemahaman peserta didik. Berdasarkan hasil analisis uji Paired Sampel T Test diperoleh angka signifikansi 0,007 dimana angka signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka hipotesis yang menyatakan ada pengaruh penerapan media *Whiteboard Animation* untuk

[181] Dellyardianzah, "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Scribe Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi."

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

meningkatkan pemahaman Aqidah Akhlaq Di MTs Darul Ulum Purwodadi diterima dan Ho ditolak.[182]

Penelitian lain yang juga sejalan dengan penelitian ini dilakukan oleh nur Latifah dkk menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran sparkol terhadap keterampilan menulis dalam penelitian tersebut memperoleh *product* media pembelajaran *Whiteboard Animation* yang layak di gunakan dari hasil validator pakar dengan kriteria layak untuk tiap-tiap kriteria yaitu 80% dan 86%. Peneliti memberi saran agar di lakukan percobaan yang lebih baik untuk melengkapkan product yang sudah dihasilkan.[183]

Dari beberapa penelitian yang sejenis itu menjelaskan bahwa penelitian yang peneliti lakukan tentang penggunaan media Berbantuan *Whiteboard Animation* dalam pelajaran al-Qur'an Hadis ini memiliki distingsi dalam menumbuhkan keterampilan Abad-21. Perbedaannya terletak pada dampak dalam penggunaannya.

Penelitian ini dilakukan dengan melalui wawancara, observasi dan dokumentasi berkaitan dengan komponen-komponen yang berhubungan dengan tujuan penelitian seperti profil madrasah, data siswa dan guru, kepala madrasah, guru mapel al-Qur'an Hadis dan guru kelas serta para peserta didik kelas VI yang ada di MI Thoriqul Ulum Lamongan. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan

---

[182] Nurul Imamah and Ahmad Ma'ruf, "Pengaruh Penerapan Media Videoscribe Untuk Meningkatkan Pemahaman Aqidah Akhlaq Di MTs Darul Ulum Purwodadi," *Jurnal Pendidikan Agama Islam* Volume 4, no. 1 (2018): 87–102, https://jurnal.yudharta.ac.id/v2/index.php/pai/article/view/1312/1118.

[183] Nur Latifah, Najib Hasan, and Yola Ananda Fitria, "Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe Terhadap Keterampilan Menulis Siswa Kelas VI SDN Sukamurni 1 Kabupaten Tengerang," *MUALLIMUNA (Jurnal Madrasah Ibtidaiyah)* Vol. 6, no. 1 (2020): 116–127, https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/jurnalmuallimuna/article/view/3463.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan kepala madrasah, guru mapel al-Qur'an Hadis dan guru kelas serta beberapa peserta didik kelas VI yang telah mendapat pembelajaran al-Qur'an Hadis Berbantuan *Whiteboard Animation* untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian ini mengenai penggunaan media pembelajaran al-Qur'an Hadis Berbantuan *Whiteboard Animation* di MI Thoriqul Ulum Lamongan.

Dari hasil penelitian yang dilakukan di MI Thoriqul Ulum Lamongan terkait penggunaan media pembelajaran al-Qur'an Hadis Berbantuan *Whiteboard Animation* di MI Thoriqul Ulum Lamongan kelas VI mudah untuk diterapkan. Mulai dari awal pengoperasian media pembelajaran al-Qur'an Hadis Berbantuan *Whiteboard Animation* pada laptop dan menampilkan di layar smart tv hampir dapat dinyatakan tidak ada kendala yang berarti. Guru sudah terbiasa mengoperasikan laptop dan menampilkan di layar smart tv sehingga sudah terampil dan tidak membuang banyak waktu. Peserta didik juga tidak terlalu jenuh atau bosan saat menunggu guru memasang operasional media pembelajaran al-Qur'an Hadis Berbantuan *Whiteboard Animation.*

Pada tahap persiapan sebelum menggunakan media pembelajaran al-Qur'an Hadis Berbantuan Whiteboard Animation perencanaan telah disiapkan sedemikian rupa. Dimulai dengan menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan menyusun secara sistematis dan lengkap sehingga pada proses belajar mengajar terjadi interaksi yang terencana, menyenangkan, inovatif, dan penuh motivasi. Harapannya tentu saja pada perubahan yang lebih baik bagi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

peserta didik, dan peserta didik aktif serta mandiri mampu dalam menumbuhkan keterampilan Abad-21 secara natural.

Prinsip-prinsip pembelajaran yang telah disusun secara lengkap akan melatih peserta didik secara berkelanjutan hingga tuntas dalam melakukan proses pembelajaran. Adapun rencana yang telah disusun tentu harus disinkronkan dengan sarana dan prasarana yang dimiliki oleh pihak Madrasah. Karena sebagus apapun sebuah rencana pelaksanaan pembelajaran tanpa ada dukungan dari pihak Madrasah tentu kegiatan belajar mengajar tidak akan berjalan dengan baik. Adapun untuk MI Thoriqul Ulum Lamongan antara sarana dan prasarana pihak Madrasah tampaknya mulai mendukung untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran modern, termasuk media pembelajaran al-Qur'an Hadis Berbantuan *Whiteboard Animation.*

Tahap berikutnya adalah mengimplementasikan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun di kelas. Persiapan awal dimulai dengan apersepsi. Guru menanyai para peserta didik terkait materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya sembari sedikit meluangkan waktu untuk memasang operasional laptop. Pada tahap yang masih sama guru mengecek kehadiran peserta didik dan menanyai kabar beberapa peserta didik yang tampak kurang bersemangat. Selanjutnya guru memberikan permainan kecil di kelas supaya peserta didik kembali bersemangat dan termotivasi dalam kegiatan belajar mengajar.

Kegiatan apersepsi ini dilakukan guna menciptakan kondisi dalam keadaan siap mengikuti pembelajaran, sehingga kelas terkondisi dengan baik, minat dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

motivasi peserta didik berada pada titik yang siap menerima materi sehingga suasana kelas aman, terkendali dan tetap menyenangkan. Tahapan ini merupakan tahap awal sebelum masuk, pada tahapan ini dan operasional media pembelajaran Berbantuan Whiteboard Animation telah siap ditampilkan. Sehingga dengan semangat baru yang dimiliki oleh peserta didik yang menyadarkan bahwa media pembelajaran berbasis *mobile* menjadi sebuah kebutuhan dalam kegiatan belajar mengajar.

Apabila sebuah kebutuhan sudah menjadi satu-kesatuan dengan peserta didik, maka motivasi peserta didik akan terpacu untuk melaksanakan pembelajaran secara sungguh-sungguh. Sebab semangat yang tumbuh dari individu itu sendiri akan lebih memacu dalam meningkatkan minat belajar. Dan guru seyogyanya memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengembangan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki. Dengan cara seperti itu, maka peserta didik akan masuk pada kegiatan inti dengan penuh kesiapan.

Pada kegiatan berikutnya guru menampilkan materi QS. ad-Duha dengan media pembelajaran Berbantuan *Whiteboard Animation*. Peserta didik diminta untuk mengamati materi QS. ad-Duha Berbantuan Whiteboard Animation yang telah ditayangkan. Tayangan tersebut menyajikan penyampaian materi terkait QS. Ad-Duha yang dihubungkan dengan waktu duha dan isi, kandungan maupun asbabun nuzul surah ad-Duha. Pada kesempatan berikutnya, guru meminta peserta didik memberi jawaban atas pertanyaan terkait tayangan di layar smart tv, kemudian guru meminta peserta didik untuk membaca QS. ad-Duha yang dibaca secara bergantian dan yang lain menyimak serta membetulkan jika bacaan kurang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

benar. Selanjutnya guru menampilkan tayangan mengenai orang meminta-minta dan anak yatim.

Langkah selanjutnya dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dengan media pembelajaran Berbantuan *Whiteboard Animation* mengimplementasikan dari hasil tayangan untuk didiskusikan dalam kelompok peserta didik, yang kemudian hasil diskusi dipresentasikan di hadapan peserta didik yang lainnya. Adapun peserta didik tampak antusias dan segera membentuk kelompok dan mempresentasikan hasil diskusinya. Meskipun ada dua anak tampak terlihat malu. Melalui pembelajaran ini, peserta didik juga diajak guru secara bergantian membaca QS. ad-Duha. Dengan tenang dan rapi para peserta didik membaca QS. ad-Duha secara bergantian. Adanya pembelajaran semacam ini tentu tidak luput dari perkembangan zaman, pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun demikian, dalam menyediakan media pembelajaran guru harus memperhatikan kemampuan peserta didik dan bersinambungan dengan tujuan pembelajaran.

Pemilihan penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi atau isi pembelajaran. Materi yang ditentukan relevan dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat pada proses pembelajaran akan menghasilkan prestasi belajar yang baik. Adapun kompetensi dari pengetahuan dan keterampilan peserta didik dalam menguasai materi pembelajaran yang disesuaikan dengan media pembelajaran akan dengan mudah diatur dan ditentukan karena sebelumnya telah ditelusuri potensi, pemahaman dan keahlian dalam mengoperasikan media tersebut, seperti media pembelajaran al-Qur'an Hadis Berbantuan *Whiteboard*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

*Animation*. Terlepas dari itu, pemilihan media pembelajaran harus berdasar pada hasil analisis tajam pada beberapa faktor, yaitu tujuan pembelajaran, peserta didik dan karakteristiknya, model dan metode serta media pembelajaran. Artinya pemilihan media pembelajaran harus berdasar pada tujuan pembelajaran yang hendak dicapai sesuai hasil analisis. Adapun terkait kemampuan dan keterampilan peserta didik dalam mengapresiasi media, model dan metode pembelajaran ketika berhadapan dengan media pembelajaran bukan menjadi bagian yang mengikat dalam rencana pelaksanaan pembelajaran.

Teori Piaget menyatakan bahwa tahapan pembelajaran *formal operational* menunjukkan siswa mampu berpikir secara konseptual dan berpikir kritis. Tahapan pembelajaran yang dikemukakan pada peserta didik tentu menggunakan metode dan model yang juga telah disusun pada rencana pelaksaaan pembelajaran. Hal ini berdasarkan pengembangan peserta didik dalam bentuk kognitif, afektif dan psikomotorik yang telah dimiliki dan akan diperoleh dalam pembelajaran. Adapun kemampuan tersebut diupayakan sejalan dengan perkembangan keterampilan, dimana keterampilan disini yang akan ditumbuhkan adalah keterampilan dalam berpikir kritis (*critical thinking*), kolaborasi (*collaboration*), berkomunikasi (*communcition*) dan kreatif (*creativity*).

Tahapan terakhir dalam pelaksanaan pembelajaran adalah penutup. Dalam kegiatan ini guru membuat kesimpulan bersama-sama peserta didik terkait materi yang telah dipelajari. Sembari mengingatkan untuk melakukan pembiasaan baik setelah mendapat pengetahuan terkait mengasihi anak yatim dan orang yang meminta-minta begitu usai mengetahui manfaat dari perbuatan tersebut.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Selanjutnya tahap evaluasi kepada peserta didik setelah mendapatkan materi supaya guru dapat mengukur kemampuan dan keterampilan peserta didik Abad-21 setalah mendapatkan materi pembelajaran dengan media al-Qur'an Hadis Berbantuan Whiteboard Animation.

Tahap evaluasi pembelajaran merupakan komponen terakhir yang juga dipersiapkan pada rencana pelaksanaan pembelajaran. Artinya, komponen ini telah disiapkan sebelum kegiatan belajar mengajar itu dimulai. Salah satu fungsi dari evaluasi adalah untuk mengetahui sejauh mana peserta didik aktif dalam pelaksanaan pembelajaran. Sistem dalam tahap evaluasi harus disesuaian dengan kemampuan dan karakter peserta didik. Evaluasi dilakukan untuk peserta didik guna memberikan kesempatan dan mengkaji ulang proses pembelajaran yang telah dilakukan. Hal ini merupakan bentuk dari apresiasi atas partisipasinya dalam mengikuti pembelajaran. Dari hasil yang didapat kemudian dinilai secara individu supaya guru bisa mengukur kemampuan dan keterampilan dalam kegiatan belajar mengajar. Penyesuaian proses evaluasi berdasarkan ranah yang telah diberikan kepada peserta didik baik itu ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Sehingga segala aktivitas peserta didik dapat dipantau secara menyeluruh. Segala aspek yang dinilai dalam kegiatan evaluasi pembelajaran berguna untuk mengetahui secara rinci tentang perkembangan peserta didik dalam penguasaan materi.

Analisis sajian media pembelajaran al-Qur'an Hadis Berbantuan Whiteboard Animation yang berkaitkan dengan komponen 4C pada keterampilan Abad-21 pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keberadaan komponen

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

keterampilan 4C pada media dan materi pembelajaran yang disampaikan kepada peserta didik meliputi keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi dan berfikir kreatif.

Dari penggunaan media pembelajaran al-Qur'an Hadis Berbantuan Whiteboard Animation yang telah diteliti adalah materi surah ad-Duha dan memilih media dari kanal *youtube* Berbantuan Whiteboard Animation yang membahas materi isi kandungan dan asbabun nuzul surah ad-Duha, dimana materi ini bersinambungan dengan QS. Ad-Duha. Kemudian disajikan bentuk video lain mengenai anak yatim dan meminta-minta untuk selanjutnya guru meminta peserta didik untuk membuat benang merah antara kejadian yang disajikan pada video materi surah ad-Duha dengan video anak yatim dan peminta-minta. Adapun tujuan dari pembelajaran al-Qur'an Hadis Berbantuan Whiteboard Animation adalah untuk menumbuhkan keterampilan Abad-21 yang meliputi 4C yaitu keterampilan berfikir kritis, komunikasi, kolaborasi dan berpikir kreatif.

Maka dari itu strategi guru dalam merumuskan proses pembelajaran dianggap penting guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Menurut Sapuadi, strategi pembelajaran merupakan pendekatan dalam pengelolaan materi pada kegiatan belajar mengajar secara komprehensif untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Dick dan Carey juga menyebutkan bahwa strategi pembelajaran merupakan semua aspek isi pembelajaran beserta tahapan kegiatan belajar mengajar yang digunakan oleh guru guna memberi dukungan pada peserta didik demi tercapainya tujuan pembelajaran.[184] Maka guru memiliki

[184] Sapuadi, *Strategi Pembelajaran* (Sumatera Utara: Nurani Borneo, 2019).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

peran yang cukup vital dalam menentukan strategi pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran al-Qur'an Hadis Berbantuan *Whiteboard Animation.*

Berdasarkan strategi pembelajaran yang telah ditetapkan oleh guru dalam mengembangkan keterampilan 4C juga berkaitan dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat. Adapun penggunaan mmedia pembelajaran al-Qur'an Hadis Berbantuan Whiteboard Animation guna menumbuhkan keterampilan Abad-21 dirasa cukup mampu diterapkan dengan baik setelah melakukan beberapa kajian dan pengujian. Maka pemilihan media pembelajaran ini dapat dikatakan tepat.

Pada dasarnya media memiliki kontribusi yang dapat menunjang keberhasilan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Artinya, media belajar merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan dan menarik perhatian peserta didik. Media pembelajaran Berbantuan Whiteboard Animation merupakan sarana belajar yang menjadi jembatan bagi guru dalam menyampaikan sebuah materi pembelajaran berdasarkan pada tujuan belajar yang hendak dicapai kepada peserta didik. Dalam hal ini, dengan adanya sebuah media yang menarik diharapkan peserta didik menjadi lebih mudah memahami inti dari sebuah materi pembelajaran. Hal ini senada dengan ungkapan Kempt & Dayton bahwa guru yang mampu memanfaatkan media pembelajaran dengan baik akan memperoleh kualitas pembelajaran yang meningkat pula, begitupun dengan prestasi belajar.[185]

[185] Kustandi and Sujipto, *Media Pembelajaran: Manual Dan Digital, 24*.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pemanfaatan media pembelajaran Berbantuan Whiteboard Animation pada pembelajaran al-Qur'an Hadis di MI Thoriqul Ulum Lamongan menghasilkan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dengan peningkatan keaktifan peserta didik. Hal tersebut mencerminkan bahwa peserta didik memiliki motivasi dan minat belajar yang tinggi. Pada peserta didik kelas VI Di MI Thriqul Ulum Lamongan terlihat antusias dan tertarik pada materi yang ditayangkan pada layar smart tv. Artinya, peserta didik merasa tertarik pada pembelajaran yang sedang berlangsung. Adapun kelebihan dari penanyangan materi seperti ini adalah peserta didik dapat membuka kembali tayangan tersebut sewaktu-waktu dimanapun dan kapanpun untuk lebih memahami dan menguasai dari sebuah materi yang telah didapat sebelumnya di madrasah. Adapun pengulangan materi dengan cara seperti terasa lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Penggunaan media pembelajaran berbasis *mobile* adalah sebagai bentuk kontribusi atau sumbangsih dari teknologi dalam keberhasilan pembelajaran al-Qur'an Hadis pada materi QS. Ad-Duha. Peserta didik menjadi lebih sering belajar dan lebih awal mempersiapkan pembelajaran mereka. Hal tersebut terlihat ketika guru memasuki ruangan kelas peserta didik telah bersiap menyambut dengan antusias guru tersebut untuk melanjutkan pembelajaran dengan materi berikutnya. Pemanfaatan media pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk memberikan kontribusi yang melibatkan peserta didik dan guru untuk memanfaatkan media belajar lain selain buku pegangan guru dan yang bisa diulang di luar kelas dengan nyaman. Pemanfaatan media pembelajaran semacam itu tidak mengharuskan seorang guru berada di dalam ruangan. Akan tetapi, guru

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tidak boleh lengah atau membiarkan peserta didik belajar mandiri tanpa pengawasan, terlebih peserta didik usia MI yang masih sangat membutuhkan bimbingan dan arahan guru. Seyogyanya guru harus terus mengontrol peserta didik saat melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

Dengan adanya media pembelajaran al-Qur'an Hadis Berbantuan Whiteboard Animation menjadikan peserta didik termotivasi lebih religious dan humanis dalam memandang kehidupan terutama ketika pembelajaran al-Qur'an Hadis dikaitkan secara kontekstual dengan kehidupan sehari-hari seperti pada peserta didik kelas VI Thoriqul Ulum Lamongan yang mengaitkan materi ad-Duha dengan kehidupan sehari-hari. Meski tidak dipungkiri, ketertarikan awal peserta didik adalah pada tayangan video semata yang menarik dan unik. Namun seiring berlangsungnya kegiatan belajar mengajar dengan memanfaatkan media Berbantuan Whiteboard Animation peserta didik pun tertarik pada materi yang diajarkan guru secara kontekstual. Dan mampu menumbuhkan keterampilan Abad-21 pada diri peserta didik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

# BAB V

# KESIMPULAN

## A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan di MI Thoriqul Ulum Lamongan mengenai penggunaan media pembelajaran al-Qur'an Hadis Berbantuan Whiteboard Animation dalam menumbuhkan keterampilan Abad-21, kesimpulan yang didapat adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran Berbantuan Whiteboard Animation sudah berhasil diaplikasikan pada pembelajaran al-Qur'an Hadis kelas VI di MI Thoriqul Ulum Lamongan. Guru sudah terbiasa mengoperasikan laptop dan menampilkan di layar smart tv sehingga sudah terampil dan tidak membuang banyak waktu. Mulai tahap persiapan sebelum menggunakan media pembelajaran al-Qur'an Hadis Berbantuan Whiteboard Animation hingga tahap evaluasi perencanaan telah disiapkan sedemikan rupa dengan menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan menyusun secara sistematis serta lengkap sehingga pada proses belajar mengajar terjadi interaksi yang terencana, menyenangkan, inovatif, penuh motivasi serta tidak ada hambatan yang berarti.
2. Upaya relevan yang dapat dilakukan oleh Madrasah dalam menyikapi tantangan-tantangan tersebut adalah salah satunya dengan membekali mereka dengan berbagai keterampilan yang dibutuhkan pada zamannya, yakni keterampilan *Critical Thinking, Communication, Collaboration*, dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

*Creativity* dengan cara: a. Mengembangkan partisipasi peserta didik; b. Membangun personalisasi peserta didik dan membantu menyesuaikan kondisi belajar; c. Memberi stimulus untuk berkolaborasi (*collaboration*) dan berkomunikasi (*communication*); d. Mendorong motivasi peserta didik untuk belajar; e. Memberi pembiasaan berfikir kritis, kreatif dan inovatif; f. Memanfaatkan sarana belajar yang tepat.

3. Kontribusi dalam keberhasilan penggunaan media pembelajaran al-Qur'an Hadis kelas VI MI Thoriqul Ulum Lamongan adalah membuat peserta didik lebih aktif sehingga kegiatan pembelajaran jauh lebih menarik yang berdampak pada semangat peserta didik untuk belajar lebih mandiri. Dengan penggunaan media pembelajaran Berbantuan Whiteboard Animation menunjukkan bahwa adanya variasi dalam pemanfaatan media belajar dapat menunjang keberhasilan pembelajaran al-Qur'an Hadis. Dengan adanya variasi dalam media pembelajaran pada mata pelajaran al-Qur'an Hadis maka guru mata pelajaran tersebut bisa bersaingan dengan guru mata pelajaran lain dalam penggunaan media berlajar modern berbasis IT. Tentunya, guru berperan dalam penggunaan media pembelajaran Berbantuan Whiteboard Animation turut menentukan ketercapaian kompetensi belajar peserta didik. Untuk bisa berkontribusi dalam keberhasilan pembelajaran al-Qur'an Hadis Berbantuan Whiteboard Animation guru harus berperan sebagai fasilitator, mediator dan juga motivator.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, dalam mengelola dan meyampaikan materi belajar di kelas seyogyanya bisa memilih penggunaan media pembelajaran yang sesuai materi yang disampaikan. Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat maka pembelajaran di kelas akan menyenangkan dan peserta didik merasa semangat dan termotivasi untuk belajar.
2. Bagi peserta didik, media pembelajaran Berbantuan Whiteboard Animation dan media berbasis IT sejenis lainnya merupakan penunjang dalam kegiatan belajar mengajar yang hendaknya dipergunakan dengan sebaik-baiknya untuk menambah referensi pembelajaran.

## C. Rekomendasi

Berikut beberapa rekomendasi bagi seluruh pihak, khususnya kepada semua yang memiliki kompetensi di MI Thoriqul Ulum Lamongan supaya pembelajaran berjalan dengan baik dan berkualitas. Adapun rekomendasi tersebut adalah sebagai berikut:

1. Bagi pihak Madrasah, proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik apabila didukung oleh media pembelajaran yang variatif, salah satunya pemanfaatan media berbasis IT yang memadai. Sehingga rekomendasi untuk pihak Madrasah adalah supaya kedepan pembelajaran al-Qur'an Hadis Berbantuan Whiteboard Animation ini dapat diterapkan pada mata pelajaran lain yang sesuai dengan materi yang hendak disampaikan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Bagi pihak guru mata pelajaran al-Qur'an Hadis, proses belajar mengajar yag ideal bagi peserta didik adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran Berbantuan Whiteboard Animation. Tidak lagi menjadikan buku sebagai satu-satunya rujukan dalam mencari referensi pembelajaran. Sebab informasi yang diberikan oleh media berbasis IT sudah sangat banyak sehingga menjadi penunjang dalam memperoleh informasi yang memadai dan *up-to-date*. Adapun salah satu media pembelajaran yang dimaksud dalam media pembelajaran adalah Berbantuan Whiteboard Animation.
3. Bagi peserta didik, hendaknya selalu berupaya meingkatkan karakter, etika dan keterampilan, terutama keterampilan Abad-21 yang meliputi berfikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan berfikir kreatif untuk bisa menghadapi tantangan di masa yang akan datang. Sehingga sudah selayaknya peserta didik memanfaatkan masifnya media yang bersifat *mobile* untuk dipelajari secara mandiri dimanapun dan kapanpun.
4. Bagi pemangku kebijakan di bidang pendidikan, hendaknya mengupayakan peningkatan kualitas pendidikan dengan mengutamakan pendidikan yang berkarakter, beretika dan berkerampilan. Dan mengutamakan kebijakan yang memihak pada pendidikan. Sebab pendidikan merupakan tiang kehidupan bangsa yang lebih baik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

# DAFTAR PUSTAKA


A, Zahra, Asnimar, Srirarasati L2, and Yenny L. "Pemanfaatan Media Videoscribe-Sparkol Untuk Meningkatkan Budaya Literasi Guru Dan Peserta Didik." *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia* Vol. 1, no. 1 (2017): 302–312. http://www.conference.unsri.ac.id/index.php/SNBI/article/view/523.

Afifah, Masriah Nur. "Keterampilan Abad 21 Dalam Pembelajaran Matematika Berbasis Proyek." Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Jurusan PMIPA Prodi Pendidikan Matematika, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2019.

Air, Jon, and Dkk. *Vidio Scribing Howw Whiteboard Animation Will Get You Heart*. Bristol: Sparkol Books, 2014.

Aji, Muhammad Qudrat Wisnu. "Mengembangkan Kecakapan Abad 21 Mahasiswa Melalui Model Pembelajaran Inkuiri." *TEKNODIKA, Jurnal Penelitian Teknologi Pendidikan* Volume 17, no. 02 (2019): 70–84. http://jurnal.uns.ac.id/Teknodika.

al-Qattan, Manna' Khalil. *Studi Ilmu-Ilmu Qur'an, Diterjemahkan Oleh Mudzakir AS.* Bogor: Litera AntarNusa, 2016.

Anderson, Ronald. *Pemilihan Dan Pengembangan Media Untuk Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 1987.

Arifin, Imron. *Penelitian Kualitatif Dalam Ilmu-Ilmu Sosial Dan Keagamaan*. Malang: Kalimasahada Press, 1996.

Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.

———. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi VI)*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006.

Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran, Edisi Revisi*. Cet. ke-21. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2019.

———. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2013.

Arwai, Agus. "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Multimedia." *Jurnal Forum Tarbiyah* Vol. 9, no. 2 (2011): 23.


digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Aryuntini, Novita, Indri Astuti, and Yohanes Gatot Sutapa Yuliana. "Development of Learning Media Based on VideoScribe to Improve Writing Skill for Descriptive Text of English Language Study." *Journal of Education, Teaching and Learning* Volume 3, no. 2 (2018): 187–194. https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/JETL/article/view/746/pdf

———. "Development of Learning Media Based on VideoScribe to Improve Writing Skill for Descriptive Text of English Language Study." *Journal of Education, Teaching and Learning* Volume 3, no. 2 (2018): 187–194.

Asnawir, and M. Basyirudin Usman. *Media Pengajaran*. Jakarta: Ciputat Pers, 2002.

Astriawati, Ningrum, and Waris Wibowo. "Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Taruna Melalui Media Berbasis 'Whiteboard Animation' Bidang Navigasi Pelayaran." In *PROSIDING-PM28*, 1–12. Konferensi Nasional Penelitian Matematika dan Pembelajarannya (KNPMP) IV, 2019.

Astriwati, N, and Dkk. "Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Taruna Melalui Media Berbasis 'Whiteboard Animation' Bidang Navigasi Pelayaran. Konferensi Nasional Penelitian Matematika Dan Pembelajarannya (KNPMP) IV." Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2019.

Bahir, Syaiful, and Aswan Zain. *Strategi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.

Bakri, Masykuri. *'Teknik Wawancara Mendalam Dalam Penelitian Kualitatif", Dalam Masykuri Bakri, Metode Penelitian Kualitatif: Tinjauan Teoritis Dan Praktis*. Malang dan Surabaya: Lembaga Penelitian UNISMA dan Visipress Media, 2013.

Dariyadi, Moch Wahib. "Penggunaan Software 'Sparkol Videosribe' Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis ICT." In *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab IV*, 1–11. Malang: Jurusan Sastra Arab Universitas Negeri MalangJurusan Sastra Arab Universitas Negeri Malang, 2018.

Dariyadi, and Mochammad Wahib. "Penggunaan Software 'Sparkol Videoscribe' Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis ICT." In *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab IV*, 276–277, 2018.

Daryanto, and Syaiful Karim. *Pembelajaran AbAd 21*. Yogyakarta: Gava Media, 2017.

Dede, Chris. *Comparing Frameworks for 21st Century Skills. In J. Bellanca & R. Brandt (Eds.), 21st Century Skills: Rethinking How Students Learn*. Bloomington: IN: Solution Tree Press, 2010.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dellyardianzah. "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Scribe Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa* Vol. 6, no. 10 (2017): 1–10. https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/22576/17928.

———. "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis VideoScribe Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi." *Jurnal. Universitas Tanjung Pura* Vol 6, no. 10 (2017): 1–10. https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/22576/17928.

Depag RI. *KBK Kurikulum*. Jakarta: Direktorat Jendral Kelembagaan Agama Islam, 2003.

Departemen Pendidikan Nasional. *Kamus Besar Bahasa Indonesia,Edisi III*. Jakarta: Balai Pustaka, 2002.

———. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (Edisi Ketiga)*. Jakarta: Balai Pustaka, 2002.

Dewi, Finita. "Proyek Buku Digital: Upaya Peningkatan Keterampilan Abad 21 Calon Guru Sekolah Dasar Melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek." *Metodik Didaktik* Vol. 9, no. 2 (2015): 1–15.

Djamarah, Saiful Bahri, and Aswan Zain. *Strategi Belajar Dan Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2014.

E, Mulyasa. *Standar Kompetensi Dan Sertifikasi Guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013.

E, Winaryati. *Penilaian Kompetensi Siswa Abad 21. Seminar Nasional Edusaintik*. Semarang: FMIPA Universitas Muhammadiyah Semarang, 2018.

Escutia, Arturo Cole. "Using Whiteboard Animation for Training and E-Learning." *Weekly Newsletter*. Dallas: University of North Texas at Dallas, 2016.

Fathurrohman, Pupuh, and Sobry Sutikno. *Strategi Belajar Mengajar" Strategi Mewujudkan Pembelajaran Bermakna Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islami*. Bandung: PT Refika Aditama, 2007.

———. *Stratetgi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islami*. Bandung: PT Rafika Aditama, 2010.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Fauzan, Muhammad Aziz, and Dwi Rahdiyanta. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Teori Pemesinan Frais." *Jurnal Dinamika Vokasional Teknik Mesin* 2, no. 2 (2017): 82.

Ghony, M. Djunaidi, and Fauzan Almansur. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Cetakan ke. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017.

Hammond, Linda Darling. "Constructing 21st-Century Teacher Education." *Journal of Teacher Education* Vol. 57, no. X (2006): 1–15.

Hargreaves, Andy. "Four Ages of Professionalism and Professional Learning." *Teachers and Teaching: Theory and Practice* 6, no. 2 (2000): 151–182.

Hasan, Adtman A., and Umi Baroroh. "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Aplikasi Videoscribe Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *LISANUNA (Jurnal Ilmu bahasa Arab dan Pembelajarannya* Vol. 9, no. 2 (2019): 140–155. http://103.107.187.25/index.php/lisanuna/article/view/6738/4051.

Hosnan, M., and Krisman Sikumbang. *Pendekatan Saintifik Dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21 Kunci Sukses Implementasi Kurikulum 2013*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2014.

———. *Pendekatan Saintifik Dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21 Kunci Sukses Implementasi Kurikulum 2013*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2014.

Huda, Nurul, and Dkk. "Profil Berpikir Kreatif Siswa Dalam Memecahkan Masalah Segitiga Berdasarkan Tingkat Kemampuan Matematis Kelas Vii Smp Negeri 1 Palu." *Jurnal Elektronik Pendidikan Matematika Tadulako* Vol. 04, no. 03 (2017): 383.

Imamah, Nurul, and Ahmad Ma'ruf. "Pengaruh Penerapan Media Videoscribe Untuk Meningkatkan Pemahaman Aqidah Akhlaq Di MTs Darul Ulum Purwodadi." *Jurnal Pendidikan Agama Islam* Volume 4, no. 1 (2018): 87–102. https://jurnal.yudharta.ac.id/v2/index.php/pai/article/view/1312/1118.

Indriana, Dian. *Ragam Alat Bantu Pengajaran*. Edisi ke 1. Jogjakarta: DIVA Press, 2011.

Izza, Laili Salsabilatul. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Vidioscribe Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII Di MTs Negeri 1 Mojokerto." Skripsi, UIN Sunan Ampel Surabaya, 2021.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Jannah, M, A Harijanto, and Y Yushardi. "Aplikasi Media Pembelajaran Fisika Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Pokok Bahasan Suhu Dan Kalor Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK." *Jurnal Pembelajaran Fisika* (2019). https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPF/article/view/11140.

Jannah, Miftahul. "Aplikasi Media Pembelajaran Fisika Berbasis Sparkol Vidioscribe Pada Pokok Bahasan Suhu Dan Kalor Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK." *Jurnal Pembelajaran Fisika* Vol. 8, no. 2 (2019): 67.

Juhaeni, and Dkk. "Konsep Dasar Media Pembelajaran." *Journal of Islamic Education at elementary school. JIEES* Vol. 1, no. 1 (2020): 38–46. UIN Sunan Ampel Surabaya.

Kamus, Tim Penyusun Pusat. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. Jakarta: Balai Pustaka, 2007.

Kurniati, Siti Rohayati, Gun Gun, and Gunawan. "Tinjauan Teoritis Pembelajaran Berbasis Videoscribe Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kreatif Pada Siswa SMU." *PROSIDING SNTP* Vol. 1 (2018): 1–7. http://pkm.uika-bogor.ac.id/index.php/SNTP/article/view/256.

Kustandi, Cecep, and Bambag Sujipto. *Media Pembelajaran: Manual Dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2011.

Laaser, Wolfram, and Eduardo A. Toloza. "The Changing Role of the Educational Video in Higher Distance Education." *International Review of Research in Open and Distance Learning* Volume 18, no. 2 (2017): 264–276. http://www.irrodl.org/index.php/irrodl/article/view/3067/4135.

Latifah, Nur, Najib Hasan, and Yola Ananda Fitria. "Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe Terhadap Keterampilan Menulis Siswa Kelas VI SDN Sukamurni 1 Kabupaten Tengerang." *MUALLIMUNA (Jurnal Madrasah Ibtidaiyah)* Vol. 6, no. 1 (2020): 116–127. https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/jurnalmuallimuna/article/view/3463.

Makbuloh, Deden. *Pendidikan Agama Islam, Arah Baru Pengembangan Ilmu Dan Kepribadian Di Perguruan Tinggi*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2011.

Malawat, Insum. "Development of Sparkol Videoscribe Learning Media Based on Poetry Writing Materials on Class X IPS-A Students in MA Al-Anwar Diwek Jombang." *Jurnal Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 7, no. 3 (2019): 15–29.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Maulina, Utami, Siti Hikmah, and John Pahamzah. "Attractive Learning Media to Cope with Students' Speaking Skills in the Industry 4.0 Using Sparkol Videoscribe." *International Journal of Linguistics, Literature and Translation (IJLLT)* Volume: 2, no. 5 (2019): 1–9. https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED598724.pdf.

Miles, Matthew B., and A. Michael Huberman. *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru, Terj. Tjetjep Rohendi Rohidi*. Jakarta: UI Press, 1992.

Miles, Matthew B., A. Michael Huberman, and Johnny Saldama. *Qualitative Data Analysis: A Methode Sourcebook*. Edisi keti. Sage Publication: Inc, 2014.

Moleong, Lexy J. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosdakarya, 2010.

Muhaimin. *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam, Di Sekolah, Madrasah Dan Perguruan Tinggi*. PT Rajagrafindo Persada, 2007.

Mukhadis, A. "Sosok Manusia Indonesia Unggul Dan Berkarakter Dalam Bidang Teknologi Sebagai Tuntutan Hidup Di Era Globalisasi." *Jurnal Pendidikan Karakter* Vol. 3, no. 2 (2013): 115–136.

Mulford, Bill. *Australian Education Review The Leadership Challenge : Improving Learning in Schools*, n.d.

Munawar, Ainun, and Andy Suryadi. "Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Indonesia Berbasis Videoscribe Materi Kerajaan Islam Di Jawa Kelas X Tahun Ajaran 2018/2019 Di SMA Negeri 3 Salatiga." *Indonesian Journal of History Education* Vol. 7, no. 2 (2019): 174–184. https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ijhe/article/view/36436.

Munawwarah, Rofiqah Al. "Sparkol Videoscribe Sebagai Media Pembelajaran." *Jurnal Inspiratif Pendidikan* Volume VII, no. 2 (2019): 1–8. http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/Inspiratif-Pendidikan/article/view/12412/8018.

Munhall, Patricia L. *Nursing Research: A Qualitative Perspective. (3rd Edition)*. Canada: Jones and Bartlett, 2001.

Munir, Muhammad. "Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Pengolah Angka (Spreadsheet) Berbasis Video Screencast." *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* Volume 21, no. 4 (2013).

Naim, Ngainun. *Dasar-Dasar Komunikasi Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2011.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Naimah, Aulia. “Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Media Video Sparkol Videoscribe Sebagai Media Pembelajaran.” Skripsi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2020.

Nasution, Harun. *Ensiklopedi Islam*. Jakarta: Djambatun, 2002.

Nata, Abudin. *Metododlogi Studi Islam*. Cet. IX. Jakarta: Rajagfindo Persada, 2004.

Nazlianto, Riza. “Ḥadīts Zaman Rasululah Saw Dan Tatacara Periwayatannya Oleh Sahabat.” *AL-MURSHALAH* Vol. 2, no. 2 (2016): 39–46.

Nuh, Muhammad. *Menyamai Kreator Peradaban, Renungan Tentang Pendidikan, Agama Dan Budaya*. Jakarta: Zaman, 2013.

———. *Menyemai Kreator Peradaban (Renungan Tentang Pendidikan, Agama Dan Budaya)*. Jakarta: Zaman, 2013.

Nuraini, Nita. “Profil Keterampilan Berfikir Kritis Mahasiswa Calon Guru Biologi Sebagai Upaya Mempersiapkan Generasi Abad 21.” *Didaktika Biologi: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi* Vol. 1, no. 2 (2017): 89–96. https://jurnal.um-palembang.ac.id/index.php/dikbio/article/view/676/61.

Nurjanah, Fitri, M. Nazar, and Rusman. “Pengembangan Media Animasi Menggunakan Software Videoscribe Pada Materi Minyak Bumi Kelas X MIA Di MAN Darussalam.” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kimia (JIMPK)* Vol. 2, no. 4 (2017): 230–236. http://www.jim.unsyiah.ac.id/pendidikan-kimia/article/view/5784.

Nurrohmah, Fitri. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Sparkol Vidioscribe.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* Vol.8, no. 3 (2018): 235.

Nurul, Afifah, and Bobi Hidayat. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe Pada Materi Sejarah Kerajaan Islam Di Sumatra Dan Akulturasinya Kelas X SMA Muhammadiyah 1 Metro.” *Jurnal Swarnadwipa* Vol 2, no. 3 (2018): 189–200. https://ojs.ummetro.ac.id/index.php/swarnadwipa/article/viewFile/889/650

Pamungkas, Aan Subhan, Ihsanudin, Novaliyosi, and Indhira Asih Vivi Yandari. “Video Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe: Inovasi Pada Perkuliahan Sejarah Matematika.” *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika* Vol. 2, no. 2 (2018): 127–135. http://jurnal.umt.ac.id/index.php/prima/article/view/705.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Patimah, Lilis. "Redesain Pembelajaran Pendidikan Islam Dalam Perspektif Pembelajaran Abad 21." *JPSD: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* Vol. 3, no. 2 (2017): 34–42.

Prihadi, Edi. "Pengemban Keterampilan 4C Melalui Metode Poster Comment Pada Mata Pelajaran PAI Dan Budi Pekerti (Penelitian Di SMA Negeri 26 Bandung)." *Jurnal Pendidikan Islam Rabbani* Vol. 2, no. 1 (2018): 1–16. https://journal.unsika.ac.id/index.php/rabbani/article/view/1745/0.

Ramli, Muhammad. *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press, 2012.

Rima Wati, Ega. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena, 2016.

Riyana, Cepy. *Media Pembelajaran*. Kedua. Jakarta Pusat: Dirjen Pendais Kemenag RI, 2012.

Rusman dkk. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers, 2015.

Rusmawati. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Mata Kuliah Komputer Pembelajaran Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar." Thesis, Universitas Negeri Makassar, 2019.

Rusydiyah, EVi Fatimatur. "Media Pembelajaran (Implementasi Untuk Anak Di Madrasah Ibtidaiyah)." Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Sunan Ampel Surabaya, 2015.

Rusyna, Adun. *Keterampilan Berpikir*. Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2014.

Sadiman, Arif S, and Dkk. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007.

Safar, Ammar H. "Educating Nonlinearly and Visually in the Digital Knowledge Age: A Dhelpi Study." *Journal Kuwait University. Asian Social Science* Vol. 12, no. 4 (2016). http://dx.doi.org/10.5539/ass.v12n4p11.

Sajidan, baedhowi, triyanto, salman A.T, M.Masykuri. "Peningkatan Proses Pembelajaran Dan Penilaian Pembelajaran Abad 21 Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran SMK." *Kemendikbud.Jakarta* (2018): 114.

Sakti, Irma. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe Terhadap Pemahaman Konsep Fisika Siswa SMP Ittihad Makassar." *PHYDAGOGIC : Jurnal Fisika dan Pembelajarannya* Volume 1, no. 2 (2019). http://ojs.unsulbar.ac.id/index.php/phy.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Saman. "Tinjauan Teoritis Pembelajaran Berbasis Videoscribe Pada Siswa." *Prosiding Seminar Nasional* Volume 03, no. 1 (2017): 386–391. http://journal.uncp.ac.id/index.php/proceding/article/view/808.

Sanaky, Hujair AH. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013.

Sani, Ridwan Abdullah. *Pembelajaran Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills)*. Tangerang: Tsmar, 2019.

Sanjaya, Wina201. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2012.

Sapuadi. *Strategi Pembelajaran*. Sumatera Utara: Nurani Borneo, 2019.

Sasmoko. "Pendidikan Abad 21. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Binus University (Artikel Web)." Last modified 2017. Accessed March 20, 2021. http://pgsd.binus.ac.id/2017/08/08/pendidikan-abad-21/.

Septikasari, Resti, and Rendy Nugraha Frasandy. "Keterampilan 4C Abad 21 Dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar." *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad* Volume VII, no. 02 (2018): 112–122.

Sessu, Andi, Sahlan, and Ader Laepe. "The Effectiveness Of Video Scribe In Teaching English At SMPN 1 Molawe Konawe Utara." *Journal of Language Education and Educational Technology (JLEET)* Volume 3, no. 1 (2018): 1–11. http://ojs.uho.ac.id/index.php/JLEET/article/view/6666/4919.

Sokolova, Nina A. "The Pros And Cons Of Distance Learning." In *The European Proceedings of Social & Behavioural Sciences EpSBS*, 1478–1486. Future Academy www.FutureAcademy.org.UK, 2018. https://www.researchgate.net/publication/330027817_The_Pros_And_Cons_Of_Distance_Learning.

Sudjana, Nana. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2007.

Sudjana, Nana, and Ahmad Rivai. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo., 2013.

Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Cetakan Ke. Bandung: Alfabeta, 2017.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sugiyarti, Lina, Alrahmat Arif, and Mursalin. "Pembelajaran Abad 21 Di SD." *Prosiding Seminar dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar* (2018): 439–444.

Sukadi. *Guru Powerful Guru Masa Depan, Kunci Sukses Menjadi Guru Efektif*. Bandung: Kolbu, 2007.

Sukardi. *Metode Penelitian Pendidikan: Kometensi Dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara, 2007.

Sukiman. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Sleman Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, Anggota IKAPI, 2012.

Sukmadinata, Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya, 2006.

Sunardi. "Strategi Penguatan Pengembangan 4c's Dalam Pembelajaran Matematika." *Prosiding, ISBN: 978 – 602 – 1150 – 19 – 1*.

Suprihartiningrum, Jamil. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzi Media, 2017.

Suprihatiningrum, Jamil. *Strategi Pembelajaran Teori Dan Aplikasi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2017.

Syafaruddin dkk. *Ilmu Pendidikan Islam (Melejitkan Potensi Budaya Umat)*. Jakarta: Hijri Pustaka Utama, 2014.

Tafonao, Talizaro. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* Vol. 2, no. 2 (2018): 105–106.

Usman, Basyirudin, and Anawir. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Diputat Pers, 2002.

Usman, Husaini. *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara, 1996.

Wahyuningsih, Sri. *Metode Penelitian Studi Kasus (Konsep, Teori Pendekatan Psikologi Komunikasi, Dan Contoh Penelitiannya)*. Madura: UTM PRESS, 2013.

Wijaya, EY., and dkk. *Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia Di Era Global.Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*. Malang: Universitas Negeri Malang, 2016.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Yaumi M. Hum MA, Dr. Muhammadd. *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2018.

Yin, Robert K. *Case Study Research: Design and Methods, (3rd Edition)*. California: Thousands Oaks, 2003.

Yoto, and Saiful Rahman. *Manajemen Pembelajaran*. Malang: Yanizar Group, 2011.

Yusnia, Y. "Penggunaan Media Video Scribe Dalam Pembelajaran Literasi Sains Untuk Mahasiswa PGPAUD." *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Vol. 10, no. 1 (2019): 71–75. https://ejournal.upi.edu/index.php/cakrawaladini/article/view/17436.

Zainiyati, Husniyatus Salamah. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT, Konsep Dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kencana, 2017.

*No Title*, n.d. https://berita.upi.edu/menjadi-guru-abad-21/.

*No Title*, n.d. https://markey.id/blog/technology/sparkol-videoscribe.

*Tentang_Pedoman_Implementasi_Kurikulum_Pada_Madrasah-Dikompresi_pdf-20190911134221.Pdf*, n.d. https://sumsel.kemenag.go.id/files/sumsel/file/file/1Pengumuman17/k_KMA_Nomor_184_Tahun_2019_.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id