

# Penerapan media pembelajaran cerita animasi visual dan model pembelajaran Team Games Tournament di jenjang pendidikan madrasah ibtidaiyah

**Ilfina Alifah**

Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang  
e-mail: [alifahilfina@gmail.com](mailto:alifahilfina@gmail.com)

## Kata Kunci:

media; pembelajaran; cerita animasi visual

## Keywords:

media; learning; visual animated stories

## ABSTRAK

Media pembelajaran memiliki peran yang penting didalam proses pembelajaran peserta didik. Di lihat dari hasil belajar peserta didik yang menurun, hal ini menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik dalam memahami materi cukup rendah. Media pembelajaran yang dirasa cocok untuk jenjang madrasah ibtidaiyah yaitu media pembelajaran cerita animasi visual serta model pembelajaran TGT (Team Games Tournament). Cerita animasi visual ialah salah satu

metode pembelajaran yang memanfaatkan animasi atau narasi cerita untuk menyampaikan materi pembelajaran yang disajikan dengan menarik. TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran, karena mereka harus berkompetisi secara kelompok dalam menjawab sebanyak mungkin pertanyaan dengan jawaban yang tepat. Penggunaan media pembelajaran cerita animasi visual diharapkan dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi yang di ajarkan, sementara model pembelajaran TGT bertujuan untuk meningkatkan partisipasi aktif dan kerja sama antar siswa.

## ABSTRACT

Learning media has an important role in the learning process of students. Seen from the declining learning outcomes of students, this shows that the understanding of students in understanding the material is quite low. The learning media that is deemed suitable for the madrasah ibtidaiyah level is the visual animation story learning media and the TGT (Team Games Tournament) learning model. Visual animation story is one of the learning methods that utilizes animation or story narration to convey learning material that is presented in an interesting way. TGT is a cooperative learning model that encourages students to play an active role in learning, because they have to compete in groups in answering as many questions as possible with the right answers. The use of visual animation story learning media is expected to increase students' interest and understanding of the material being taught, while the TGT learning model aims to increase active participation and cooperation between students.

## Pendahuluan

Di dalam pembelajaran, evaluasi terhadap media pembelajaran penting untuk dilakukan. Diantara cara yang bisa dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas pendidikan yaitu dengan menggunakan media dalam pembelajaran. Hal ini memungkinkan guru untuk menyampaikan pesan-pesan yang bisa dipahami oleh peserta didik (Cahyani et al., n.d.).

Dalam era perubahan yang modern dan pesat, dunia pendidikan mengalami transformasi yang besar. Pendidikan kini tidak lagi terbatas pada metode pembelajaran



This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

yang tradisional, dengan adanya pengembangan teknologi yang semakin maju pendidikan telah mengalami perubahan signifikan dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif dan menciptakan peluang baru untuk mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif (Melati et al., 2023).

Pada zaman ini, pembelajaran inovatif mampu membawa perubahan signifikan pada proses belajar peserta didik yang menjadi keharusan bagi para pendidik untuk dipelajari. Peserta didik akan lebih menikmati pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan teknologi dan informasi yang terus berkembang. Oleh karena itu, pendidik perlu merancang kegiatan belajar yang menarik bagi siswa. Animasi interaktif salah satu alternatif yang dapat digunakan oleh pendidik untuk menciptakan pembelajaran yang tidak membosankan (Damayanti & Yuanta, 2018).

Pemanfaatan media pembelajaran adalah aspek yang perlu diperhatikan oleh pendidik dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik harus mempelajari cara menentukan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar (Khotimah, 2021).

Salah satu tantangan utama dalam pendidikan dasar adalah bagaimana membuat proses belajar menjadi menarik dan efektif bagi siswa. Media cerita animasi visual dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami, sementara model TGT mendorong partisipasi aktif dan kolaboratif antara siswa.

Tujuan utama dari penerapan media pembelajaran cerita animasi visual dan model TGT di MI adalah untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Selain itu, metode ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman materi pelajaran melalui pendekatan visual yang menarik dan kompetisi sehat yang menumbuhkan semangat belajar. Melalui penerapan ini, diharapkan siswa dapat lebih aktif, berpartisipasi dalam pembelajaran, dan mengembangkan keterampilan sosial serta akademis mereka.

Penerapan media pembelajaran cerita animasi visual dan model TGT memiliki berbagai manfaat yang signifikan bagi pendidikan di MI. Pertama, pendekatan ini dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran bagi siswa, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar. Kedua, model TGT dapat mendorong kerjasama dan kompetisi yang sehat di antara siswa, membantu mereka mengembangkan keterampilan sosial dan kerja tim. Ketiga, penggunaan cerita animasi visual dapat membantu siswa yang memiliki gaya belajar visual untuk lebih memahami dan mengingat materi pelajaran.

## **Pembahasan**

### **Media Pembelajaran Cerita Animasi Visual**

Banyak ahli telah memberikan berbagai definisi tentang media. Secara umum, definisi tersebut didasarkan pada perspektif komunikasi. Secara etimologis, kata media ialah jamak dari "medium," yang asal katanya dari bahasa Latin dan berarti "antara". Dengan kata lain, "medium" adalah alat yang membantu dalam penyampaian pesan dan informasi dari pengirim pesan (komunikator) kepada penerima pesan (komunikan) (Hamzah Pagarra et al., 2022).

Konsep media pembelajaran harus mencakup dua unsur, diantaranya perangkat lunak dan perangkat keras. Perangkat lunak dalam media pembelajaran merujuk pada informasi atau pesan yang terdapat dalam media tersebut. Sementara itu, perangkat keras adalah alat atau peralatan yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan tersebut (Hamzah Pagarra et al., 2022).

Salah satu media yang paling sering digunakan oleh guru di dalam kelas adalah buku. Buku memiliki peran penting dalam mengubah sejarah peradaban manusia. Sebelum manusia mengenal dan mencetak pemikirannya dalam bentuk buku, manusia zaman kuno sudah mengenal tulisan dan mengekspresikan ide-ide mereka di dinding gua. Seorang pembelajar diharuskan mampu "membaca" isi pesan dalam buku dengan baik tanpa menimbulkan kesalahpahaman.

Peserta didik perlu memiliki kemampuan untuk menganalisis, membuat, dan menginterpretasikan gambar-gambar yang menyampaikan pesan dalam bahasa visual. Mengajarkan Pemahaman visual atau literasi visual adalah salah satu cara agar siswa dapat menyadari dan bersikap kritis terhadap gambar-gambar di sekitar mereka sehari-hari. Pemahaman visual atau literasi Visual memberi siswa kemampuan untuk secara aktif mengungkap dan mendekonstruksi kode-kode dalam sebuah gambar, daripada hanya menjadi penerima pasif (Fatimah & Maryani, 2018).

Dari hasil analisis yang dilakukan selama mengajar dan observasi di MI Islamiyah Sukopuro Jabung, disana guru-guru memakai metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi dengan strategi pembelajaran Cooperative Learning, yaitu dengan diskusi kelompok. Pada awal pembelajaran guru akan memberikan salam dan mengecek kehadiran siswa. Pada saat itu merupakan awal pertemuan pertama mapel aqidah akhlak, kemudian guru akan mengulang kembali pelajaran minggu lalu dengan cara tanya jawab, kemudian setelah selesai guru menjelaskan materi yang akan di sampaikan pada pertemuan hari ini disertai dengan tanya jawab masing-masing peserta didik. Untuk pertemuan pertama siswa yang duduk bagian depan terlihat lebih memperhatikan apa yang guru jelaskan dibanding dengan siswa yang duduk di belakang. Kejadian tersebut dapat dilihat dari guru sedang menjelaskan. Maka dari itu perlu di analisis siswa ini cocok dengan gaya belajar yang bagaimana supaya memperhatikan guru. Guru perlu memahami perbedaan gaya belajar setiap siswa agar peserta didik dapat belajar dengan aktif dan efektif (Lestari & Widda Djuhan, 2021).

Seperti media pembelajaran cerita animasi visual, alat yang sangat efektif untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Penggunaan cerita dalam bentuk animasi juga dapat meningkatkan daya tarik dan motivasi belajar siswa, serta membantu mereka untuk lebih mengingat materi yang diajarkan.

### **Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Cerita Animasi Visual**

Ada beberapa siswa yang kurang mendengarkan penjelasan dari guru, siswa cenderung bosan dan asik sendiri dengan kegiatannya maka dari itu saya menerapkan media cerita kisah animasi interaktif ini, dilihat dari pemberian gambar, siswa tersebut anteng, mendengarkan, dan tertarik dengan pembelajaran, serta bisa mendeskripsikan gambar tersebut. Siswa di kelas 6 Mi Islamiyah sukopuro suka menggambar di buku, jadi mudah mengingat apa yang di lihatnya.

**Kelebihan :**

1. Meningkatkan Daya Ingat: gambar dapat membantu siswa mengingat informasi dengan lebih baik. Kombinasi teks dan gambar membuat informasi menjadi lebih mudah dipahami dan diingat.
2. Mempermudah Pemahaman: cerita bergambar dapat membantu siswa memahami tentang materi yang akan disampaikan seperti kisah teladan nabi ayyub jadi di situ dijelaskan dari awal ketika nabi ayyub masih menjadi seorang yang kaya dan sangat dermawan dilanjut dengan iblis yang tidak menyukai hal tersebut sehingga apa yang dimiliki nabi ayyub lenyap, selanjutnya dilanjut dengan cobaan nabi ayyub serta doa nabi ayyub kemudian di lanjut kesembuhan nabi ayyub
3. Mengembangkan Keterampilan Visual : melalui cerita bergambar, siswa dapat mengembangkan keterampilan visual mereka, seperti kemampuan menginterpretasikan gambar, memahami grafik, dan menggambarkan ide-ide mereka sendiri.
4. Mendorong Kreativitas : Siswa dapat mengembangkan kreativitas mereka dengan membuat cerita atau menggambar gambar yang terkait dengan topik yang dipelajari. Ini memungkinkan mereka untuk berpikir di luar kotak dan mengungkapkan ide-ide mereka dengan cara yang berbeda.

Disamping banyak kelebihanannya ada juga kekurangan dari media yang saya buat kali ini diantara nya :

1. Seringkali siswa hanya fokus pada gambarnya saja, padahal dalam cerita kisah animasi ada teks yang perlu dibaca dan dipahami sehingga pembelajaran kurang efektif jika dilihat gambarnya saja, maka dari itu guru harus mengarahkan siswa untuk membaca teks yang tersedia.
2. Gambar yang tidak bervariasi akan menyebabkan monoton sehingga tidak menarik perhatian siswa maka dari itu guru harus bisa membuat gambar semenarik mungkin dan bisa ditambahi warna-warna agar lebih menarik.

**Model Pembelajaran Team Games Tournament**

Model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) ialah pendekatan pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, yang melibatkan partisipasi semua siswa tanpa memandang status mereka. Lebih spesifik, TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa untuk aktif dalam proses belajar, karena mereka harus berkompetisi dalam kelompok dalam menjawab sebanyak mungkin pertanyaan dengan jawaban yang benar (Hasanah & Wijayanti, 2020).

Tujuan utama dari model pembelajaran TGT adalah untuk memberikan konsep, pemahaman, kemampuan, dan pengetahuan yang diperlukan oleh siswa sehingga mereka dapat berkontribusi pada kelompok mereka. Selain itu, model ini bertujuan melatih siswa agar memiliki rasa tanggung jawab, meningkatkan rasa percaya diri, menghargai perbedaan pendapat, menumbuhkan kerjasama, serta mampu saling

tolong menolong. Model TGT juga melatih siswa untuk berpikir kritis dalam menyelesaikan permasalahan materi pelajaran atau tugas yang diberikan oleh guru, serta mengasah keterampilan komunikasi siswa.

### Contoh Penerapan Team Games Tournament

Langkah-Langkah TGT :

1. Tahap penyajian kelas (class presentation)
2. Belajar dalam kelompok (teams)
3. Permainan (games)
4. Pertandingan (tournament)
5. Perhargaan kelompok (team recognition)

Penerapan TGT :

1. Presentasi yang dilakukan oleh seorang pendidik

Pendidik akan menerangkan materi, tujuan pembelajaran sesuai dengan materi yang akan di ajarkan kepada peserta didik dengan metode ceramah serta tanya jawab disini guru akan menyampaikan materi tentang sifat sabar dan taubat nabi Ayyub A.S. Di tahap ini, peserta didik harus paham dengan materi yang diajarkan.



2. Membentuk Kelompok (Teams)

Sebelum dibagi kelompok siswa diberi kesempatan untuk belajar terlebih dahulu sekitar 5-10 menit. Pendidik akan membagi siswa dengan kelompok-kelompok yang beranggotakan antara 4- 5 orang. Siswa akan mengambil kertas yang akan dibagikan guru dari kertas itu akan ditentukan siapa saja kelompoknya.



### 3. Game

Guru memberi pertanyaan terkait dengan materi pelajaran dalam bentuk kartu untuk memperkuat pengetahuan siswa. Setelah siswa di bagi kelompok, perwakilan kelompok 1- 4 akan maju secara bergantian kedepan dan menjawab soal yang ada di depan dan mewakili tim atau kelompoknya masing-masing



### 4. Turnamen

Siswa akan merebutkan skor atau dengan kata lain bersaing untuk menjawab pertanyaan dengan benar agar mendapatkan skor yang tinggi. Dalam permainan ini setiap siswa yang bersaing bertindak sebagai wakil dari kelompoknya.



### 5. Memberi penghargaan

Pendidik akan menyiarkan pemenangnya dan setiap kelompok yang menang akan mendapat hadiah, pendidik akan memberikan penghargaan berupa hadiah bagi kelompok dengan jumlah skor yang mencapai kriteria. Siswa dengan nilai tertinggi nomor 1 dan 2 akan diberi hadiah berupa coklat sejumlah anggota kelompok dan nilai tertinggi diraih oleh kelompok 1 dan 3.

## Kesimpulan

Salah satu tantangan utama dalam pendidikan dasar adalah bagaimana membuat proses belajar menjadi menarik dan efektif bagi siswa. Media cerita animasi visual dapat

memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami, sementara model TGT mendorong partisipasi aktif dan kolaboratif antara siswa.

Media pembelajaran cerita animasi visual, alat yang sangat efektif untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Animasi visual dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit dengan cara yang lebih mudah dipahami dan menarik. Penggunaan cerita dalam bentuk animasi juga dapat meningkatkan daya tarik dan motivasi belajar siswa, serta membantu mereka untuk lebih mengingat materi yang diajarkan.

Tujuan utama dari penerapan media pembelajaran cerita animasi visual dan model TGT di MI adalah untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Selain itu, metode ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman materi pelajaran melalui pendekatan visual yang menarik dan kompetisi sehat yang menumbuhkan semangat belajar. Melalui penerapan ini, diharapkan siswa dapat lebih aktif, berpartisipasi dalam pembelajaran, dan mengembangkan keterampilan sosial serta akademis mereka.

## Daftar Pustaka

- Cahyani, E. D., Puspitasari, S., Fauziyah, S., & Mujazi, M. (n.d.). Pengaruh Penggunaan Inovasi Media Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Sd Negeri Cukanggalih 1.
- Damayanti, R., & Yuanta, F. (2018). Media Animasi Interaktif untuk Meningkatkan Minat Baca Anak. 1–64.
- Fatimah, A., & Maryani, K. (2018). Visual literasi media pembelajaran buku cerita anak. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(1), 61–69. <https://doi.org/10.21831/jitp.v5i1.16212>
- Hamzah Pagarra, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Hasanah, U., & Wijayanti, R. (2020). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3.
- Khotimah, S. K. S. H. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran, Inovasi di Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2149–2158. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.857>
- Lestari, S., & Widda Djuhan, M. (2021). Analisis Gaya Belajar Visual, Auditori dan Kinestetik dalam Pengembangan Prestasi Belajar Siswa. *JIIPSI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 1(2), 79–90. <https://doi.org/10.21154/jiipsi.v1i2.250>
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>