

DARI KONVENSIONAL KE DIGITAL : PEMANFAATAN VIDEO ANIMASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AKHLAK TASAMUH SANTRI TPQ AL KHADIJAH SIDOARJO

Sabila Dwi Fatma Birka ¹

¹Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Indonesia

Sabiladwi419@gmail.com .

Informasi Artikel

Riwayat artikel:

Diterima: 2026-05-29

Direvisi: 2026-06-02

Diterima: 2026-06-03

Kata kunci:

Video animasi;
Akhlak Tasamuh;
Media Digital;
TPQ;
Pendidikan Karakter

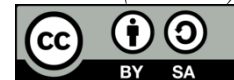
Jenis artikel:

Artikel penelitian

Abstrak (9 poin)

Pembelajaran akhlak di TPQ selama ini mengandalkan ceramah dan hafalan. Cara ini sudah lama dipakai dan tidak sepenuhnya salah, tapi semakin sulit dipertahankan ketika anak-anak yang duduk di depan ustaz/ustazah sudah terbiasa dengan konten digital yang bergerak cepat. Penelitian ini melihat bagaimana video animasi digunakan sebagai media pembelajaran akhlak tasamuh di TPQ Al Ikhlas, sekaligus mengamati respons dan keterlibatan santri selama proses itu berlangsung. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pengamatan dilakukan langsung terhadap santri usia TK/SD di TPQ Al Khadijah, Sidoarjo lewat observasi nonpartisipan dan catatan lapangan, lalu dianalisis secara tematik. Hasilnya cukup jelas: santri lebih fokus, lebih hidup, dan lebih mau bicara ketika belajar lewat animasi dibanding sesi biasa. Cerita visual membantu mereka menangkap apa itu tasamuh, bukan sekadar mendengar definisinya. Tapi ini bukan soal medianya saja. Video yang bagus tetap bisa jadi tontonan pasif kalau ustaz/ustazah tidak aktif membingkai maknanya sebelum dan sesudah penayangan. Jadi, video animasi layak masuk ke TPQ sebagai tambahan, bukan pengganti. Ia paling berguna ketika disandingkan dengan cara mengajar yang sudah ada, bukan ketika dibiarkan bekerja sendiri.

Karya ini dilisensikan di bawah Lisensi Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0).



1. Pendahuluan

Pendidikan akhlak adalah salah satu pilar utama dalam pendidikan Islam yang tidak bisa dipisahkan dari pembentukan generasi Muslim yang berakhlak baik. Di antara lembaga yang secara konsisten menjalankan misi ini adalah Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ), institusi pendidikan nonformal yang sudah lama menjadi tulang punggung pembentukan karakter Islami bagi anak-anak Muslim di Indonesia. TPQ tidak sekadar mengajarkan baca tulis Al-Qur'an, lembaga ini juga menanamkan nilai-nilai Islam dan membentuk karakter anak sejak dini (Masnawati et al., 2024). Di negara dengan mayoritas penduduk Muslim seperti Indonesia, TPQ mengisi celah yang sering tidak terjangkau sekolah formal: membangun sikap beragama yang benar-benar menyatu dengan kehidupan sosial sehari-hari (Sidqi & Rahman, 2026).

Salah satu nilai yang paling mendesak untuk ditanamkan sejak awal adalah tasamuh. Dalam tradisi pendidikan Islam, tasamuh berarti toleransi, lapang dada, dan kesediaan hidup berdampingan dengan orang lain yang berbeda baik latar belakang, pendapat, maupun keyakinan. Menanamkan tasamuh pada anak-anak usia TPQ bukan hanya soal pembentukan pribadi yang saleh; ini juga soal kebangsaan, apalagi di tengah fenomena intoleransi yang terus menjadi perhatian serius Kementerian Agama dalam pembangunan kehidupan berbangsa. Dan semakin dini nilai ini

diperkenalkan, terutama lewat lembaga seperti TPQ yang punya kedekatan organik dengan kehidupan beragama Masyarakat semakin dalam ia bisa berakar (Sidqi & Rahman, 2026).

Hanya saja, pembelajaran akhlak tasamuh di TPQ tidak berjalan tanpa hambatan. Bertahun-tahun, pola yang dipakai relatif sama: ceramah lisan, hafalan, sesekali kisah teladan. Ada kekuatan dalam tradisi itu, tapi ada pula batasnya, terutama ketika berhadapan dengan santri generasi alfa. Khuzaini dan Supratama mencatat bahwa generasi digital lebih cocok dengan pembelajaran yang visual, interaktif, dan kolaboratif, sehingga ceramah saja tidak cukup tanpa menghilangkan nilai historis-pedagogisnya (Khuzaini & Supratama, 2025). Anak-anak ini punya rentang perhatian lebih pendek, tapi mampu memproses informasi visual dengan cepat dan itu bukan kelemahan, melainkan tantangan bagi model pembelajaran PAI untuk menyesuaikan diri (Wahyunda et al., n.d.).

Video animasi menjawab tantangan itu dengan cara yang cukup langsung. Lewat karakter, warna, gerakan, dan cerita, animasi bisa membawa nilai-nilai moral ke dalam dunia yang sudah akrab bagi anak bukan sebagai perintah yang harus dihafal, tapi sebagai pengalaman yang bisa dirasakan. Nugroho dkk. dalam penelitiannya di TK Tunas Karya menemukan bahwa video animasi secara nyata meningkatkan antusiasme dan keterlibatan anak dalam proses belajar (Nugroho et al., 2025). Temuan serupa datang dari Mabruroh dkk., yang menyimpulkan bahwa media animasi membantu guru menyampaikan nilai moral dengan lebih jelas dan mudah dipahami, sekaligus mendorong perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa selama pembelajaran (Mabruroh et al., 2025).

Sejumlah penelitian sebelumnya sudah menyentuh tema animasi dalam pembelajaran keagamaan, meskipun masing-masing dengan fokus dan batasan yang berbeda. Saputra, Ghofur, dan Irham dalam kegiatan pengabdian masyarakat di TPQ Jayalaksana menemukan bahwa metode pengajaran berbasis animasi membuat santri lebih bersemangat, lebih fokus, dan lebih mudah menyerap materi keislaman termasuk akhlak (Di & Jayalaksana, 2025). Penelitian ini relevan karena berlangsung di TPQ dan memakai animasi untuk materi keislaman, tapi lingkupnya adalah pengembangan metode pengajaran secara umum dalam kerangka pengabdian, bukan pengamatan mendalam terhadap proses internalisasi nilai akhlak tertentu.

Di sisi lain, Rahman dalam penelitiannya di TPQ At-Taqwa Purbalingga mengkaji internalisasi nilai moderasi beragama melalui kegiatan keagamaan, dan menemukan bahwa proses itu berlangsung lewat kebiasaan sosial, keteladanan ustadzah, serta pengalaman religius yang mengena (Tpq et al., 2025). Konteksnya memang TPQ, dan ada irisan dengan nilai toleransi sebagai bagian dari moderasi beragama, namun penelitian ini tidak menyentuh peran video animasi sebagai media pembelajaran, dan tidak menempatkan tasamuh sebagai nilai akhlak yang berdiri sendiri. Adapun Mabruroh dkk. mengkaji penggunaan animasi dalam membentuk akhlak mulia di sekolah dasar dan menyimpulkan bahwa animasi religius membantu anak-anak memahami nilai-nilai Islam dengan cara yang sederhana dan mudah diikuti (Mabruroh et al., 2025). Namun penelitian ini berbasis studi literatur dan berada di sekolah dasar formal bukan TPQ, sehingga dinamika lapangannya berbeda cukup jauh.

Dari ketiga penelitian itu, satu celah terlihat jelas: belum ada yang secara khusus mengkaji pemanfaatan video animasi untuk pembelajaran akhlak tasamuh di lingkungan TPQ, dengan pengamatan langsung terhadap santri usia TK/SD. Penelitian ini hadir tepat di celah itu. Bukan hanya untuk melengkapi peta literatur, tapi juga untuk memberikan gambaran yang lebih nyata tentang bagaimana transisi dari pendekatan konvensional ke media digital benar-benar berlangsung di lembaga yang selama ini jarang mendapat sorotan akademis. Berdasarkan itu, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses pemanfaatan video animasi sebagai media pembelajaran akhlak tasamuh di TPQ Al Ikhlas, sekaligus mengamati respons dan keterlibatan santri usia TK/SD selama pembelajaran berlangsung.

Pertanyaan penelitiannya adalah: Bagaimana pemanfaatan video animasi sebagai media pembelajaran akhlak tasamuh berlangsung di TPQ Al Ikhlas, dan bagaimana respons serta keterlibatan santri dalam proses pembelajaran tersebut? Pada akhirnya, penelitian ini diharapkan

memberi kontribusi praktis bagi pengelola dan ustaz/ustazah TPQ dalam mempertimbangkan adopsi media digital untuk pembelajaran akhlak sekaligus memperkaya kajian pendidikan Islam nonformal yang selama ini relatif kurang terwakili dalam literatur, dan menjadi pijakan bagi pengembangan media pembelajaran akhlak berbasis digital yang lebih kontekstual dan sesuai dengan santri generasi alfa (Masnawati et al., 2024).

2. Metodologi

2.1. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, yakni pengamatan langsung di lapangan tanpa memanipulasi variabel apa pun (*Metode Penelitian Kualitatif*, 2023). Pendekatan ini dipilih bukan karena ingin mengukur angka atau menghitung efektivitas, melainkan karena peneliti perlu masuk ke dalam prosesnya, memahami apa yang benar-benar terjadi saat pembelajaran akhlak tasamuh dijalankan bersama video animasi. Creswell dan Poth memang menyatakan bahwa desain deskriptif-kualitatif cocok dipakai ketika peneliti ingin menangkap makna, proses, dan konteks dari fenomena pendidikan yang tidak sederhana (Kuantitatif, n.d.). Di sinilah pendekatan ini relevan: peneliti bisa mengamati langsung cara ustadz/ustadzah menggunakan video animasi, melihat bagaimana santri merespons tayangan itu, dan menangkap dinamika interaksi kelas yang muncul ketika media digital hadir di lingkungan belajar yang sebelumnya jauh dari nuansa digital.

2.2. Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel

Subjek penelitian ini adalah santri TPQ Al Khadijah Sidoarjo yang berusia antara 7 hingga 13 tahun, dari anak-anak SD kelas 1 sampai 6. Sampel dipilih secara purposif: peneliti masuk ke kelompok belajar yang memang sudah bersentuhan dengan materi akhlak dalam kurikulum TPQ, bukan sekadar kelompok mana pun yang tersedia. Dari sana, 7 santri diamati dan dibagi dalam tiga kelompok sesuai kemampuan membaca Al-Qur'an masing-masing, kelompok Iqra', kelompok Al-Qur'an pemula, dan kelompok Al-Qur'an lanjutan. Pembagian ini bukan hanya soal administrasi kelas; perbedaan kemampuan baca turut memengaruhi cara anak-anak ini menyerap dan merespons konten visual (Sari & Sari, 2025). Di luar santri, dua ustadzah yang mengampu pengajaran akhlak di tiap kelompok juga menjadi subjek pengamatan. Keduanya dipilih bukan sembarang pilih, mereka adalah ustadzah yang paling konsisten mengintegrasikan media digital ke dalam pembelajaran. Informan tambahan meliputi kepala TPQ dan dua orang tua santri yang dimintai pandangan soal perubahan perilaku anak di rumah setelah mengikuti sesi pembelajaran berbasis animasi.

2.3. Instrumen

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri. Dalam tradisi kualitatif, peneliti memang berfungsi sebagai human instrument artinya, ketajaman dalam melihat, membaca situasi, dan mencatat data secara kontekstual tidak bisa didelegasikan ke formulir mana pun (Manajemen et al., 2025). Namun tentu saja, pengamatan murni tidak cukup. Untuk itu, tiga instrumen pendukung disiapkan: lembar observasi terstruktur dengan indikator konkret seperti fokus perhatian, partisipasi verbal, dan respons emosional santri; panduan wawancara semi-terstruktur yang dikembangkan dari tema-tema utama penelitian; dan catatan lapangan yang justru paling berguna untuk hal-hal yang tidak bisa dikotakkan detail situasional, nuansa suasana kelas, gestur kecil yang tidak tertangkap oleh checklist. Lembar observasi disusun sendiri oleh peneliti dengan mengacu pada indikator keterlibatan belajar yang umum dipakai dalam penelitian pendidikan berbasis media visual. Sebelum turun ke lapangan, instrumen ini didiskusikan bersama dua dosen pembimbing bukan sekadar formalitas, tapi untuk memastikan apa yang diukur memang menjawab apa yang ingin diketahui (Yasin et al., 2024).

2.4. Prosedur Pengumpulan Data

Pengumpulan data hanya dilakukan satu cara: observasi langsung di lokasi pembelajaran. Peneliti hadir di setiap sesi tanpa ikut terlibat sebagai peserta (nonpartisipan), agar proses pembelajaran bisa berjalan apa adanya (Jailani, 2023). Posisinya dipilih di sudut ruangan, cukup untuk melihat seluruh santri tanpa membuat mereka merasa diperhatikan, selain itu sesekali peneliti ikut masuk dipembelajaran sebagai penyampai materi. Pencatatan dilakukan secara langsung menggunakan lembar catatan lapangan yang sudah disiapkan. Tiap lembar memuat empat kolom: waktu kejadian, kode santri yang diamati, jenis respons yang muncul, dan konteks saat respons terjadi, misalnya pada menit ke berapa video sedang berjalan, atau fase apa yang sedang berlangsung. Yang dicatat adalah perilaku yang bisa dilihat langsung: arah pandang (menatap layar, menoleh, menunduk), ekspresi wajah (tertawa, mengernyit, datar, takjub), respons verbal spontan (komentar, teriakan kecil, pertanyaan tak diminta), serta gerak tubuh condong ke depan dan menunjuk layar di satu sisi, bersandar dan mengalihkan perhatian di sisi lain.

Tiap sesi dibagi ke dalam tiga fase yang dibedakan secara jelas: pembukaan sebelum video ditayangkan, penayangan video, dan refleksi sesudahnya. Alasannya sederhana, respons santri di tiap fase bisa berbeda cukup jauh. Dari perbedaan itulah gambaran yang lebih utuh bisa terbentuk: bagaimana nilai tasamuh disampaikan, diterima, lalu direfleksikan. Tidak ada wawancara, angket, atau rekaman. Semua data berasal dari yang peneliti amati dan catat sendiri di lapangan.

2.5. Analisis data

Data dari catatan lapangan dianalisis dengan analisis tematik menggunakan model interaktif Miles dan Huberman, empat tahap: pengumpulan data, reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Model ini dipilih karena sesuai dengan cara data kualitatif dari observasi bekerja: analisisnya tidak lurus dari awal ke akhir, melainkan berputar dan berulang sepanjang penelitian (Spradley & Huberman, 2024). Di tahap reduksi, seluruh catatan lapangan dari empat sesi dibaca ulang. Yang tidak berkaitan langsung dengan fokus penelitian, respons dan keterlibatan santri dalam pembelajaran akhlak tasamuh berbasis video animasi dipilah dan dibuang. Catatan yang panjang dipangkas menjadi kode singkat: "KV+" untuk komentar verbal positif, "PV" untuk perhatian visual, "DA" untuk distraksi. Di tahap penyajian, kode-kode itu disusun ke dalam tiga kategori sesuai fase yaitu; kondisi santri pada pembukaan, pola keterlibatan selama video, dan kualitas partisipasi saat refleksi. Disajikan dalam narasi deskriptif dengan kutipan langsung dari catatan lapangan sebagai dasarnya. Di tahap verifikasi, kesimpulan ditarik pelan-pelan dengan membandingkan pola dari satu sesi ke sesi berikutnya. Keabsahan data dijaga dua cara: peneliti hadir di semua sesi dengan lembar catatan yang sama (ketekunan pengamatan), dan setiap temuan dicek ulang, apakah pola yang sama muncul lagi di sesi-sesi berikutnya (Susanto & Jailani, 2023).

3. Hasil

Penelitian ini dilakukan lewat pengamatan langsung di TPQ Al Khadijah Sidoarjo, mengikuti sesi pembelajaran akhlak tasamuh yang menggunakan video animasi sebagai media utama. Tujuh santri diamati selama proses berlangsung, dibagi ke dalam tiga kelompok berdasarkan kemampuan baca Al-Qur'an mereka: kelompok Iqra', Al-Qur'an pemula, dan Al-Qur'an lanjutan. Ada tiga hal yang menjadi fokus pengamatan, keadaan santri sebelum sesi dimulai, bagaimana mereka terlibat saat video diputar, dan bagaimana mereka merespons ketika kuis game dan refleksi dijalankan setelahnya.

3.1 Kondisi Santri Sebelum Pembelajaran

Sebelum video animasi diputar, suasana kelas jauh dari siap belajar. Banyak santri tampak lesu, mengantuk, duduk bersandar dengan pandangan yang tidak jelas mengarah ke mana. Sesekali

ada yang berbisik dengan teman sebelahnya. Kondisi ini sebenarnya mudah dipahami, sesi TPQ berlangsung sore sampai malam, setelah mereka seharian di sekolah formal. Ceramah yang biasa digunakan ustadzah pun kurang berdaya di kondisi seperti ini. Instruksi verbal disampaikan, santri mendengar, tapi nyaris tidak ada keterlibatan aktif yang terlihat.

3.2 Keterlibatan Santri Selama Penayangan Video Animasi

Begitu video animasi diputar, perubahan terjadi cepat dan cukup mencolok. Pandangan yang tadinya kemana-mana langsung tertuju ke layar secara bersamaan. Badan yang tadinya bersandar malas kini tegak, beberapa bahkan condong ke depan. Ekspresi wajah yang semula kosong mulai hidup, tertawa di bagian lucu, mengernyit saat ada adegan mengejutkan, menunjuk layar sambil berbisik ke teman di sebelah. Yang paling menarik adalah munculnya komentar-komentar spontan yang tidak diminta siapapun. Santri mengulang dialog karakter animasi, bereaksi terhadap apa yang baru saja terjadi di layar, atau bertanya ke teman soal adegan yang mereka lewatkan. Jenis keterlibatan seperti ini jarang sekali muncul pada sesi pembelajaran biasa di jam yang sama. Polanya konsisten di ketiga kelompok, meski tentu intensitasnya berbeda tergantung usia dan kematangan kognitif masing-masing anak.

3.3 Respons Santri pada Sesi Kuis Game dan Refleksi

Setelah video selesai, ustadzah melanjutkan dengan kuis game interaktif berhadiah. Di sini antusiasme santri mencapai puncaknya. Tangan terangkat, jawaban bersahutan, ada persaingan kecil-kecilan untuk menjadi yang paling cepat angkat bicara. Kelas yang tadinya satu arah dan sunyi berubah riuh penuh interaksi.

Santri dari kelompok Al-Qur'an lanjutan yang umumnya lebih tua cenderung memberi jawaban lebih lengkap dan bisa mengaitkan isi video dengan kehidupan sehari-hari. Santri kelompok Iqra' yang lebih kecil lebih banyak bereaksi secara emosional: bersemangat menjawab walau belum selalu tepat, tapi keaktifan mereka tetap nyata dan terlihat. Kuis ini menjadi momen di mana nilai tasamuh yang baru saja mereka tonton mulai keluar dalam bahasa mereka sendiri, tanda bahwa sesuatu dari video itu memang masuk dan diproses.

Satu hal yang perlu dicatat soal waktu. Menjelang akhir sesi, terutama ketika malam sudah semakin larut, konsentrasi santri mulai turun. Tanda-tanda kelelahan yang sempat menghilang saat video berlangsung pelan-pelan kembali muncul. Ini pengingat yang sederhana tapi penting: media pembelajaran sebaik apapun punya batasnya sendiri kalau kondisi fisik anak-anak sudah habis terkuras.

Gambar dan Tabel



Gambar 1. Dokumentasi kegiatan pembelajaran akhlak tasamuh berbasis video animasi di TPQ Al Khadijah Sidoarjo

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2026)

Temuan dari pengamatan lapangan kemudian dirangkum ke dalam rubrik penilaian yang mencakup tiga aspek: ketepatan konsep, kreativitas, dan presentasi. Penilaian dilakukan berdasarkan apa yang peneliti amati langsung selama sesi berlangsung, dan hasilnya disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Observasi Pemanfaatan Video Animasi sebagai Media Pembelajaran Akhlak Tasamuh di TPQ Al Khadijah Sidoarjo

No.	Aspek Penilaian	Skor	Deskripsi Hasil Observasi
1	Isi / Ketepatan Konsep	3	Soal perhatian santri, video animasi cukup berhasil melakukan tugasnya. Anak-anak yang sebelumnya duduk lesu dan setengah mengantuk terlihat jauh lebih hidup begitu tayangan dimulai. Keterlibatan mereka naik lagi ketika sesi berlanjut ke kuis game interaktif, ada yang mulai angkat tangan, ada yang berteriak menjawab duluan. Perubahan ini cukup mencolok untuk dicatat.
2	Kreativitas	4	Penggunaan dua media sekaligus : video animasi dilanjut kuis game terbukti menjadi pilihan yang tepat secara pedagogis. Santri yang biasanya pendiam dan pasif mendadak aktif, terutama ketika hadiah dikeluarkan sebagai iming-iming bagi yang bisa menjawab. Kombinasi visual yang menarik dan kompetisi kecil-kecilan ternyata cukup ampuh mendorong partisipasi yang tidak dipaksa.
3	Presentasi	3	Dari sisi penyampaian materi, ustadzah sudah menyampaikannya dengan jelas dan terstruktur. Namun ada satu kendala yang tidak bisa diabaikan: waktu. Sesi yang berlangsung hingga larut malam membuat konsentrasi santri mulai tergerus menjelang akhir pembelajaran. Ini bukan soal kualitas media, melainkan soal kapasitas fisik anak-anak yang memang sudah terkuras sehari-hari.

Keterangan skor: 1 = Kurang; 2 = Cukup; 3 = Baik; 4 = Sangat Baik
(Sumber: Hasil observasi lapangan, TPQ Al Khadijah Sidoarjo, 2025)

Bila melihat angkanya, aspek kreativitas mendapat skor tertinggi dengan nilai 4 (Sangat Baik) wajar, karena penggabungan dua media sekaligus memang berhasil menciptakan suasana belajar yang berbeda dari biasanya. Aspek ketepatan konsep dan presentasi masing-masing berada di skor 3 (Baik), yang artinya materi akhlak tasamuh tersampaikan dengan benar dan cukup jelas, meski pengelolaan waktu masih menjadi pekerjaan rumah. Yang paling menggembirakan: tidak ada satu pun aspek yang jatuh di bawah angka 3. Artinya, secara umum, penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran akhlak tasamuh di TPQ Al Khadijah berjalan seperti yang diharapkan.

4. Pembahasan

Melihat data pada Tabel 1, penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran akhlak tasamuh di TPQ Al Khadijah Sidoarjo berjalan cukup baik secara keseluruhan. Tidak ada aspek yang jatuh di bawah skor 3, dan kreativitas bahkan mencapai angka tertinggi dengan nilai 4 (Sangat Baik). Angka-angka ini menarik untuk ditelaah lebih jauh, bukan sekadar dicatat sebagai keberhasilan, tetapi juga dipahami: mengapa hal ini bisa terjadi, dan bagaimana kondisi nyata di lapangan membentuk dinamika pembelajaran yang sebenarnya berlangsung.

4.1 Video Animasi dan Peningkatan Keterlibatan Santri

Dari pengamatan yang dilakukan sepanjang sesi, satu hal terlihat cukup konsisten: ada perubahan perilaku yang nyata pada santri setelah video animasi ditayangkan. Anak-anak yang sebelumnya duduk bersandar, pandangan melayang, atau setengah mengantuk dalam waktu singkat berubah menjadi lebih tegak, fokus, dan mulai terlibat. Bukan perubahan kecil yang bisa diabaikan. Ini menunjukkan bahwa rangsangan visual yang tepat punya kemampuan untuk menggeser kondisi belajar seseorang cukup drastis, bahkan ketika kondisi fisiknya sedang tidak ideal.

Temuan ini selaras dengan apa yang disimpulkan Nugroho, Khaerunisa, dan Firdausi dalam penelitian mereka bahwa teknologi pembelajaran berbasis video animasi secara nyata meningkatkan semangat dan motivasi anak usia dini dalam proses belajar (Nugroho et al., 2025). Dalam konteks TPQ, di mana pembelajaran akhlak selama ini lebih banyak bertumpu pada ceramah lisan dan hafalan, kehadiran elemen visual-naratif dari animasi memberi jenis stimulasi yang berbeda dan tampaknya memang dibutuhkan oleh santri generasi alfa. Mereka tidak cukup hanya mendengar penjelasan tentang tasamuh, mereka perlu melihatnya bergerak, terwujud dalam karakter dan cerita yang punya alur, warna, dan emosi yang bisa diikuti. Ada perbedaan besar antara mendengar definisi toleransi dan menyaksikan bagaimana toleransi itu terlihat ketika dipraktikkan dalam sebuah kisah animasi yang menarik perhatian mereka sejak detik pertama.

Hal ini tidak terlepas dari karakteristik belajar santri usia TK/SD yang masuk generasi alfa. Khanip dkk. mencatat bahwa anak-anak yang tumbuh bersama layar sentuh ini belajar paling baik lewat cara visual dan interaktif, dan rentang perhatian mereka terhadap penyampaian yang hanya verbal memang pendek, bukan karena malas, tapi karena otak mereka terbiasa menerima stimulus yang lebih kaya (Khanip et al., 2024). Video animasi menjawab kebutuhan itu secara langsung: gambar bergerak, warna, suara, dan alur cerita hadir bersamaan dalam satu paket yang padat. Ini bukan soal metode lama yang salah, metode ceramah punya tempatnya sendiri, tapi soal kenyataan bahwa anak-anak ini butuh cara yang berbeda agar benar-benar hadir dalam proses belajar, bukan sekadar duduk di depan guru.

4.2 Animasi sebagai Medium Pemahaman Nilai Tasamuh

Animasi bukan hanya soal menarik perhatian. Yang lebih penting adalah kemampuannya mengubah nilai yang abstrak seperti tasamuh menjadi sesuatu yang bisa dilihat, diikuti, dan dirasakan. Santri tidak cukup hanya mendengar kata "toleransi" dijelaskan. Mereka perlu melihat bagaimana toleransi itu terlihat ketika dua karakter animasi berbeda latar belakang menyelesaikan perselisihan dengan lapang dada, atau ketika seseorang menolong orang lain tanpa memilih-milih. Wahyunda, Masrur, dan kawan-kawan dalam studi mereka di RA Perwanida 11 Bangsalsari mencatat persis ini: animasi dapat menyampaikan pesan keislaman dan nilai akhlak dengan cara

yang sesuai perkembangan anak usia dini, membuat materi yang semula abstrak menjadi lebih mudah dicerna lewat representasi visual (Wahyunda et al., n.d.).

Di lapangan, hasilnya cukup nyata, santri lebih mampu menjelaskan makna tasamuh dengan kata-kata mereka sendiri ketika materi datang lewat animasi, bukan ceramah. Ini bukan kebetulan. Muflich, Muchtar, dan Sholikhah menjelaskan mengapa: penanaman nilai tasamuh tidak cukup berhenti di pemahaman kognitif semata, ia butuh pengalaman yang menyentuh secara emosional agar nilai itu sungguh-sungguh dihayati dan muncul dalam perilaku (Muflich et al., n.d.). Cerita visual dalam animasi menyediakan ruang emosional itu, santri tidak hanya memahami konsepnya, mereka ikut merasakan situasinya. Di sinilah kekuatan utama animasi sebagai media pembelajaran akhlak: ia tidak menggurui, ia bercerita.

4.3 Kreativitas Pembelajaran: Sinergi Video Animasi dan Kuis Game

Yang paling mencolok dari observasi ini, dan ini tercermin jelas pada skor kreativitas di Tabel 1 justru bukan animasi saja, melainkan apa yang terjadi ketika animasi digabung dengan kuis game interaktif. Setelah video selesai ditayangkan, pembelajaran tidak berhenti di situ. Ustadzah melanjutkan dengan sesi kuis game berhadiah bagi santri yang berhasil menjawab. Hasilnya langsung terasa: antusiasme yang sudah terpicu oleh animasi naik lagi, bahkan santri yang paling pendiam pun mengangkat tangan dan bersuara. Ada sesuatu yang berbeda ketika dua stimulus itu hadir berurutan.

Mabruroh dkk. menjelaskan mengapa kombinasi ini bekerja lebih baik: animasi paling efektif ketika diikuti kegiatan lanjutan yang mendorong santri mengolah kembali apa yang baru mereka lihat, bukan membiarkan pengalaman menonton terhenti begitu saja (Mabruroh et al., 2025). Kuis mengisi celah itu ia memaksa santri berpikir, bukan sekadar menonton. Khuzaini dan Supratama menambahkan dimensi lain yang relevan: pembelajaran PAI yang efektif bagi generasi alfa bukan soal memindahkan ceramah ke format digital, melainkan menciptakan pengalaman belajar yang aktif, responsif, dan menjadikan santri peserta, bukan penonton (Khuzaini & Supratama, 2025). Kuis game berhadiah melakukan tepat itu: mendorong santri berpikir aktif, merespons cepat, dan bersaing secara sehat, semuanya dalam konteks materi tasamuh yang sedang dipelajari.

4.4 Peran Sentral Ustadzah sebagai Fasilitator Makna

Efektivitas video animasi tidak berdiri sendiri, dan itu mungkin temuan yang paling penting dari keseluruhan observasi ini. Di balik angka-angka di Tabel 1, ada faktor manusia yang menentukan apakah media itu benar-benar bekerja atau hanya jadi layar yang menyala. Sesi yang paling produktif adalah sesi di mana ustadzah aktif memberi konteks sebelum tayangan dan mengajak santri mendiskusikan isinya setelah selesai. Panjaitan dan Hafizzah menyebut guru sebagai fasilitator bukan sekadar pelengkap, tapi penentu apakah sebuah media bisa memicu proses belajar atau tidak (Panjaitan & Hafizzah, 2025). Di konteks TPQ, ini lebih berat lagi: santri masih kecil dan belum punya kapasitas untuk menarik makna nilai sendiri dari apa yang mereka tonton. Ustadzah perlu hadir, bukan sekadar menekan tombol putar, tapi benar-benar menjembatani antara tayangan dan nilai tasamuh yang ingin ditanamkan.

Ini juga terhubung ke temuan soal aspek presentasi yang mendapat skor 3 (Baik) dalam observasi. Penyampaian materi sudah cukup jelas, tapi kendala waktu mulai menggerus konsentrasi santri menjelang akhir sesi. Kemampuan fasilitasi, dengan demikian, bukan hanya soal mengoperasikan media dengan benar, tapi juga soal membaca kondisi kelas, dan tahu kapan harus melambat sebelum santri benar-benar kehilangan daya serapnya.

4.5 Kendala Waktu dan Implikasinya terhadap Kualitas Pembelajaran

Satu catatan yang tidak bisa diabaikan dari observasi ini adalah soal waktu. Sesi berlangsung hingga malam, dan itu langsung terasa pada konsentrasi santri di bagian akhir. Bukan masalah kecil terutama di TPQ yang memang jadwalnya sore sampai malam, saat santri sudah melewati seharian

penyakit di sekolah sebelumnya. Sari dan Sari mencatat hal yang sama: efektivitas pembelajaran di TPQ sangat bergantung pada kondisi fisik dan psikologis santri saat datang, dan kondisi itu sering kali sudah tidak optimal (Sari & Sari, 2025).

Dalam konteks media digital, ini penting. Animasi memang bisa sedikit mendongkrak semangat santri yang mulai mengantuk tapi ada batasnya. Kelelahan yang sudah terlalu dalam tidak bisa diatasi hanya dengan visual yang menarik. Maka pengelolaan waktu perlu masuk ke dalam perencanaan dari awal: video animasi dan kuis game lebih baik ditempatkan di awal atau tengah sesi, saat energi dan fokus santri masih bisa diajak bekerja sama.

4.6 Video Animasi sebagai Pelengkap, Bukan Pengganti

Dari semua yang tercatat di Tabel 1, satu kesimpulan cukup konsisten muncul: animasi bekerja paling baik bukan ketika ia menggantikan metode lama, tapi ketika ia mengisi celah yang memang tidak bisa dijangkau metode itu. Ceramah, hafalan, dan teladan ustadzah tetap jadi pondasi pembelajaran akhlak di TPQ. Animasi masuk bukan untuk menggesernya, tapi untuk memberi sesuatu yang selama ini sulit diberikan secara visual, representasi yang konkret, momen emosional lewat cerita, dan pengalaman belajar yang terasa lebih hidup bagi santri generasi alfa.

Khanip dkk. menemukan bahwa lembaga yang berhasil menjangkau santri generasi alfa adalah yang bisa menyatukan media digital ke dalam kerangka pedagogi Islami yang sudah ada bukan sekadar menukar satu metode dengan metode lain (Nuryadin et al., 2025). Temuan di TPQ Al Khadijah mengonfirmasi hal itu. Animasi dan kuis game tidak menggantikan ceramah atau keteladanan ustadzah; keduanya berjalan bersama, saling menopang. Hasilnya adalah proses belajar yang lebih menyeluruh, yang menyentuh dimensi kognitif, afektif, dan motivasional santri dalam satu waktu.

5. Kesimpulan dan saran

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini berangkat dari pertanyaan yang cukup konkret: apakah video animasi benar-benar bisa jadi alat pembelajaran akhlak tasamuh yang efektif di TPQ Al Khadijah Sidoarjo, dan bagaimana santri meresponsnya? Berdasarkan pengamatan yang tercatat di Tabel 1 dan analisis tematik dengan model Miles dan Huberman, ada tiga hal yang bisa ditarik sebagai kesimpulan. Yang pertama, dan mungkin paling mudah dilihat langsung, adalah soal keterlibatan santri. Sebelum video ditayangkan, banyak santri yang pasif, tampak bosan, sebagian sudah mengantuk. Setelah video berjalan, suasana berubah. Dan ketika sesi dilanjutkan dengan kuis game berhadiah, perubahan itu semakin dalam. Kombinasi dua media ternyata lebih berdampak dibanding satu media saja, bukan karena efek kejutan sesaat, tapi karena keduanya saling mengisi.

Yang kedua adalah soal skor observasi. Dari tiga aspek yang dinilai, kreativitas mendapat angka tertinggi (4/Sangat Baik), sementara ketepatan konsep dan presentasi masing-masing di angka 3 (Baik). Tidak ada skor di bawah 3. Ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan, penggunaan video animasi di TPQ Al Khadijah berjalan dengan baik, dan bahwa media visual memang punya daya jangkauan yang berbeda dibanding penjelasan verbal semata, terutama untuk santri usia TK/SD.

Yang ketiga adalah catatan serius soal waktu. Sesi yang berlangsung hingga larut membuat konsentrasi santri turun di bagian akhir. Ini pengingat penting: efektivitas media digital tidak hanya ditentukan oleh kualitas mediana. Kondisi santri dan kemampuan ustadzah mengelola alur sesi sama-sama menentukan. Media yang bagus sekalipun tidak akan bekerja jika disajikan di momen yang sudah tidak tepat.

Satu hal yang konsisten dari semua temuan ini: video animasi bekerja paling baik bukan sebagai pengganti metode konvensional, tapi sebagai penunjang yang berjalan bersamanya. Paling efektif ketika dipadukan dengan aktivitas interaktif lanjutan, dan ketika ada ustadzah yang aktif yang memberi konteks sebelum tayangan dan memandu refleksi setelahnya, bukan sekadar menekan tombol putar lalu menunggu sesi selesai.

5.2 Saran

Bagi pengelola dan ustadzah TPQ, ada dua hal yang perlu diperhatikan bersamaan, dan keduanya sama pentingnya. Soal waktu: video animasi dan kuis game sebaiknya masuk di awal atau tengah sesi, saat santri masih bisa diajak fokus. Dan soal peran: ustadzah perlu lebih dari sekadar mahir menyalakan media. Mereka perlu terlatih memberi konteks sebelum penayangan dan memandu refleksi nilai setelahnya, dua langkah sederhana yang ternyata menentukan apakah pembelajaran benar-benar terjadi atau hanya berlalu begitu saja.

Bagi pengembang kurikulum TPQ, temuan ini cukup jelas arahnya: kombinasi video animasi dan kuis game interaktif layak dimasukkan sebagai satu paket yang diintegrasikan ke dalam kurikulum akhlak secara teratur. Tidak perlu menunggu teknologi yang mahal atau canggih, aplikasi kuis sederhana yang tersedia gratis sudah cukup untuk menciptakan suasana belajar yang jauh lebih hidup.

Bagi peneliti selanjutnya, perlu diakui bahwa penelitian ini punya ruang lingkup yang terbatas: beberapa sesi di satu lembaga. Studi yang mencakup lebih banyak sesi, lebih banyak lembaga, dan dirancang untuk mengukur perubahan perilaku tasamuh dalam jangka panjang akan jauh lebih berguna, baik untuk memperkuat temuan ini maupun untuk menemukan di mana temuan ini tidak berlaku.

Referensi

- Di, P., & Jayalaksana, T. P. Q. (2025). *PENGEMBANGAN METODE AJAR BERBASIS*. 04, 213–221.
- Jailani, M. S. (2023). *Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*. 1, 1–9.
- Khanip, A., Sutyono, A., & Susilo, E. (2024). *Strategi Pembelajaran Pai Bagi Generasi Alpha (Studi Lapangan Di Sd Darul Qur ' an School Kota Semarang)*. 01(01), 32–42.
- Khuzaini, I., & Supratama, R. (2025). *Revitalisasi Metode Ceramah dalam Pembelajaran PAI : Menjawab Tantangan Gaya Belajar Generasi Alpha*. 1(2), 506–515.
- Kuantitatif, K. D. A. N. (n.d.). *Metodologi penelitian kualitatif dan kuantitatif*.
- Mabrurroh, N., Fitri, M., Faisal, A., Agustian, D., & Anbiya, B. F. (2025). *Penggunaan Animasi Sebagai Media Pembelajaran Dalam Membentuk Akhlak Mulia Di Sekolah Dasar*.
- Manajemen, J., Islam, P., & Pendidikan, P. (2025). *An nahdliyah*. 4, 35–47.
- Masnawati, E., Fitria, S. N., Sunan, U., & Surabaya, G. (2024). *Peran Taman Pendidikan Al-Qur ' an Pengembangan Akhlak Anak (TPQ) dalam*. 4(2), 213–224.
- Metode penelitian kualitatif*. (2023).
- Muflich, M. F., Islam, U., Indonesia, L., Estu, N., Muchtar, P., Islam, U., Indonesia, L., Sholikhah, A. F., Islam, U., & Indonesia, L. (n.d.). *STRATEGI PEMBELAJARAN GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM PENGUATAN NILAI TASAMUH DI SMPN 1 LAMONGAN*.
- Nugroho, D. A., Khaerunisa, N., & Firdausi, F. N. (2025). *Implementasi Teknologi Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Anak usia Dini*. 02(02), 117–143.
- Nuryadin, M. A., Fairuz, F., & Sembodo, J. J. (2025). *Metode pembelajaran khusus untuk generasi alpha , generasi z dan generasi beta*. 9(4), 45–50.
- Panjaitan, H., & Hafizzah, F. (2025). *Peran Guru Sebagai Fasilitator dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di SDIT Mutiara Ilmu Kuala The Role of Teachers as Facilitators in Improving the Quality of Learning at SDIT Mutiara Ilmu Kuala*. 5(1), 328–343.
- Sari, A. R., & Sari, N. I. (2025). *Peran TPQ Dalam Membentuk Karakter Religius Anak di TPQ Al-Qolam Desa Raja Basa Lama II*. 3(4), 4094–4099.
- Sidqi, M., & Rahman, A. (2026). *Internalisasi Nilai Moderasi Beragama melalui Kegiatan Keagamaan di TPQ At Taqwa Purbalingga*. 2(2), 101–111. <https://doi.org/10.55123/didik.v2i2.618>
- Spradley, P., & Huberman, M. (2024). *Kajian Teoritis tentang Teknik Analisis Data dalam Penelitian*

- Kualitatif: اما يهو ةدالما ةهـج نم لنولا ينتهـج نم نوـكي ءاطلـخاو سايقلا في إطلـخا نع زاتـرحلـلا جاتنـلـلا ةحص نم بـجاوـلا ةقـداص ةيضـقب ةدساف ةيضق سبتلت نأبف نعلما ةيـحـنا نم اماو لاق نا لـبا نعلما ةيـحـنا نم اماو طفـلـلا ةيـحـنا نم 1(84–77), 2(1).*
- Susanto, D., & Jailani, M. S. (2023). *Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Penelitian Ilmiah*. 1(1), 53–61.
- Tpq, D., Surau, T., & Khairat, B. (2025). *Penguatan Nilai-Nilai Moderasi Beragama Melalui Kegiatan Pembelajaran*. 3(4), 2694–2701.
- Wahyunda, E. A., Masrur, I., Islam, P., & Dini, A. U. (n.d.). *Penggunaan Media Animasi dalam Pembelajaran Pendidikan Islam Anak Usia Dini di RA Perwanida 11 Bangsalsari*. 5(2025), 402–433.
- Yasin, M., Garancang, S., Hamzah, A. A., Muhammadiyah, U., Unismuh, M., & Negeri, U. I. (2024). *Metode dan Instrumen Pengumpulan Data (Kualitatif dan Kuantitatif)*. 4.