

Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Visual Menggunakan Alat Peraga pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN Sumberagung

Rina Dian Rahmawati^{1*}, Khusnul Khotimah², Vina Aprilyanti³, Aida Fatmawati⁴, Lizet Dwi Aprillia⁵

¹ Pendidikan Bahasa Arab, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

² Pendidikan Matematika, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

^{3,5} Pendidikan Agama Islam, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

⁴ Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

*Email: rinadianrahmawati@unwaha.ac.id

ABSTRACT

The inculcation of Islamic values in the soul, taste and thought as well as harmony and balance are its main characteristics. However, it cannot be denied that the subject of Islamic religious education is still a subject that is considered boring, and often causes problems in learning. This condition resulted in the learning outcomes of Islamic religious education being less than optimal. Therefore, the implementation of learning with visual-based learning media using visual aids in Islamic religious education subjects at SDN Sumberagung. Learning media is a tool for teaching and learning process. The use of teaching media in the teaching and learning process can generate new desires and interests, generate motivation and stimulate learning activities, and can even have a psychological influence on students. Props play a major role in the success of a learning process. The use of visual aids must be done appropriately, as well as the selection of types that must be relevant to the educational material to be studied. The concept of learning requires two elements that are equally active, namely students and teachers. Visual-based learning media uses teaching aids in the form of monopoly games. This monopoly media was made to make it easier for students to understand material in Islamic religious education subjects, as well as develop the level of thinking of students. From the results of the percentage of students' answers above, it can be concluded that the result of the percentage is 9.10% with visual-based learning media using props in the form of monopoly games, can make students' learning interest increase, improve student learning outcomes, and feel bored when the process Teaching and learning in class is reduced by the existence of various learning media.

Keywords: Learning Media, Teaching Aids, Islamic Religious Education.

ABSTRAK

Penanaman nilai-nilai Islam dalam jiwa, rasa, dan pikir serta keserasian dan keseimbangan adalah karakteristik utamanya. Namun tidak dapat dipungkiri lagi bahwa mata pelajaran pendidikan agama Islam masih merupakan pelajaran yang dianggap membosankan, dan sering menimbulkan masalah dalam belajar. Kondisi ini mengakibatkan hasil belajar pendidikan agama Islam kurang optimal. Oleh karena itu, dilakukan penerapan pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis visual menggunakan alat peraga pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SDN Sumberagung. Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan dapat membawa pengaruh kejiwaan terhadap diri peserta didik. Alat peraga berperan besar dalam kesuksesan sebuah proses pembelajaran. Penggunaan alat peraga harus dilakukan dengan tepat, demikian juga pemilihan jenisnya yang harus relevan dengan materi pendidikan yang akan dipelajari. Konsep pembelajaran menuntut dua unsur yang sama-sama aktif, yaitu peserta didik dan guru. Media pembelajaran berbasis visual menggunakan alat peraga berupa permainan monopoli. Media monopoli ini dibuat untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam, sekaligus mengembangkan tingkat berpikir peserta didik. Dari hasil presentase jawaban peserta didik diatas dapat disimpulkan bahwasannya hasil

dari presentase adalah 9,10 % dengan adanya media pembelajaran berbasis visual menggunakan alat peraga berupa permainan monopoli, dapat membuat minat belajar peserta didik bertambah, meningkatkan hasil belajar peserta didik, serta rasa bosan ketika proses KBM dikelas menjadi berkurang dengan adanya media belajar yang bervariasi.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Alat Peraga, Pendidikan Agama Islam*

PENDAHULUAN

Menurut undang-undang No. 20 Tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara (Hidayat dan Abdillah, 2019). Pembelajaran dapat dilakukan dengan berbagai cara. Salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran dalam penyampaian materi yang disampaikan guru. Dengan adanya media pembelajaran peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan serta mempermudah fisualisasi peserta didik terhadap sesuatu yang tidak dapat dilihat, diamati bahkan dipegang oleh peserta didik. Dengan adanya media sesuatu yang tidak dapat dilihat, diamati, dan dipegang tersebut jadi dapat dilihat, diamati, dan dipegang.

Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Menurut Hamalik dalam Arsyad (2007) menyatakan pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan dapat membawa pengaruh kejiwaan terhadap diri peserta didik. Menurut Asnawir dan Usman (2002) fungsi penggunaan media pembelajaran adalah memudahkan peserta didik dalam memahami konsep yang abstrak, membantu guru dalam mengajar dan memberikan pengalaman yang lebih nyata. Sedangkan, menurut Wina Sanjaya (2014), ada beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu: Fungsi komunikasi, fungsi motivasi, fungsi kebermaknaan, fungsi persamaan persepsi, fungsi individualitas. Dampak positif dari penggunaan media menurut (Nasution:2013) sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung sebagai berikut: Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku, pembelajaran bisa lebih menari, pembelajaran dapat diberikan kapan dan di mana diinginkan atau diperlukan. Jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu. Jenis Media Pembelajaran sebagai perbandingan dapat dilihat klasifikasi media pembelajaran yang dikemukakan oleh Rudy Bretz (1972) dalam buku Muhammad Ramli(2012), yang membaginya menjadi 8 klasifikasi, yaitu: (1) media audio visual gerak, (2) media audio visual diam, (3) media audio semi gerak, (4) media visual diam, (6) media semi gerak, (7) media audio, dan (8) media cetak.

Menurut Suprijanto (2009) menyatakan bahwa media audio visual adalah bahan atau alat yang dipergunakan dalam situasi belajar untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menularkan pengetahuan, sikap dan ide. Terkait dengan menyampaikan pengetahuan diperlukan adanya pemahaman konsep dan pemecahan masalah dari peserta didik. Selain media audio visual, alat peraga adalah salah satu dari media pembelajaran yang dapat membantu guru dan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran (Irawati *et al.*, 2020). Alat peraga berperan besar dalam kesuksesan sebuah proses pembelajaran. Penggunaan alat peraga harus dilakukan dengan tepat, demikian juga pemilihan jenisnya yang harus relevan dengan materi pendidikan yang akan dipelajari. Konsep pembelajaran menuntut dua unsur yang sama-sama aktif, yaitu peserta didik dan guru. Keduanya sama berposisi sebagai subjek-objek secara timbal balik.

Alat peraga adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik (Afidah & Wulandari, 2021). Adapun Manfaat alat peraga adalah agar belajar lebih cepat bersesuaian antara dalam kelas dan di luar kelas, alat peraga juga memungkinkan mengajar lebih sistematis dan teratur (Nomneli dan Manu, 2018).

Pendidikan Agama Islam (Zuhairini:2004) adalah usaha sadar untuk membimbing ke arah pembentukan kepribadian peserta didik secara sistematis dan pragmatis, supaya hidup sesuai dengan ajaran islam, sehingga terjadinya kebahagiaan dunia akhirat. Pendidikan agama Islam adalah usaha dan proses penanaman sesuatu (pendidikan) secara kontinyu antara guru dengan peserta didik, dengan akhlakul karimah sebagai tujuan akhir. Penanaman nilai-nilai Islam dalam jiwa, rasa, dan pikir serta

keserasian dan keseimbangan adalah karakteristik utamanya. Ditinjau dari sisi fungsi, pendidikan agama Islam memiliki fungsi penanaman nilai-nilai Islami melalui pembelajaran yang bermutu. Pendidikan agama Islam juga memiliki fungsi keunggulan baik pembelajaran maupun output yang dihasilkan, yakni peserta didik dengan pribadi insan kamil. Selanjutnya pendidikan agama Islam dengan fungsi rahmatan lil alamin yang berarti bahwa peserta didik, baik dalam kehidupan pribadi dan sosialnya mampu menebarkan kedamaian sebagai esensi ajaran agama Islam (Firmansyah, 2019).

Pentingnya peranan pendidikan agama Islam dalam dunia pendidikan, perlu dilakukan usaha untuk menguasai pengetahuan tentang keagamaan. Peserta didik diharapkan memiliki motivasi yang tinggi sehingga dapat menguasai pembelajaran pendidikan agama Islam dengan baik dan diharapkan menjadi salah satu mata pelajaran yang menyenangkan dan diminati peserta didik. Namun tidak dapat dipungkiri lagi bahwa mata pelajaran pendidikan agama Islam masih merupakan pelajaran yang dianggap membosankan, dan sering menimbulkan masalah dalam belajar. Kondisi ini mengakibatkan hasil belajar pendidikan agama Islam kurang optimal. Kondisi ini dialami pada peserta didik di SDN Sumberagung, Kecamatan Megaluh. Adapun permasalahan mitra yang ditemui, antara lain: kurangnya minat peserta didik terhadap mata pelajaran pendidikan agama Islam, sulitnya penerimaan materi oleh peserta didik terhadap mata pelajaran pendidikan agama Islam yang disampaikan guru, serta penyampaian materi yang disampaikan guru hanya menggunakan metode ceramah dan media pembelajaran yang kurang bervariasi, sehingga peserta didik mudah bosan dan sulit menerima materi. Dari hasil pengabdian tersebut kemudian dibuat program kerja yang diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap pelajaran pendidikan agama Islam di SDN Sumberagung. Oleh karena itu, dilakukan penerapan pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis visual menggunakan alat peraga pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SDN Sumberagung. Dimana hal tersebut diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman materi oleh peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama Islam, dan praktiknya dapat digunakan secara kontinu oleh guru mata pelajaran pendidikan agama Islam di SDN Sumberagung.

METODE

Pada dasarnya pembelajaran merupakan kegiatan terencana yang mengkondisikan atau merangsang seseorang agar bisa belajar dengan baik agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Adapun pendekatan atau metode yang dapat digunakan dalam pengabdian untuk memberikan informasi atau pemetaan masyarakat (*social mapping*) secara langsung sehingga terjadi interaksi yang cair antara mitra dengan pelaksana kegiatan yaitu, metode pendekatan *Service Learning*.

Metode pendekatan *Service Learning* merupakan salah satu fokus pembelajaran kontekstual, pendekatan *Service Learning* merupakan belajar berbasis layanan dan pendekatan ini memerlukan penggunaan metodologi pengajaran yang mengkombinasikan jasa layanan masyarakat dengan suatu struktur berbasis sekolah untuk merefleksikan jasa layanan tersebut. Pendekatan *Service Learning* menekankan hubungan antara pengalaman jasa layanan dan pembelajaran akademis. Pendekatan yang menyajikan suatu penerapan praktis dari pengetahuan baru yang diperlukan dan berbagai keterampilan untuk memenuhi kebutuhan didalam masyarakat melalui proyek/tugas terstruktur dan kegiatan lainnya. Pembelajaran pelayanan (*service learning*) identik dengan pembelajaran aksi sosial dengan tujuan membantu peserta didik mengembangkan kompetensi sosial/kewarganegaraan, sehingga dapat melibatkan diri secara aktif dalam perbaikan masyarakat. Strategi pembelajaran *service learning* berpijak pada pemikiran bahwa semua kegiatan kehidupan dijiwai oleh kemampuan melayani. Dalam industri modern, kata kunci yang digunakan adalah layanan yang prima. Untuk itu, sejak dini, peserta didik dibiasakan untuk tolong menolong sesama (Rohmah, 2016).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peserta didik sekolah dasar kelas IV berada pada tingkat perkembangan operasional konkret dimana anak akan lebih memahami konsep apabila mengamati atau melakukan sesuatu sebagai pengalamannya sendiri. Dengan menggunakan media ini nantinya peserta didik tidak akan merasa bahwa dirinya sedang belajar. Peserta didik akan merasa seperti sedang bermain dan berinteraksi dengan teman-temannya. Sehingga nantinya peserta didik akan belajar tanpa tekanan dan merasa bahwa belajar itu menyenangkan. Melalui media ini, pembelajaran yang dilakukan secara tidak langsung akan mengaktifkan peserta didik dan mengembangkan tingkat berpikir peserta didik.

Media pembelajaran ini ditujukan bagi peserta didik kelas IV SDN Sumberagung. Media pembelajaran berbasis visual menggunakan alat peraga berupa permainan monopoli. Media monopoli ini

dibuat untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam, sekaligus mengembangkan tingkat berpikir peserta didik. Hal ini dikarenakan permainan monopoli merupakan permainan yang sudah dikenal anak sehingga anak sudah mengerti aturan dan tata cara permainannya. Selain itu, dengan penggunaan media ini akan membuat proses kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik untuk belajar mata pelajaran pendidikan agama Islam.

Cara bermain monopoli ini seperti permainan biasa. Peserta didik melempar dadu dan menjalankan pion. Jika peserta didik mendapatkan kartu yang berisi soal tentang materi yang disampaikan, peserta didik harus menjawabnya sesuai materi tersebut di depan kelas. Bila peserta didik mampu menjawab soal, maka mendapatkan hadiah yang sudah disediakan. Media pembelajaran ini bermanfaat sebagai media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan, meningkatkan antusias peserta didik dalam belajar, mempermudah proses pembelajaran supaya peserta didik mampu memahami mata pelajaran pendidikan agama Islam dengan baik, serta dapat meningkatkan hasil belajar pada peserta didik.



Gambar 1. Kegiatan Pengenalan Media Pembelajaran Berbasis Visual menggunakan Alat Peraga

Adapun hasil target yang telah dicapai pada tahap ini, kegiatan memperdayakan masyarakat dilakukan melalui pendidikan yaitu mengenalkan media pembelajaran berbasis visual menggunakan alat peraga pada anak didik kelas VI di SDN Sumberagung, mengajarkan peserta didik belajar bersama menggunakan media pembelajaran monopoli. Dari hasil angket aspek respon yang disebarikan kepada peserta didik kelas IV SDN Sumberagung yang berjumlah 29 siswa. Dapat diketahui peningkatan hasil belajar, sebelum dan sesudah peserta didik menggunakan media pembelajaran berbasis visual menggunakan alat peraga. Angket tersebut berisi 10 butir pernyataan, dimana pernyataan tersebut harus dijawab peserta didik dengan jawaban setuju/tidak setuju.

Dari hasil presentase jawaban peserta didik diatas dapat disimpulkan bahwasannya hasil dari presentase adalah 9,10 % dengan adanya media pembelajaran berbasis visual menggunakan alat peraga berupa permainan monopoli, dapat membuat minat belajar peserta didik bertambah, meningkatkan hasil belajar peserta didik, serta rasa bosan ketika proses KBM dikelas menjadi berkurang dengan adanya media belajar yang bervariasi.

SIMPULAN

Pendidikan agama Islam adalah usaha sadar untuk membimbing kearah pembentukan kepribadian peserta didik, supaya memiliki hidup sesuai dengan norma agama Islam. Media pembelajaran yang digunakan berbasis visual dengan alat peraga berupa permainan monopoli. Adapun tujuan media pembelajaran ini diharapkan dapat membuat minat belajar peserta didik bertambah, meningkatkan hasil belajar peserta didik, serta rasa bosan ketika proses KBM dikelas menjadi berkurang dengan adanya

media belajar yang bervariasi. Pendekatan atau metode yang dapat digunakan dalam pengabdian untuk memberikan informasi atau pemetaan masyarakat (*social mapping*) secara langsung sehingga terjadi interaksi yang cair antara mitra dengan pelaksana kegiatan yaitu, metode pendekatan *Service Learning*.

DAFTAR RUJUKAN

- Afidah, N., & Wulandari, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ispring Pada Materi Analytical Exposition Text. *JoEMS (Journal of Education and Management Studies)*, 4(3), 45-54.
- Aminoto, T., Dani, R., & Yuversa, E. (2019). Pengembangan Termometer Gas Sebagai Alat Peraga Pembelajaran Pokok Bahasan Skala Suhu Mutlak. *EduFisika*, 4(02), 48-55.
- Fauziyyah, L. A. (2018). Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri 2 Rulung Raya Natar Lampung Selatan Tahun Ajaran 2016/2017 (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Firmansyah, M. I. (2019). Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar, dan Fungsi. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Ta'lim*, 17(2), 83-84.
- Hani, U. S. (2017). Pengembangan media pembelajaran sebagai alat peraga penerapan konsep hukum pascal untuk peserta didik kelas viii smp (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Hidayat, R., & Abdillah, A. (2019). Ilmu Pendidikan: Konsep, Teori dan Aplikasinya. Medan: LPPPI.
- Irawati, F., Meishanti, O. P. Y., & Wulandari, A. (2020). Analisis Video Pembelajaran Hasil Praktikum pada Matakuliah Mikrobiologi. *JoEMS (Journal of Education and Management Studies)*, 3(4), 6-12.
- Jagom, Y. O., Uskono, I. V., & Fernandez, A. J. (2020). Pemanfaatan Alat Peraga Matematika Sebagai Media Pembelajaran Di SD Oebola Di Nusa Tenggara Timur. *Jurnal Abdidas*, 1(5), 339-344.
- Nasaruddin, N. (2015). Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika. Al-Khwarizmi: *Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 3(2), 21-30.
- Nasution, S. (1982). Berbagai pendekatan dalam proses belajar mengajar. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Nomleni, F. T., & Manu, T. S. N. (2018). Pengembangan media audio visual dan alat peraga dalam meningkatkan pemahaman konsep dan pemecahan masalah. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 8(3), 219-230.
- Ramli, M. (2012). *Media dan teknologi pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Prees.
- Rohmah, F. (2016). Studi Tentang Implementasi Pendekatan Service Learning dalam Mengembangkan Pengamalan Materi Pendidikan Agama Islam pada Siswa Kelas Xi IPA 2 Di Sma 1 Gebog Kudus Tahun Pelajaran 2015/2016 (Doctoral dissertation, STAIN Kudus).
- Sanjaya, H. W. (2016). *Media komunikasi pembelajaran*. Prenada Media. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sanjaya, W. (2011). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Suliani, M. (2020). Persepsi siswa terhadap penggunaan alat peraga dalam pembelajaran matematika. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 4(1), 92-100.
- Zuhairini. (2004). *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Malang: UIN Press.