

Media Cerita Bergambar Berbasis Audio Visual Pada Siswa Sekolah Dasar

Oleh:

Restu Resky Satriya

Eni Fariyatul Fahyuni

Pendidikan Agama Islam

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Desember, 2023

Pendahuluan



1. Perkembangan Era Teknologi Yang Sangat Cepat



2. Pembelajaran konvensional Di Pendidikan Islam



3. Pendidikan dituntut mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

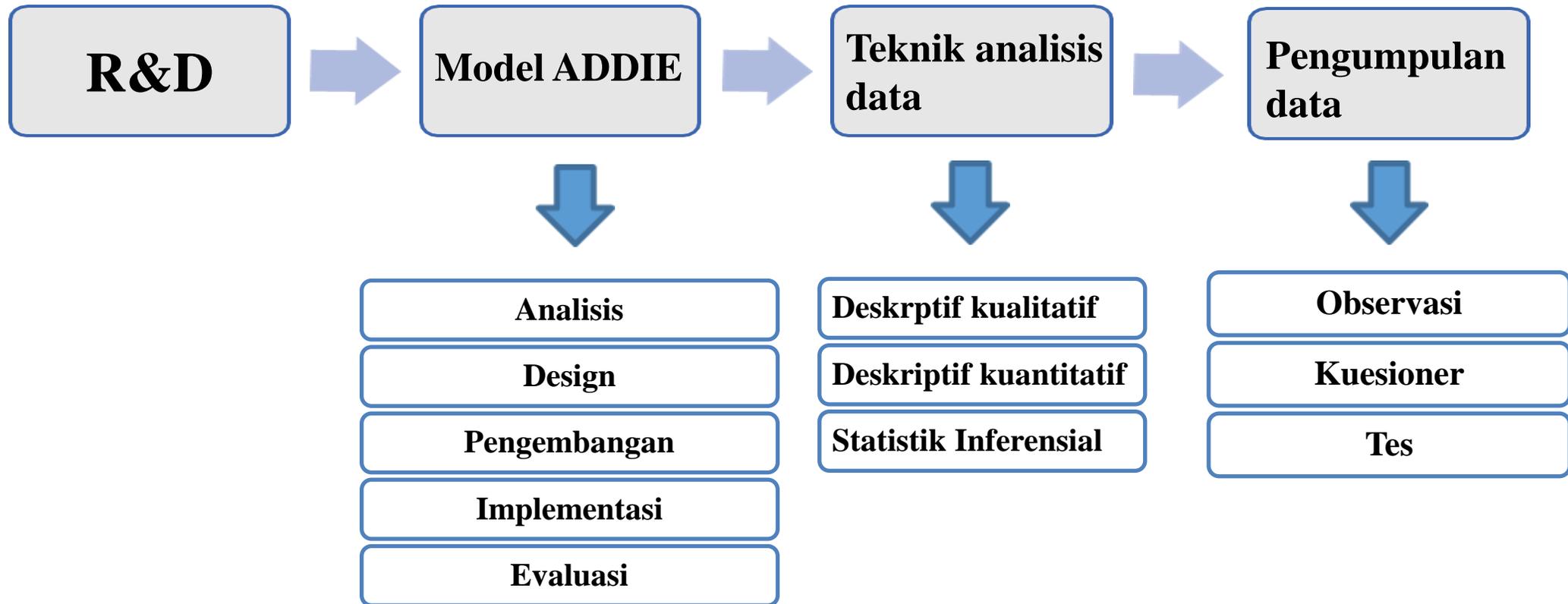


4. Media Cerita Bergambar Berbasis Audio Visual

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

1. Bagaimana pengembangan dalam media pembelajaran cerita bergambar Islami berbasis audio visual ?
2. Bagaimana validitas, efektifitas terhadap media cerita bergambar Islami berbasis audio visual dalam meningkatkan pemahaman sholat kepada siswa Sekolah Dasar ?

Metode



Hasil

• Ahli materi : 98%

• Ahli media : 98%

• Ahli pembelajaran : 98%

• Respon penilaian siswa : 93,55%

• Kelas eksperimen rata-rata :

Pretest : 86,32

Posttest : 91,37

• Kelas kontrol rata-rata :

Pretest : 85,11

Posttest : 87,56

Pembahasan

Mempelajari sholat sejak usia dini adalah kunci untuk mengembangkan praktik ibadah yang benar dan bermakna. Pemahaman sholat bukan hanya tentang tata cara juga tentang makna fisik, tetapi dari arti nilai yang terdapat dalam ibadah tersebut. Melalui media pembelajaran cerita bergambar Islami berbasis audio dan visual siswa lebih mudah dalam memahami shalat, karena menyajikan gambar yang disertai audio. Teknologi juga merupakan unsur yang sangat relevan dalam media pembelajaran. Penggunaan teknologi, khususnya audio dan visual membantu siswa menangkap informasi secara cepat. Media berbasis teknologi dapat memberikan pengalaman multisensori, menggabungkan visual, audio, dan teks, sehingga memungkinkan siswa untuk memproses informasi dalam berbagai cara. Teknologi juga memungkinkan interaktivitas, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, teknologi menjadi alat yang kuat dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis. Media pembelajaran cerita bergambar Islami berbasis audio dan visual layak digunakan karena meningkatkan semangat belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran cerita bergambar Islami berbasis audio dan visual muncul sebagai solusi yang menarik dan efektif.

Metode ini menggabungkan unsur-unsur visual dan audio dalam menyajikan cerita Islami, yang tidak hanya memberikan pembelajaran menjadi menarik tetapi meningkatkan motivasi belajar. Adanya media pembelajaran yang bisa menarik perhatian para peserta didik dapat meningkatkan kualitas belajar dan memotivasi belajar peserta didik. Berdasarkan hal tersebut, dalam penerapan media pembelajaran menjadi sarana dan suatu kebutuhan yang sangat penting untuk mendapatkan kualitas pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran cerita bergambar Islami berbasis audio dan visual layak digunakan karena memfasilitasi belajar siswa. Pendekatan yang lebih menarik perhatian kepada peserta didik dan interaktif membuat peserta didik bisa lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran, mempercepat pemrosesan informasi, dan memungkinkannya untuk mengaitkan konsep dengan pengalaman pribadi. Media pembelajaran cerita bergambar Islami berbasis audio dan visual menunjukkan bahwa metode yang relevan dengan dunia modern dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap ajaran agama. Cerita-cerita yang menarik dan relevan dengan pemahaman sholat dapat membawa siswa dalam pengalaman belajar yang lebih mendalam. Dalam cerita-cerita ini, siswa dapat merasakan bagaimana pelaksanaan sholat memiliki makna dalam kehidupan sehari-hari, membuatnya lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, karakter yang baik dan inspiratif dalam cerita juga memegang peran penting. Karakter-karakter dalam cerita membantu siswa untuk merasa dekat dan terhubung dengan materi.

Temuan Penting Penelitian

Temuan ini sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa adanya media pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan materi sholat serta dapat membantu guru dalam penyampaian materi. Temuan lainnya juga menyatakan bahwa media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih efektif dan memudahkannya dalam menjelaskan konsep-konsep yang cenderung sulit dipahami oleh siswa. Membuat dan menghasilkan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi, pembelajaran dapat menciptakan pembelajaran yang efektif serta menyenangkan. Secara keseluruhan, beberapa penelitian menemukan bahwa adanya di media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik dapat menjadi peningkatan pemahaman peserta didik yang baik. Hal ini menciptakan sinergi positif antara metode pembelajaran berbasis media dan peran pendidik dalam membentuk pemahaman agama siswa

Berbeda dengan penelitian yang peneliti lakukan, yaitu berfokus pada pengembangan, validitas, efektivitas dan unsur-unsur media yang membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif. Salah satunya adalah unsur cerita atau alur dalam media pembelajaran. Unsur cerita yang seru menjadi komponen kunci dalam media pembelajaran cerita bergambar Islami berbasis audio dan visual.

Manfaat Penelitian

Dengan adanya media pembelajaran ini yang memberikan pengaruh yang signifikan dalam peningkatan kualitas pemahaman ibadah sholat peserta didik. Siswa yang diberikan pembelajaran dengan media cerita bergambar Islami berbasis audio visual memiliki pemahaman yang lebih baik dibanding siswa yang diberikan proses belajar mengajar yang konvensional. Penggunaan media pembelajaran, khususnya cerita bergambar Islami berbasis audio dan visual, memiliki peran yang signifikan dalam memudahkan peserta didik menggali dan peningkatan pemahaman yang lebih optimal dan mendalam terhadap sholat.

Referensi

- Adiyono, J., & Jumrah, S. (2023). Perubahan Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam Di Madrasah Aliyah Negeri Insan Cendikia Paser. *IQRO: Journal of Islamic Education*, 6(1), 33–60. <https://doi.org/10.24256/iqro.v6i1.4017>
- Aeni, A. N., Nurlatifah, J. S., Setiowati, A. P., & Ubaidiah, L. (2023). Pengembangan Aplikasi Belajar Tata Cara Salat (BTS) Berbasis Smart Apps Creator sebagai Pembelajaran PAI di SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 704. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2086>
- Ainia, W., Badruli Martati, & Aristiana Prihatining Rahayu. (2021). Analisis Metode Menghafal Al-Qur'an Pada Anak Usia Dini Di Tahfidzhul Anak Usia Dini (Taud Saqu) Pondok Pesantren Karangasem Paciran Lamongan. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 21–35. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3340>
- Aisyah, U., Nurmisdaramayani, N., & Azmi, F. (2021). Hubungan Kompetensi Sosial Guru Pendidikan Agama Islam terhadap Pembentukan Karakter Siswa Kelas VIII MTs Miftahul Jannah Pantai Cermin Kecamatan Tanjung Pura. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 1(2), 164–172. <https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v1i2.604>
- Alam, G. M., & Asimiran, S. (2021). Online technology: Sustainable higher education or diploma disease for emerging society during emergency—comparison between pre and during COVID-19. *Technological Forecasting and Social Change*, 172. <https://doi.org/10.1016/j.techfore.2021.121034>
- Alfadda, H. A., & Mahdi, H. S. (2021). Measuring Students' Use of Zoom Application in Language Course Based on the Technology Acceptance Model (TAM). *Journal of Psycholinguistic Research*, 50(4), 883–900. <https://doi.org/10.1007/s10936-020-09752-1>
- Alim, S. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Menggunakan Macromedia Flash Dalam Fiqih Islam Materi Pokok Sholat Dan Zakat. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2(1), 38–59. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v2i1.66>
- Ani, A. M. (2018). Penggunaan Media Kartu Gambar Berwarna Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di Kelas VII Smp 4 Mataram Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2016/2017. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 2(1). <https://doi.org/10.58258/jisip.v2i1.246>
- Aprilia, A., & Rosyidah, A. N. K. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Cerita Bergambar Terhadap Keterampilan Membaca Nyaring Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 5, 30–34. <https://doi.org/10.29303/jcar.v5iSpecialIssue.3417>

