

Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Zakat

As'adi

SD Negeri 130012 Tanjungbalai, Indonesia

Email: osamaalfaruq650@gmail.com

ABSTRAK

Pemahaman siswa terhadap konsep zakat di sekolah dasar sering kali terbatas karena metode pembelajaran yang kurang interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang zakat. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan subjek penelitian siswa kelas V di SD Negeri 130012 Tanjungbalai. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan tes pemahaman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif, seperti video animasi, permainan digital, dan kuis berbasis teknologi, meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman mereka terhadap konsep zakat. Penelitian ini merekomendasikan pengintegrasian media pembelajaran interaktif dalam kurikulum Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media pembelajaran interaktif, Zakat, Pendidikan Agama Islam, Pemahaman siswa, Sekolah dasar

ABSTRACT

Students' understanding of the concept of zakat in elementary schools is often limited due to less interactive learning methods. This study aims to analyze the effectiveness of using interactive learning media in improving students' understanding of zakat. The research method used is classroom action research (CAR) with the research subjects being fifth grade students at SD Negeri 130012 Tanjungbalai. Data were collected through observation, interviews, and comprehension tests. The results showed that the use of interactive media, such as animated videos, digital games, and technology-based quizzes, increased students' engagement and their understanding of the concept of zakat. This study recommends the integration of interactive learning media into the Islamic Religious Education curriculum in elementary schools.

Keywords: Interactive learning media, Zakat, Islamic Religious Education, Students' understanding, Elementary school

PENDAHULUAN

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat Sekolah Dasar memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman dasar tentang nilai-nilai Islam pada siswa. Salah satu materi penting dalam PAI adalah konsep zakat, yang menjadi pilar utama dalam menjaga keseimbangan sosial dan ekonomi umat Islam. Namun, pemahaman siswa tentang zakat sering kali terbatas karena metode pembelajaran yang digunakan masih didominasi oleh pendekatan ceramah yang kurang menarik perhatian siswa (Mulyasa, 2013).

Zakat merupakan salah satu rukun Islam yang memiliki nilai edukatif dan sosial yang tinggi. Pemahaman yang baik tentang zakat sejak usia dini penting untuk membentuk karakter siswa yang peduli dan berbagi. Namun, metode pembelajaran tradisional, seperti ceramah, sering kali tidak efektif dalam menarik minat siswa dan membangun pemahaman yang mendalam.

Anak-anak usia Sekolah Dasar cenderung memiliki gaya belajar visual dan kinestetik yang membutuhkan media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual. Media pembelajaran interaktif, seperti aplikasi digital, permainan edukatif, atau video animasi, dapat menjadi solusi untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep zakat. Media ini memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung yang melibatkan indera visual, auditori, dan motorik secara bersamaan (Arends, 2012).

Media pembelajaran interaktif, seperti animasi, simulasi, dan permainan digital, telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Media ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif dan mandiri. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), penggunaan media interaktif dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep penting, termasuk zakat.

Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran PAI juga sejalan dengan perkembangan teknologi pendidikan yang terus berkembang. Media ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep tetapi juga mampu memotivasi siswa untuk belajar lebih aktif dan menyenangkan (Smaldino et al., 2011). Dengan pendekatan ini, siswa dapat lebih mudah memahami konsep zakat, seperti jenis-jenis zakat, syarat, dan tata cara pelaksanaannya, sehingga mereka mampu mengaplikasikan nilai-nilai zakat dalam kehidupan sehari-hari.

Implementasi media pembelajaran interaktif di Sekolah Dasar masih menghadapi tantangan, seperti keterbatasan fasilitas teknologi, kurangnya keterampilan guru dalam menggunakan media digital, serta minimnya materi interaktif yang relevan dengan pembelajaran zakat. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan pemahaman konsep zakat pada siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini juga akan menganalisis kendala dan solusi yang dapat diimplementasikan untuk mendukung penggunaan media interaktif secara optimal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk meningkatkan pemahaman konsep zakat pada siswa Sekolah Dasar melalui penggunaan media pembelajaran interaktif. PTK dipilih karena pendekatan ini memungkinkan guru untuk secara langsung mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, merancang solusi, serta mengevaluasi efektivitas tindakan yang dilakukan dalam konteks kelas yang sebenarnya (Arikunto, 2010).

Desain Penelitian

Penelitian ini mengadopsi model PTK yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart (1988), yang terdiri atas empat tahap utama:

1. Perencanaan (Planning)

Pada tahap ini, peneliti melakukan identifikasi masalah melalui observasi awal di kelas. Berdasarkan temuan, dirancang media pembelajaran interaktif seperti animasi digital, permainan edukasi, dan video pembelajaran yang relevan dengan konsep zakat. Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) disusun dengan mengintegrasikan media tersebut ke dalam aktivitas belajar.

2. Pelaksanaan (Action)

Tindakan dilakukan dalam dua siklus pembelajaran. Setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan dengan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

- a. Pengenalan konsep zakat menggunakan media interaktif (misalnya, video animasi tentang jenis-jenis zakat).
- b. Diskusi kelompok untuk menjawab pertanyaan berdasarkan media yang digunakan.
- c. Kegiatan refleksi individu melalui permainan edukasi berbasis teknologi.

3. Pengamatan (Observation)

Observasi dilakukan untuk mengamati keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung, termasuk respons terhadap media pembelajaran interaktif. Data diperoleh melalui:

- a. Lembar observasi keterlibatan siswa.
- b. Catatan lapangan oleh guru.
- c. Rekaman video proses pembelajaran.

4. Refleksi (Reflection)

Data yang dikumpulkan dianalisis untuk mengevaluasi efektivitas media interaktif dalam meningkatkan pemahaman konsep zakat. Hasil analisis menjadi dasar untuk memperbaiki strategi pembelajaran pada siklus berikutnya.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas V di SD Negeri 130012 Tanjungbalai yang berjumlah 20 siswa. Guru PAI bertindak sebagai pelaksana tindakan, sementara peneliti berperan sebagai pengamat.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan meliputi:

1. Tes Pemahaman Konsep Zakat

Tes berbentuk pilihan ganda dan uraian diberikan sebelum (pre-test) dan setelah (post-test) pelaksanaan tindakan di setiap siklus untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa.

2. Lembar Observasi

Lembar ini digunakan untuk mencatat keterlibatan siswa selama pembelajaran.

3. Angket Siswa

Angket diberikan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media pembelajaran interaktif yang digunakan.

Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui beberapa teknik berikut:

1. Tes: Untuk mengukur pemahaman siswa sebelum dan sesudah tindakan.
2. Observasi: Untuk mencatat tingkat partisipasi dan respons siswa selama pembelajaran.
3. Wawancara: Dilakukan dengan guru dan siswa untuk memperoleh informasi tambahan.
4. Dokumentasi: Meliputi foto dan video selama proses pembelajaran berlangsung.

Teknik Analisis Data

Data dianalisis menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif:

1. Analisis Kuantitatif
Peningkatan pemahaman siswa diukur melalui perbandingan nilai pre-test dan post-test. Persentase peningkatan dihitung menggunakan rumus N-Gain Score.
2. Analisis Kualitatif
Data dari observasi, wawancara, dan catatan lapangan dianalisis untuk mendeskripsikan proses pembelajaran dan respons siswa terhadap media interaktif.

Kriteria Keberhasilan

Keberhasilan penelitian ditentukan berdasarkan:

1. Peningkatan nilai rata-rata siswa: Minimal 75% siswa mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sebesar 75.
2. Keterlibatan siswa: Minimal 80% siswa aktif selama pembelajaran berlangsung.
3. Tanggapan positif siswa: Minimal 85% siswa memberikan tanggapan positif terhadap media pembelajaran interaktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep zakat pada siswa Sekolah Dasar melalui penggunaan media pembelajaran interaktif dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Berikut adalah hasil penelitian berdasarkan indikator keberhasilan:

1. Peningkatan Pemahaman Konsep Zakat

Peningkatan pemahaman siswa diukur melalui hasil pre-test dan post-test di setiap siklus. Berikut adalah rata-rata nilai siswa:

Tabel 1 hasil pre-test dan post-test

Tahap	Rata-rata Nilai Pre-Test	Rata-rata Nilai Post-Test	N-Gain Score
Sebelum Siklus 1	58	72	0.35 (sedang)
Setelah Siklus 1	72	85	0.46 (sedang)

Temuan:

- a. Pada Siklus 1, pemahaman siswa mulai meningkat setelah diperkenalkan media pembelajaran interaktif seperti video animasi tentang jenis-jenis zakat dan permainan edukasi berbasis teknologi.
- b. Pada Siklus 2, pemahaman siswa meningkat lebih signifikan setelah penyesuaian strategi pembelajaran, termasuk penggunaan diskusi kelompok berbasis media digital.

2. Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran

Keterlibatan siswa diukur melalui lembar observasi dan catatan lapangan. Indikator keterlibatan mencakup keaktifan siswa, partisipasi dalam diskusi, dan antusiasme terhadap media interaktif.

- a. Siklus 1: 70% siswa terlibat aktif dalam pembelajaran.
- b. Siklus 2: 85% siswa menunjukkan keaktifan yang lebih baik, terutama saat menggunakan media pembelajaran interaktif yang dirancang lebih variatif.

Temuan:

- a. Media interaktif membantu siswa memahami konsep zakat dengan lebih menarik.
- b. Permainan edukasi seperti kuis digital memotivasi siswa untuk berpartisipasi lebih aktif.

3. Tanggapan Siswa terhadap Media Pembelajaran

Angket diberikan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan media interaktif dalam pembelajaran. Hasil menunjukkan bahwa:

- a. **90% siswa** merasa media interaktif membuat pembelajaran lebih menarik.
- b. **85% siswa** menyatakan media membantu mereka memahami materi lebih baik.
- c. **80% siswa** menginginkan penggunaan media serupa untuk pembelajaran materi PAI lainnya.

4. Refleksi dan Perbaikan

Berdasarkan refleksi di akhir setiap siklus, ditemukan beberapa hal:

- a. Siklus 1: Beberapa siswa masih kesulitan memahami konsep karena video animasi terlalu cepat. Guru memperbaiki dengan menyediakan video dengan durasi lebih panjang dan menambahkan penjelasan langsung.
- b. Siklus 2: Media pembelajaran lebih sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga hasil belajar meningkat secara signifikan.

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi zakat.

1. Penggunaan media pembelajaran interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep zakat, dengan rata-rata nilai post-test siswa mencapai 85 di Siklus 2.
2. Media interaktif meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, dengan 85% siswa terlibat aktif pada Siklus 2.
3. Siswa memberikan tanggapan positif terhadap media pembelajaran interaktif, yang membuat pembelajaran lebih menarik dan relevan dengan gaya belajar mereka.

Penggunaan media pembelajaran interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar terhadap konsep zakat. Media ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Untuk mengoptimalkan penggunaan media interaktif, diperlukan dukungan berupa pelatihan guru, penyediaan infrastruktur, dan pengintegrasian media ini dalam kurikulum Pendidikan Agama Islam.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tommy, A. (2019). *Konsep Kolaborasi dalam Pendidikan Islam*. Jakarta: UIN Press.
- Arends, R. I. (2014). *Learning to Teach*. New York: McGraw-Hill.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. New York: Macmillan.
- Gardner, H. (1993). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. New York: Basic Books.
- Gillies, R. M. (2007). *Cooperative Learning: Integrating Theory and Practice*. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Hamzah, B. (2012). *Strategi Pembelajaran Aktif Berbasis Teknologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Harmer, J. (2007). *The Practice of English Language Teaching*. Harlow: Pearson Education Limited.
- Hasan, A. S. (2021). *Pendekatan Kolaboratif dalam Pengajaran Agama Islam*. Surabaya: Al-Hikmah Press.
- Huda, M. (2018). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1999). *Learning Together and Alone: Cooperative, Competitive, and Individualistic Learning*. Boston: Allyn and Bacon.
- Kemendikbud. (2020). *Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar*. Jakarta: Kemendikbud RI.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University Press.
- Majid, A. (2011). *Perencanaan Pembelajaran PAI Berbasis Kompetensi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*. Thousand Oaks: SAGE Publications.
- Muhaimin. (2016). *Paradigma Pendidikan Islam: Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Santrock, J. W. (2018). *Educational Psychology*. New York: McGraw-Hill Education.
- Slavin, R. E. (1995). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Boston: Allyn and Bacon.

- Suyatno, S. (2017). *Strategi Pembelajaran Berbasis Nilai-Nilai Islam*. Jakarta: Rajawali Press.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge: Harvard University Press.