

PENERAPAN MEDIA GRAFIS DALAM PEMBELAJARAN PAI

Della Latifah Amanda¹, Fithri Asmelia², Nanda Ayuningtyas³, Arjuna Barkah Firdaus Nasution⁴,
Ayu Larasati Putri Andita⁵

¹latifahdella2@gmail.com, ²fithriasmelia09@gmail.com, ³nandaayuningtyas52@gmail.com,

⁴arjunabarkah272003@gmail.com, ⁵larasatiyyys@gmail.com⁵

^{1,2,3,4,5} UIN Sumatera Utara

Abstract: This research aims to find out the effectiveness of applying graphic media in Islamic Religious Education learning. The method used in this research is a qualitative research method with data collection techniques in the form of observations and tests which are used to strengthen research data. The research was carried out in 1 day by applying and teaching using graphic media. The effectiveness of graphic media can be seen from observing student behavior during teaching and learning activities. The data analysis technique uses descriptive techniques by making systematic and factual descriptions and the analysis is carried out in 3 (three) ways, including data reduction, simplification of presentation or drawing conclusions. And findings were found related to the use of graphic media in learning which include: graphic media makes students more focused in learning, becomes more creative and makes students more active and understands the learning material better.

Keywords: Learning, Graphic Media, Visual.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas dari penerapan media grafis di dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi dan tes yang digunakan sebagai penguat data penelitian. Penelitian dilakukan dalam 1 hari dengan cara peneliti menerapkan dan mengajarkan dengan menggunakan media grafis. Efektivitas media grafis dilihat dari pengamatan perilaku siswa selama mengikuti kegiatan belajar mengajar. Teknik analisa data menggunakan teknik deskriptif dengan membuat uraian yang sistematis dan faktual dan analisisnya dilakukan dengan 3 (tiga) cara antara lain reduksi data, penyederhanaan penyajian atau penggambaran kesimpulan. Dan didapati temuan terkait penggunaan media grafis dalam pembelajaran yang mencakup: media grafis membuat siswa lebih fokus dalam pembelajaran, menjadi lebih kreatif serta membuat siswa menjadi lebih aktif, dan lebih paham dengan materi pembelajarannya.

Kata Kunci: Pembelajaran, Media Grafis, Visual.

PENDAHULUAN

Guru dan siswa berkomunikasi sepanjang proses pembelajaran. Instruktur berperan sebagai sumber data sedangkan siswa berperan sebagai penerima data. Untuk menyempurnakan korespondensi antar pengirim dan penerima data agar korespondensi menjadi menarik, diperlukan media atau kantor korespondensi. Media pembelajaran menggabungkan semua yang digunakan pengajar untuk memerankan panca indera yaitu penglihatan, pendengaran, kontak, penciuman dan pengecapian sambil menyampaikan ilustrasi. Media pembelajaran merupakan alat pengangkut data yang secara tegas dimaksudkan untuk memenuhi tujuan pembelajaran (Hasan, dkk, 2021).

Untuk dapat mewujudkan pengalaman pendidikan yang layak dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara ideal, diperlukan media yang tepat dalam pelaksanaannya. Media grafis merupakan salah satu jenis media yang dapat digunakan. Media realistik ini dikenang sebagai media visual. Dalam gagasan media, ilustrasi dicirikan sebagai media yang memadukan realitas dan pemikiran secara wajar, padat, dan terkoordinasi, melalui perpaduan kata dan foto. Media ini memang cocok untuk menyampaikan data secara singkat. Media realistik yang baik harus mampu menumbuhkan pemikiran atau gambaran kreatif siswa. Kekuatan pikiran kreatif dapat dihasilkan dengan mengkoordinasikan komponen-komponen visual dalam suatu mata pelajaran (Ramli, 2012)

Selain itu, proses penyampaian suatu konsep atau teori yang merangsang indera penglihatan manusia melalui bahasa tulis, simbol, lukisan, atau pola disebut juga dengan media grafis. Dua alat pembelajaran media grafis dengan dua dimensi, lebar dan panjang, dimungkinkan (Hasan, dkk, 2021)

Berbagai macam media grafis yaitu meliputi:

1. Grafik, yaitu merepresentasikan data dengan kombinasi angka, garis dan simbol.

2. Diagram, yaitu gambar lugas yang dibuat untuk memperlihatkan hubungan-hubungan umum yang diperkenalkan melalui garis-garis yang representatif.
3. Sketsa, khususnya gambar dasar atau denah kasar yang menunjukkan bagian dasar suatu gambar.
4. Spanduk, yaitu rencana permainan visual yang jelas, mencolok dan memikat yang dirancang untuk menarik perhatian para pengamat.
5. Komik, yaitu jenis keaktifan yang mengungkap tokoh-tokoh dan menampilkan suatu cerita secara berurutan yang erat kaitannya dengan gambar dan dimaksudkan untuk mengalihkan perhatian pembaca.
6. Meja Flanel, yaitu meja yang dilapisi bahan flanel untuk pengenalan gambar atau kata-kata yang tidak sulit ditempel dan mudah dihilangkan.
7. Papan pengumuman, yaitu papan biasa tanpa dilapisi flanel. Biasanya gambar atau tulisan ditempel langsung dengan lem atau perekat lainnya. (Manshur, 2020)

Media realistik juga mempunyai beberapa manfaat antara lain: (1) Bersifat konkrit; (2) Gambar mempunyai kemampuan membatasi ruang dan waktu; (3) Gambar memiliki kemampuan untuk mengatasi keterbatasan panca indera kita; dan (4) Mereka menyajikan permasalahan dengan cara yang mudah dipahami dan dapat mencegah atau memperbaiki kesalahpahaman. (5) Media ini lebih murah, mudah diakses dan digunakan, (6) Dapat mempermudah dan mempercepat siswa dalam memahami pesan administrasi, (7) Keunggulan bagi siswa lainnya dapat dinaungi. (Fitri, 2014 : 12)

Media grafis ini mempunyai beberapa kekurangan meskipun mempunyai kelebihan, antara lain: (1) Terkadang ukurannya terlalu kecil untuk digunakan pada kelompok siswa yang banyak, (2) secara keseluruhan hanya ada dua aspek yang terlihat, namun aspek yang berbeda kurang memuaskan. , (3) Tidak dapat menampilkan desain perkembangan yang bagus, (4) Jawaban mungkin berbeda untuk gambar yang serupa, (5) Sulit dipahami bagi siswa dengan usia rendah dan tingkat pendidikan (Anam, dkk, 2023). Berdasarkan uraian di atas, penulis menerapkan media grafis ini dalam pembelajaran PAI, tujuannya adalah untuk mengetahui seberapa efektif media grafis ini jika diterapkan dalam pembelajaran PAI.

METODE

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode kualitatif adalah metode penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena-fenomena tentang apa yang dialami subjek penelitian, misalnya tingkah laku, persepsi, motivasi, tindakan, secara komprehensif dan melalui uraian dalam bentuk kata-kata dan bahasa, dalam konteks yang khusus dan dengan menggunakan berbagai metode alamiah. (Nasution, 2023). Untuk jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menerapkan media pembelajaran grafis yang bertujuan untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Sedangkan untuk teknik pengumpulan datanya yaitu observasi, dan tes.

Persepsi dicirikan sebagai suatu pendekatan yang secara sengaja mencatat tingkah laku dengan memperhatikan atau secara lugas memperhatikan cara tingkah laku individu atau kelompok yang diperiksa. Arti yang lebih luas dari persepsi adalah keteraturan persepsi dan pencatatan efek samping yang muncul pada objek pemeriksaan (Rahmadi, 2011). Sedangkan tes adalah kegiatan atau latihan yang digunakan untuk mengukur kemampuan informasi, pengetahuan, kemampuan dan bakat yang digerakkan oleh orang atau kelompok, serta untuk mengukur seberapa efektif penggunaan media pembelajaran dalam pelaksanaannya di kelas (Daryanto, 2001) Penelitian dilakukan dalam 1 hari dengan cara peneliti menerapkan dan mengajarkan dengan menggunakan media grafis, untuk menilai penggunaan media tersebut dalam pembelajaran PAI untuk mempermudah pemahaman siswa. Hal ini dilihat dari pengamatan perilaku siswa selama mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Sedangkan untuk mengkaji informasi yang telah dikumpulkan, pencipta menggunakan prosedur ekspresif dengan membuat penggambaran yang efisien dan otentik dan pengujiannya dilakukan dengan 3 (tiga) cara, antara lain penurunan informasi, perbaikan tayangan atau mencapai tujuan. Proses analisis ini dilakukan secara induktif, yaitu mengumpulkan data tentang fakta di lapangan, kemudian mengumpulkan data secara sistematis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tanggal 9 November 2023, penulis melakukan praktek mengajar. Penulis melakukan praktek mengajar dengan menggunakan media grafis berupa gambar tempel pada pelajaran Fiqih. Sebagaimana proses pembelajaran mencakup :

1. Sebelum memulai pembelajaran, peserta didik diarahkan untuk merapikan meja dan tempat duduk mereka lalu melaksanakan do'a mulai belajar. Hal ini dapat menanamkan kebiasaan yang baik kepada diri peserta didik untuk senantiasa melaksanakan segala sesuatu dengan mengharap ridho dan pertolongan Allah SWT. Hal ini sejalan dengan apa yang disebutkan dalam (Arief, 2002) menyatakan bahwasannya pembiasaan merupakan sesuatu yang dilakukan agar anak didik mampu untuk membiasakan bertindak, berfikir maupun bersikap sesuai dengan tuntutan syariat ajaran agama islam. Kemudian anak-anak tersebut juga dibiasakan dengan prihal-prihal yang baik, maka anak itu mempunyai "rekaman" ingatan yang kuat dan bagus sehingga anak-anak tersebut terbiasa untuk melakukannya atau mengimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.
2. Lalu menyampaikan judul materi yang akan dipelajari di hari tersebut, juga menyampaikan tujuan pembelajaran dan lain sebagainya.
3. Sebelum pemaparan materi, penulis bertanya kepada peserta didik tentang pembelajaran minggu lalu Sebagaimana pada (Slameto,2013) mengemukakan bahwasannya mengulangi pembelajaran dalam proses belajar memiliki pengaruh besar, dikarenakan adanya review atau pengulangan pembelajaran, pelajaran yang belum masih dikuasai dan muda untuk lupa akan sedikit banyakan tertinggal atau tertanam didalam pemikiran (otak) seseorang.
4. Setelah mereview pelajaran di minggu lalu, penulis lalu memaparkan materi pada saat itu, menggunakan media grafis berupa gambar tempel. Penulis juga menambahkan media video untuk meningkatkan perhatian siswa.
5. Setelah selesai pemaparan materi, penulis meakukan evaluasi dengan memberikan kuis kepada peserta didik, dan peserta didik yang dapat menjawab kuis akan mendapatkan reward berupa hadiah.
6. Setelah pemberian reward kepada peserta didik, penulis melakukan penutup pembelajaran dengan mengkondisikan kelas terlebih dahulu, lalu ditutup dengan kesimpulan pembelajaran hari ini dan memohon maaf apabila ada kesalahan dalam pembelajaran hari ini serta mengucapkan terimakasih, lalu membaca doa setelah belajar bersama-sama.

Penerapan media grafis dalam pembelajaran ini penulis simpulkan bahwa hal ini banyak mendorong kemajuan siswa dalam belajar. Dengan adanya media ini, maka siswa dapat berkreas sesuai dengan materi yang dibahas. Beberapa kelebihan media grafis ini yaitu :

1. Media grafis ini dapat membuat peserta didik lebih fokus dalam memperhatikan materi pembelajaran. Dengan terfokusnya siswa maka proses pembelajaran dapat berjalan secara maksimal dan juga semakin meminimalisir terjadinya hal-hal yang tidak diinginkan di saat proses pembelajaran seperti ribut, mengantuk, dan lain sebagainya. Hal ini sejalan dengan pernyataan (Hakim,2020) media grafis dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam pembelajaran karena dapat membuat peserta didik lebih fokus dan memudahkan pemahaman materi.
2. Media grafis ini mendorong siswa untuk lebih kreatif. Hal ini dapat terjadi ketika siswa memperhatikan gambar, warna bentuk pada media grafis yang disajikan. Hal-hal yang siswa perhatikan tersebut dapat melatih pemikirannya untuk kreatif dalam membuat dan memperhatikan sesuatu. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan dalam Wardoyo (2017:192), yaitu penggunaan media realistik dalam pengalaman berkembang tidak hanya dapat menonjolkan dan membangun inspirasi belajar siswa di sekolah, namun juga menjadikan mereka lebih kreatif. Karena guru menggunakan berbagai media grafis dalam proses belajar mengajar, siswa di sekolah pun menjadi lebih kreatif dalam bidang menggambar.
3. Media grafis ini menjadikan siswa lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat ketika misalnya siswa diperintahkan untuk memindahkan atau mencocokkan gambar yang berkaitan dengan materi tersebut. Hal ini sesuai dengan pernyataan (Susanti,2017) dengan adanya interaksi aktif antara guru dan siswa, serta siswa dengan siswa, penggunaan media grafis dapat menjadikan siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran yang cenderung sulit dipahami secara verbal.

4. Media grafis ini membuat siswa menjadi lebih paham tentang materi pembelajaran yang disampaikan sehingga pesan yang ingin disampaikan oleh guru dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh peserta didik. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Dina Indriana (2011:63), yaitu media realistik ini membuat siswa lebih mudah dan cepat memahami pesan yang disampaikan melalui kenyataan, pikiran, dan melalui kata, kalimat, angka, dan lain-lain. gambar atau gambar.

Selain didapati hal-hal di atas, penulis mendapati juga beberapa kekurangan dari penerapan media grafis ini, diantaranya:

1. Media grafis ini memiliki ruang yang terbatas dalam hal menyampaikan materi sehingga materi yang dicantumkan di dalam media tidak maksimal, Pernyataan ini sesuai dengan yang disampaikan (Sadiman,2014) bahwa ukuran dari media grafis yang terbatas untuk kelompok besar, menimbulkan kesulitan bagi beberapa siswa dalam melihat isi materinya dan penyampaian materi di dalamnya juga menjadi terbatas.
2. Media grafis ini membutuhkan keterampilan khusus dalam pembuatannya agar visual medianya terlihat menarik bagi peserta didik. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan (Suharjo,2006) bahwa media realistik memerlukan kemampuan unik dalam pembuatannya, terutama untuk tambahan ilustrasi yang membingungkan, dan pengenalan pesan hanya berupa komponen visual. Jadi media grafis yang penulis terapkan di dalam pembelajaran PAI cukup efektif dan menarik, karena dapat meningkatkan minat siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran dan membantu siswa untuk memahami pembelajaran dengan lebih mudah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan media grafis dalam pembelajaran PAI cukup memaksimalkan kegiatan pembelajaran, hal ini dapat dilihat dari beberapa respons peserta didik terkait dengan pembelajaran yang dilakukan, dengan penggunaan media grafis ini tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik serta dengan bentuk visual medianya yang menarik, membuat para peserta didik menjadi tertarik dan lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran. Hasil penelitian juga didapatkan bahwa dengan media grafis yang diterapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan pembelajaran yang cukup menarik, dan dapat menjadikan peserta didik lebih aktif dalam kegiatan belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Anam, Syaiful, dkk. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Nilai Islami*. Padang : PT. Globab Eksekutif Teknologi.
- Arief, Armai. (2002). *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*. Jakarta:Ciputat Press.
- Daryanto. (2001). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Dina Indriana. (2011). *Ragam Alat Bantu Pengajaran, Menenal, Merancang dan Mempraktikannya*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Fitri, Nurul. (2014). *Pengaruh Penggunaan Media Grafis (Gambar) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta : Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Hakim, Abdul & Abd Halik. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Grafis Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar Negeri 55 ParePare*. Journal of Education, Language Teaching and Science. Vol. 2, No. 1.
- Hasan, Muhammad, dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten : TAHTA MEDIA GROUP.
- Manshur, Ahmad. (2020). *Pengembangan Media Grafis Dalam Pembelajaran*. Al-Aufa: Jurnal Pendidikan dan Kajian Keislaman Volume 02 Nomor 02
- Nasution, Abdul Fattah. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : CV. Harfa Creative.
- Rahmadi. (2011). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Ramli, Muhammad. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin : IAIN Antasari Press.
- Sadiman, Arief , dkk. (2014). *Media Pendidikan: Pengembangan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Suharjo. (2006). *Mengenal Pendidikan Sekolah Dasar, Teori dan Praktik*. Jakarta: Depdiknas Dirjend Dikti Direktorat Ketenagaan.
- Susanti, Dyah Aris. (2017). *Penggunaan Media Grafis dalam Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas 1 SD Islam Al-Azhar Tulungagung*. Al-Ibtida'. Vol. 5, No. 1
- Wardoyo, Eko Hadi. (2017). *Efektivitas Media Grafis dalam Menunjang Pembelajaran di Sekolah*. Modeling: Jurnal Program Studi PGMI. Vol. 4, No. 1.