

Penerapan akhlak terpuji pada tingkat SD/MI dengan menggunakan media non-digital (diorama)

Alifia Nur Reihan

Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
e-mail: alifianurreihan@gmail.com

Kata Kunci:

Akhlak terpuji, diorama, media pembelajaran non-digital, SD/MI, pendidikan karakter

Keywords:

Praiseworthy morals; diorama; non-digital learning media; SD/MI; character education

ABSTRAK

Penanaman akhlak terpuji pada peserta didik tingkat dasar merupakan aspek fundamental dalam pendidikan karakter. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat digunakan adalah pemanfaatan media non-digital, salah satunya diorama. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media diorama dalam pembelajaran akhlak terpuji di SD/MI serta menilai efektivitasnya dalam menanamkan nilai-nilai karakter. Penelitian menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian adalah siswa kelas IV dan V di dua sekolah dasar Islam di Kabupaten Malang. Hasil

menunjukkan bahwa diorama memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan pemahaman, keterlibatan, dan perilaku akhlak siswa dalam kehidupan sehari-hari. Melalui media ini, siswa dapat secara aktif mengamati, mendiskusikan, dan meneladani perilaku akhlak yang ditampilkan dalam bentuk tiga dimensi, yang menjadikannya lebih kontekstual dan bermakna.

ABSTRACT

The cultivation of praiseworthy morals in primary level students is a fundamental aspect of character education. One of the learning strategies that can be used is the utilization of non-digital media, one of which is diorama. This study aims to describe the application of diorama media in learning praiseworthy morals in SD / MI and assess its effectiveness in instilling character values. The research used the Research and Development (R&D) approach with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research subjects were fourth and fifth grade students in two Islamic elementary schools in Malang Regency. The results showed that the diorama made a positive contribution to the improvement of students' understanding, involvement, and moral behavior in everyday life. Through this media, students can actively observe, discuss, and emulate the moral behavior displayed in three-dimensional form, which makes it more contextual and meaningful.

Pendahuluan

Pendidikan akhlak merupakan inti dari Pendidikan Agama Islam (PAI) di semua jenjang, terlebih pada tingkat dasar. Dalam Islam, pembentukan akhlak dimulai sejak usia dini, sebagaimana ditegaskan dalam QS. Luqman: 13-19 yang menekankan pentingnya pendidikan moral dalam keluarga dan masyarakat. Pendidikan karakter yang berbasis nilai-nilai Islam perlu ditanamkan secara sistematis dan kreatif agar lebih mudah diterima oleh peserta didik (Zuhairini et al., 1993). hal tersebut juga sejalan dengan upaya rekonstruksi nilai moral akhlak peserta didik untuk menghadapi tantangan abad 21 (Zaini et al., 2022)



This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membentuk karakter dan kepribadian peserta didik, terutama dalam menanamkan nilai-nilai religius yang menjadi dasar perilaku dan moral individu. Nilai religius tidak hanya tercermin dalam ibadah ritual, tetapi juga dalam sikap dan tindakan sehari-hari, seperti kejujuran, kedisiplinan, serta kepedulian terhadap sesama dan lingkungan. Di lingkungan sekolah, guru berperan penting sebagai fasilitator dan teladan dalam menanamkan nilai-nilai tersebut melalui berbagai strategi pembelajaran, salah satunya dengan integrasi nilai religius ke dalam media pembelajaran (Ramadhan et al., 2023).

Salah satu tantangan dalam pembelajaran agama di sekolah dasar adalah bagaimana mengaitkan materi keagamaan dengan kehidupan nyata peserta didik agar lebih mudah dipahami dan diterapkan. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan adalah mengembangkan media pembelajaran non-digital berupa diorama. Media ini dirancang untuk mengajarkan bagaimana memahami sebuah materi dan menjelaskannya secara realistis dengan mencontohkan sesuai dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar melalui guru, tetapi juga secara tidak langsung menginternalisasi nilai-nilai religius melalui aktivitas fisik yang familiar bagi mereka.

Namun, dalam praktiknya, penyampaian materi akhlak sering kali masih bersifat teoritis dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Akan tetapi, tidak semua guru di Indonesia dapat menerapkan media pembelajaran dengan baik. Bahkan dengan perkembangan teknologi di zaman ini masih banyak guru yang masih menerapkan metode ceramah. Sedangkan tidak semua peserta didik mendapatkan hasil belajar yang efektif dengan mendapatkan materi dari sekedar mendengarkan tanpa diikutsertakan dalam proses pembelajaran. Hal ini membuat siswa kesulitan dalam menginternalisasi nilai-nilai tersebut. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu menjembatani antara teori dan praktik secara konkret.

Media pembelajaran ialah segala hal yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (materi pelajaran) sehingga mampu menstimulus perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Santyasa, 2007). Adanya media pembelajaran akan membantu peserta didik untuk lebih dekat dengan objek belajarnya. Menurut (Fikri, 2024) pemanfaatan media dan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas dan daya tarik proses belajar mengajar.

Media diorama adalah bentuk visual tiga dimensi yang menggambarkan suatu adegan atau peristiwa tertentu, dan dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran (Jihad, 2013). Media ini cocok digunakan untuk siswa sekolah dasar karena mampu merangsang daya imajinasi, kreativitas, dan empati siswa melalui pengalaman belajar visual dan taktil. Media tersebut sangatlah tepat, menarik, dan diharapkan mampu menumbuhkan gairah peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran.

Pembahasan

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi (Cahyadi, 2019). metode penelitian dan pengembangan

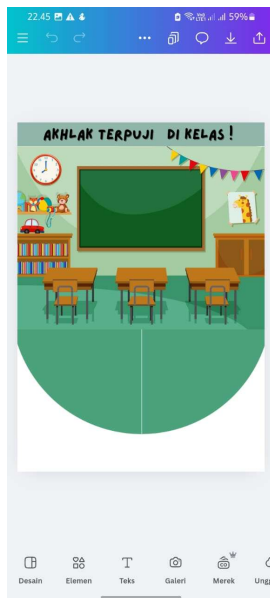
adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keektifan produk tersebut. Dalam konteks penelitian ini, produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran interaktif non digital yang dirancang dengan desain melalui canva setelah itu mengumpulkan bahan yang dibutuhkan serta merancang bahan bahan tersebut menjadi suatu media pembelajaran.

1.) Tahap Analisis

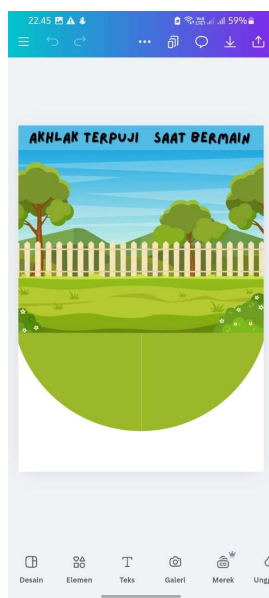
Peneliti melakukan observasi untuk mengetahui kendala dalam pembelajaran akhlak serta potensi penggunaan media non-digital. Ditemukan bahwa sebagian besar guru masih mengandalkan ceramah sebagai metode utama, sementara siswa kurang antusias dan sulit memahami nilai-nilai moral secara aplikatif.

2.) Tahap Desain

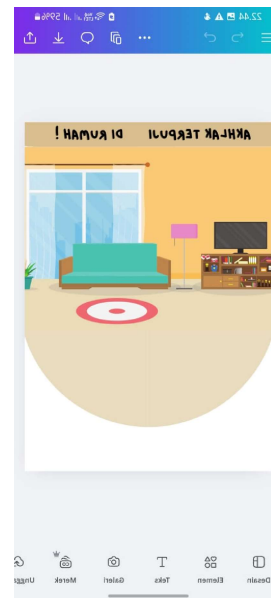
Peneliti merancang media diorama yang menggambarkan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari seperti: anak membantu teman yang jatuh, membantu teman yang mengalami kesulitan anak membantu orang tua membersihkan rumah, menghormati orang tua, dan membuang sampah pada tempatnya. Setiap diorama dilengkapi dengan narasi pernyataan mengenai konsep materi yang dipaparkan, narasi dikemas secara singkat. Desain dikemas secara menarik dan sedemikian rupa dengan menggunakan aplikasi canva, perpaduan warna juga dibutuhkan untuk menarik perhatian siswa.



Gambar 1.1 latar kelas



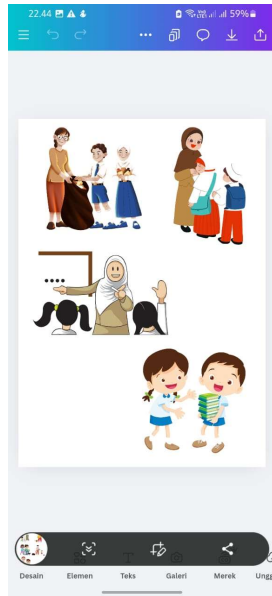
Gambar 1.2 latar taman



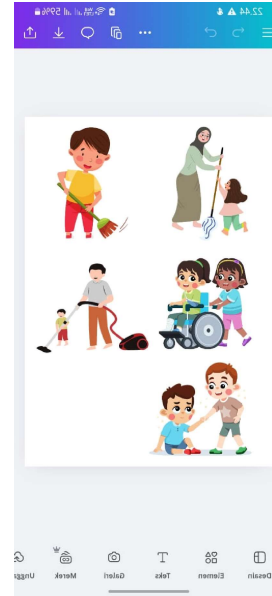
Gambar 1.3 latar rumah



Gambar 1.4 ornamen



Gambar 1.5 ornamen



Gambar 1.6 ornamen

3.) Tahap Pengembangan

Diorama dibuat dari bahan sederhana seperti styrofoam, dakron, pewarna tekstil, gambar yang sudah di desain dan di print, dan lem serta alat lainnya yaitu gunting, cutter, botol spray. Visualisasi difokuskan pada kesederhanaan namun representatif terhadap nilai-nilai yang ingin diajarkan. Setiap tahap dalam model ini saling berkesinambungan dan berfungsi untuk memastikan bahwa media yang dihasilkan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan pengguna. Berdasarkan hasil pengembangan media yang dilakukan oleh peneliti, telah menghasilkan sebuah media pembelajaran non digital yang bernama “Diorama” yang mana merupakan sebuah media pembelajaran interaktif melibatkan guru serta murid. Peneliti menggunakan aplikasi canva untuk merancang desain kemudian di gabungkan dengan alat dan bahan yang telah disediakan sehingga menjadi diorama yang memiliki tiga slide yang dimana pada masing-masing slide memiliki rangkuman singkat yang dapat membantu pemahaman siswa.



Gambar 2.1 slide 1



Gambar 2.2 slide 2



Gambar 2.3 slide 3

4.) Tahap Implementasi

Pada tahap ini media diujicobakan kepada siswa kelas II tingkat Sekolah Dasar / Madrasah Ibtidaiyah. Guru menyampaikan materi akhlak dengan bantuan diorama dan melibatkan siswa dalam diskusi serta refleksi nilai. Siswa diberikan kesempatan untuk menyimpulkan maksud dari isi diorama yang dipaparkan dengan begitu guru dapat mengetahui tingkat pemahaman siswa. Untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa selain siswa menjelaskan, guru dapat mengukur pemahaman siswa dengan keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan yang guru berikan melalui kotak pertanyaan yang telah disiapkan di sisi lain diorama. Siswa mengambil soal setelah itu menjawab. Setelah siswa dapat menjawab pertanyaan yang guru berikan, siswa mendapat reward yang terdapat pada sisi depan dari kotak pertanyaan.



Gambar 3.1 implementasi



Gambar 3.2 implementasi



Gambar 3.3 implementasi



Gambar 3.4 implementasi



Gambar 3.5 implementasi



Gambar 3.6 implementasi

5.) Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan melalui pemahaman guru terhadap pemahaman siswa dan pertanyaan yang diberikan guru kepada siswa. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam aspek pemahaman dan penerapan nilai-nilai akhlak seperti

kejujuran, tolong-menolong, dan sopan santun. Berdasarkan hasil observasi, penggunaan media diorama tiga dimensi pada pembelajaran akhlak terpuji pada tingkat SD/MI mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa secara signifikan. Hasil observasi guru menunjukkan bahwa 93,4% siswa menggunakan media diorama untuk meningkatkan pemahaman yang dimana membantu mereka memahami nilai-nilai karakter seperti kejujuran dan gotong royong. Meskipun media diorama sangat efektif dalam menanamkan nilai akhlak terpuji, diperlukan pendampingan lebih lanjut agar siswa mampu menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari, tidak hanya di lingkungan sekolah. Guru dan siswa menilai media diorama sangat layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran terutama untuk materi yang berkaitan dengan pembentukan karakter dan akhlak mulia.

Kesimpulan dan Saran

Penggunaan media non-digital berupa diorama dalam pembelajaran akhlak terpuji di SD/MI terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman, partisipasi, dan pembentukan karakter siswa. Selain menarik media ini juga menghadirkan pendekatan kontekstual yang menyenangkan dan bermakna, sejalan dengan tujuan utama Pendidikan Agama Islam. Tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik dan bermakna, tetapi juga meningkatkan pemahaman, keterlibatan, serta internalisasi nilai-nilai positif pada siswa. Evaluasi yang dilakukan menunjukkan hasil yang sangat baik baik dari segi kelayakan, kepraktisan, maupun dampaknya terhadap pembentukan karakter siswa. Peneliti merekomendasikan agar guru PAI lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran yang relevan dengan kondisi peserta didik dan lingkungan sekolah.

Daftar Pustaka

- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Fikri, S. (2024). *Pemanfaatan media dan teknologi dalam pembelajaran bahasa Arab*. Madza Media. <https://repository.uin-malang.ac.id/20546/>
- Jihad, A. (2013). *Menjadi guru profesional: Strategi meningkatkan kualifikasi dan kualitas guru di era global*. Penerbit Erlangga.
- Ramadhan, M. G. R., Fattah, A., & Mujtahid, M. (2023). *Peran guru Pendidikan Agama Islam dalam menanamkan nilai-nilai Moderasi Beragama bagi peserta didik di SMP Muhammadiyah 6 Dau*. <http://repository.uin-malang.ac.id/18344/>
- Santyasa, I. W. (2007). Landasan konseptual media pembelajaran. *Universitas Pendidikan Ganesha*, 1–23.
- Zaini, M., Barizi, A., Supriyatno, T., & Marsuki, M. (2022). Tantangan pendidikan: Upaya repurifikasi pendidikan akhlak abad 21. *JSI: Jurnal Studi Islam*, 11(2), 106–129. <https://repository.uin-malang.ac.id/15049/>
- Zuhairini, A., Zain, M., Ghofur, A., & Nasution, H. (1993). *Metodologi Pengajaran Agama*. Jakarta: Bumi Aksara.