

Implementasi media pembelajaran mosyajiroh pada mata pelajaran fikih kelas 5 di MIN 2 Kota Malang

Akhmad Ramadhan

Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
e-mail: akhmadramadhani2002@gmail.com

Kata Kunci:

implementasi; media pembelajaran; mosyajiroh; fikih; MIN 2 Kota Malang

Keywords:

implementation; learning media; mosyajiroh; fiqh; MIN 2 Malang city

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi media pembelajaran Mosyajiroh pada mata pelajaran fikih kelas 5 di MIN 2 Kota Malang. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran Mosyajiroh pada mata pelajaran fikih kelas 5 di MIN 2 Kota Malang telah dilakukan dengan baik. Hal ini dibuktikan dengan: (1) perencanaan yang matang, (2) pelaksanaan yang sesuai dengan rencana, (3) evaluasi yang berkelanjutan, dan (4) hasil belajar siswa yang meningkat. Media pembelajaran Mosyajiroh terbukti efektif dalam meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran fikih.

ABSTRACT

This research aims to determine the implementation of Mosyajiroh learning media in class 5 fiqh subjects at MIN 2 Malang City. This research uses a qualitative method with a descriptive approach. Data was collected through observation, interviews and documentation. The results of the research show that the implementation of Mosyajiroh learning media in class 5 fiqh subjects at MIN 2 Malang City has been carried out well. This is proven by: (1) careful planning, (2) implementation according to plan, (3) continuous evaluation, and (4) increased student learning outcomes. Mosyajiroh learning media has proven to be effective in increasing student interest, motivation and learning outcomes in fiqh subjects.

Pendahuluan

Pendidikan agama Islam merupakan salah satu mata pelajaran penting di sekolah dasar. Di kelas 5, siswa mulai mempelajari materi fikih yang lebih kompleks. Hal ini membutuhkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik agar siswa dapat memahami materi fikih dengan mudah dan menyenangkan. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang fikih adalah media pembelajaran Mosyajiroh. Mosyajiroh adalah metode pembelajaran yang menggunakan media permainan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Metode ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran (Koderi & Sari, 2021).

Pendidikan adalah upaya sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah melalui nasehat, bimbingan, atau kegiatan pelatihan yang berlangsung di dalam dan di luar sekolah sepanjang hidup mereka untuk mempersiapkan siswa



This is an open access article under the CC BY-NC-SA license.

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

menghadapi peran yang tepat di masa depan dalam berbagai lingkungan kehidupan. Pendidikan membantu mengembangkan keterampilan, membentuk karakter dan peradaban bangsa yang bermartabat, serta mencerdaskan kehidupan nasional. Pendidikan adalah proses mengajarkan atau menanamkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang sangat dibutuhkan seseorang kepada sekelompok orang dengan cara mengajar atau melatihnya di bawah bimbingan orang lain. Semakin tinggi pendidikan seseorang maka kualitas hidup dan kemampuan konsentrasi akan semakin baik (Ardhani et al., 2021).

Tantangan yang sangat besar dan beragam bagi guru Fiqih ketika mengajarkan mata pelajaran Fiqih kepada anak guna menghadapi permasalahan hukum baru dan menjadikan anak paham agama. Apalagi aliran agama diajarkan oleh orang tua kepada anak, namun terdapat mazhab tersendiri untuk guru fiqih. Pemberian pengajaran fikih di Seminari Ibtidaiyah juga mempunyai tantangan karena orang tua siswa berbeda-beda. Di sini, guru fiqh harus berhati-hati dalam menghadapi perbedaan sekolah (Hasdiana, 2018).

Ketika suatu permasalahan muncul, guru fiqh tidak menyalahkan siswa atas pandangan agamanya, namun justru menawarkan pemahamannya untuk membantu siswa memahaminya dengan lebih baik. Tugas terakhir sudah dijelaskan di paragraf pertama, namun Anda mungkin perlu menjelaskannya lagi kepada guru Fiqih Anda. Tantangan ini adalah tentang penguasaan teknologi. Kita sudah tahu bahwa teknologi berkembang, dan berkembang, berubah, dan ditingkatkan setiap tahunnya (Hasdiana, 2018).

Permasalahan yang ada di kalangan jamaah haji adalah kurangnya pengetahuan dan pemahaman mengenai syarat-syarat pokok, sunnah, dan tata cara melaksanakan kegiatan haji dan umrah. Pengetahuan dan pemahaman tentang haji dan umroh diberikan kepada jamaah haji hanya jika ibadah haji besar dilakukan satu kali saja. Akibatnya, jamaah haji kurang mengetahui syarat-syarat pokok, sunnah, dan tata cara menunaikan ibadah haji dan umrah (Utomo, 2019).

Jemaah haji dan umrah hanya boleh melihat dan membaca petunjuk dan bacaan doa yang disediakan dalam buku terbitan Kementerian Agama. Pengetahuan tentang amalan haji dan umrah memberikan kejelasan kepada jamaah haji dan umrah tentang kapan sebenarnya kegiatan haji dan umrah berlangsung selama proses haji dan umrah bagi jamaah haji di mekkah dan madinah pada saat ibadah haji. Oleh karena itu, penulis melakukan penelitian ini dengan menggunakan pendekatan desain yang berpusat pada pengguna untuk aplikasi pembelajaran ibadah haji dan umroh berbasis multimedia (Utomo, 2019).

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan monopoli agar peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian yaitu penelitian dan R&D (Researcrh and Development) dengan dengan desain model pengembangan ADDIE. Langkah – langkah pengembangan dengan model tersebut meliputi tahapan *Analysis*

(analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi) (Andi Rustandi & Rismayanti, 2021). Pihak yang terlibat dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 5D di MIN 2 Kota Malang dan bentuk keterlibatannya yaitu sebagai subjek pada media pembelajaran ini selama lebih kurang tiga bulan dengan berbagai proses yang dilakukan oleh peneliti. Objek penelitian adalah implementasi media pembelajaran Mosyajiroh pada mata pelajaran fikih. Lokasi penelitian adalah MIN 2 Kota Malang dan waktu penelitian adalah semester genap tahun ajaran 2023/2024.

Pembahasan akan fokus pada penyajian data dan analisis serta revisi produk yang dikembangkan. Tahap analisis (anayize) meliputi kegiatan sebagai berikut: (a) Melakukan analisis terhadap kompetensi yang dibutuhkan peserta didik. (b) melakukan analisis terhadap karakteristik peserta didik ditinjau dari kemampuan belajar, pengetahuan, keterampilan, sikap dan aspek lain yang relevan; (c) Melakukan analisis material sesuai dengan persyaratan kompetensi (Tegeh & Kirna, 2013).

Tahap desain dilakukan dengan menggunakan kerangka acuan berikut: (a) Kepada siapa pelajaran itu ditujukan? (Peserta); (b) Keterampilan apa yang ingin Anda pelajari? (Kompetensi); (c) Bagaimana cara paling efektif Anda mempelajari konten atau keterampilan? (D) Bagaimana cara menentukan tingkat penguasaan saya pelajaran? (Tes dan Penilaian). Pertanyaan ini menyangkut empat elemen kunci desain pembelajaran: siswa, tujuan, metode, dan pengembangan materi. Berdasarkan pertanyaan-pertanyaan tersebut, maka fokus perancangan pembelajaran adalah pada tiga kegiatan: pemilihan bahan ajar sesuai dengan karakteristik siswa dan kebutuhan kemampuan, strategi pembelajaran, serta bentuk dan metode penilaian dan evaluasi (Tegeh & Kirna, 2013).

Tahap ketiga meliputi kegiatan pengembangan seperti penyiapan materi pendidikan. Kegiatan di dalam kelas seperti mengumpulkan bahan, membuat ilustrasi, dan mengetik merupakan ciri kegiatan pada tahap perkembangan ini. Kegiatan tingkat keempat adalah implementasi. Hasil pengembangan diterapkan pada pembelajaran untuk mengetahui dampaknya terhadap kualitas pembelajaran, seperti efektivitas, minat, dan efisiensi pembelajaran. Pada penelitian ini hanya dilakukan evaluasi formatif terhadap perbaikan pengembangan produk, sehingga langkah implementasi belum sepenuhnya dilakukan. Implementasi yang dilakukan dalam penelitian ini tidak menyeluruh karena hanya satu bab yang diuji dalam uji lapangan (Tegeh & Kirna, 2013).

Pada tahap akhir dilakukan evaluasi yang meliputi evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan pada setiap tahap untuk mengumpulkan data yang digunakan untuk perbaikan. Di akhir program dilakukan penilaian sumatif untuk mengetahui hasil belajar siswa dan dampaknya terhadap kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Karena evaluasi ini berkaitan dengan tahap pengembangan dan penelitian penyempurnaan produk yang dikembangkan, maka dalam penelitian ini hanya dilakukan evaluasi formatif (Tegeh & Kirna, 2013).

Seperti yang sudah ditentukan oleh pihak Microteaching terkait pembagian sekolah, saya ditempatkan di MIN 2 Kota Malang yang mana sekolah ini merupakan salah satu sekolah tingkat MI yang bergengsi di Kota Malang khususnya, 2 pekan sudah berlalu menjadi setelah seminggu pertama untuk pengenalan atau adaptasi dengan lingkungan

yang ada di MIN 2 Kota Malang ini. Dengan pembiasaan menerapkan 5S (Senyum, Salam, Sapa, Sopan, dan Santun) baik kepada guru maupun seluruh civitas akademika MIN 2 Kota Malang, kemudian dilanjutkan dengan Sholat Dhuha setiap pukul 6.30 WIB, dan Muroja'ah Al-Qur'an dengan metode Ummi yang dilantunkan setiap hari dari senin hingga jum'at sebelum melaksanakan sholat dhuha maupun sholat duhur.

Sekolah ini terdiri dari kelas 1 hingga kelas 6, masing-masing tingkatan kelas memiliki pengelompokan kelas sampai kelas F maupun G dengan kuota setiap kelasnya sebanyak kurang lebih 30 anak. Sebagai sekolah dibawah naungan Kemenag, tidak heran jika difokuskan pada pengembangan ilmu agamanya dan pembiasaan religius. Dengan penerapan Kurikulum Merdeka dan K13 disetiap jenjang kelas disediakan TV, dan Proyektor sebagai penunjang pembelajaran berbasis digitalisasi, dengan fasilitas yang didapatkan dari pemerintah mempermudah guru untuk menjalankan proses KBM, dengan penerapan pembelajaran digitalisasi membuat para siswa membawa HP/Laptop. Setiap Kurikulum dan metode pembelajaran pasti memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing.

Penyediaan wifi bagi siswa/i kadang kala menjadi problem pembelajaran yang kurang efektif apabila adanya gangguan jaringan maupun kurang konsentrasi dengan pembelajaran. Setiap guru memiliki metode pembelajaran yang berbeda-beda. Sejauh pengamatan saya selama 2 pekan di MIN 2 Kota Malang setiap guru kelas pasti menyesuaikan materi dengan metode pembelajaran yang nantinya akan dibawakan saat pelajaran dimulai. Seringkali guru-guru di MIN 2 Kota Malang menggunakan aplikasi Quizizz, Google Form, Kahoot, dan Youtube yang menjadi penunjang untuk pembelajaran maupun penilaian. Setiap kurikulum atau media pembelajaran memang tidak luput dari kelebihan dan kekurangan.

Berdasarkan analisis selama 2 minggu kemarin dapat saya simpulkan bahwa siswa kurang suka dengan guru killer dan lebih suka dengan pembelajaran yang seru, santai dan menyenangkan agar lebih mudah untuk diterima siswa/i, dan seringkali ketika mengadakan kuis atau penilaian harian disediakan reward sebagai pemantik siswa/i agar lebih bersemangat dalam belajar dan memahami materi yang akan diujikan. Demikian hasil analisis yang saya amati selama bertugas di MIN 2 Kota Malang.

Monopoli Haji & Umroh adalah permainan edukasi yang terinspirasi dari permainan monopoli klasik. Pemain akan berkeliling papan permainan yang menampilkan lokasi-lokasi penting yang berkaitan dengan ibadah haji dan umroh. Melalui permainan ini, peserta didik diharapkan dapat belajar tentang tata cara, rukun, dan doa-doa yang berkaitan dengan ibadah haji dan umroh dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

Evaluasi terkait kinerja media pembelajaran ketika diimplementasikan di kelas 5D MIN 2 Kota Malang awal mulanya berjalan dengan penuh semangat dan kekompakan yang tinggi di masing-masing kelompok karena memang sistematika permainannya saling bekerja sama, permainan berjalan 30 menit, namun dimenit ke 25 para peserta didik tidak bisa dikontrol karena memang yang menjalankan pion masing-masing kelompok yaitu bergantian satu persatu, sehingga membuat anak yang lain bosan dan akhirnya berkeliaran atau berisik dikelas, kelebihan yang dirasakan yaitu memperudah

peserta didik untuk menambah wawasan, kosa kata 3 bahasa, dan mempermudah guru dalam menerangkan materi yang akan disampaikan dan kekurangan yang dirasakan yaitu dalam hal pengondisian kelas dan cara bermainnya yang berkerumunan sehingga tidak tertib.

Kesimpulan dan Saran

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penelitian dan penyusunan laporan tentang "Implementasi Media Pembelajaran Mosyajiroh pada Mata Pelajaran Fikih Kelas 5 di MIN 2 Kota Malang" dapat diselesaikan dengan lancar. Penyusunan laporan ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan penghargaan, peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT Atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti diberi kekuatan, kesehatan, dan kemudahan dalam menyelesaikan penelitian ini. Orang Tua, Kepala Sekolah MIN 2 Kota Malang, Guru Fikih Kelas 5 MIN 2 Kota Malang, Siswa Kelas 5 MIN 2 Kota Malang, Teman-teman dan Rekan Sejawat, Semua pihak yang membantu dalam penelitian ini. Peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penelitian ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan di masa yang akan datang.

Daftar Pustaka

- Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan model addie dalam pengembangan media pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli pada pelajaran IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 170–175. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- Hasdiana, U. (2018). Pembelajaran fiqh di madrasah ibtidaiyah. In *Analytical Biochemistry* (Vol. 11, Issue 1). <http://link.springer.com/10.1007/978-3-319-59379-1%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/B978-0-12-420070-8.00002-7%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.ab.2015.03.024%0Ahttps://doi.org/10.1080/07352689.2018.1441103%0Ahttp://www.chile.bmw-motorrad.cl/sync/showroom/lam/es/>
- Koderi, K., & Sari, T. P. (2021). Meningkatkan Kemampuan Membaca Arab Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli. *Tarbawiyah : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(2), 132. <https://doi.org/10.32332/tarbawiyah.v5i2.3774>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan ADDIE model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>
- Utomo, R. B. (2019). Aplikasi pembelajaran manasik haji dan umroh berbasis multimedia dengan metode user centered design (UCD). *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*, 3(1), 68. <https://doi.org/10.30645/j-sakti.v3i1.97>

Gambar



Gambar 1.1 Monopoli Syar'i Haji dan Umroh



Gambar 1.2 Kegiatan Pembelajaran Kelas 5D MIN 2 Kota Malang

Gambar 1.3 Hasil Quis di Google Form dan Foto Kegiatan Pembelajaran di Kelas 5C



Gambar 1.4 Kegiatan setelah pembelajaran mosyajiroh dan pembagian reward kepada siswa