

PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF “KOTAK PINTAR” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SKI DI MADRASAH IBTIDAIYAH

Azka Dzikri Tsabata¹; Dwi Maya Meilina²; Muhammad Nadhiful Akmal³; Dian Rif'iyati⁴
UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan 1; UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan 2; UIN K.H.
Abdurrahman Wahid Pekalongan 3; UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan 4
azkadzikri20@gmail.com¹; dwimaya025@gmail.com²; akmalnadhiful@gmail.com³;
dian.rifiyati@uingusdur.ac.id⁴

Abstrak

Pembelajaran mononton merupakan sebuah pembelajaran yang disampaikan oleh seorang pendidik tanpa melalui alat peraga apapun. Namun, peserta didik biasanya kurang memahami dalam penyampaian tersebut. Ditambah dengan adanya pembelajaran SKI yang mencakup tentang sejarah Islam pada masa dahulu yang penjelasannya cukup membuat peserta didik menjadi abstrak. Hal ini akan membuat pembelajaran yang tidak dapat ditangkap oleh peserta didik. Tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan pendidik dalam menyampaikan sebuah penjelasan dan untuk meningkatkan pemahaman atau kompetensi peserta didik dalam suatu konsep yang baru dengan membutuhkannya sebuah alat peraga. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode studi pustaka. Hasil dari pembahasan ini mencakup tentang alat kotak pintar yang dimana alat tersebut merupakan sebuah media pembelajaran yang akan membuat peserta didik menjadi lebih memahami pembelajaran SKI di kelas III. Dengan ini pembelajaran di kelas III dapat menjadi pembelajaran yang efektif.

Kata Kunci: Media Pembelajaran 1, Kotak Pintar 2, Pembelajaran SKI 3

Abstract

Watch learning is learning delivered by an educator without using any teaching aids. However, students usually do not understand the delivery. In addition, there is SKI learning which covers the history of Islam in the past, the explanation of which is enough to make students abstract. This will create learning that cannot be captured by students. The aim of this research is to improve educators in conveying an explanation and to increase students' understanding or competence in a new concept by requiring a teaching aid. The method used in this research is the literature study method. The results of this discussion include the smart box tool, which is a learning medium that will make students understand SKI learning in class III better. With this, learning in class III can become effective learning.

Keywords: Learning Media 1, Smart Boxi 2, SKI Learning 3

PENDAHULUAN

Menurut Zainuddin, Kajian pendidikan agama Islam merupakan suatu mata pelajaran yang dirancang agar peserta didik dapat mengetahui, meyakini, memahami, mengamalkan, dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan belajar, mengajar, dan melatih. Bidang pendidikan agama Islam tersebut empat bidang, salah satunya Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Biasanya pembelajaran ini membutuhkan kompetensi dalam hal berfikir abstrak. Namun, dengan adanya metode yang tepat pendidik bisa mengatasi dari permasalahan tersebut.

Menurut Anas, Salah satu metode yang dapat digunakan dalam pendidikan adalah dengan menggunakan bahan ajar untuk pembelajaran. Materi merupakan media pembelajaran yang memuat ciri-ciri konsep yang akan dipelajari. Alat peraga membantu guru menjadikan proses pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik dan efektif karena alat peraga tersebut mewujudkan konsep pembelajaran itu sendiri. Selain itu, alat peraga juga berfungsi sebagai rangsangan informasi, setting, dan pengatur langkah-langkah kemajuan dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, selain memberikan umpan balik, materi pendidikan biasa disebut sebagai sumber belajar/media pembelajaran. (Rahmawati et al., 2022)

Media pembelajaran merupakan alat yang menunjang proses belajar mengajar agar pesan tersampaikan lebih jelas dan tujuan belajar mengajar tercapai secara efektif. Sedangkan hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah proses pembelajaran berakhir, menilai pengetahuan, sikap, dan keterampilan melalui perubahan tingkah laku. Media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar bagi siswa untuk menerima berita dan informasi dari guru, yang selanjutnya dapat meningkatkan materi pembelajaran dan memperluas pengetahuannya. Keunggulan media pembelajaran adalah: (1) Memberikan bimbingan bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajarannya, memungkinkan guru menjelaskan isi pembelajaran secara sistematis dan menyajikan konten yang menarik, sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran (Teni Nurrita, 2018).

Menurut Estiningsih, APE adalah bahan pembelajaran yang memuat atau menyampaikan ciri-ciri konsep yang akan dipelajari. Alat peraga adalah benda nyata dan buatan yang digunakan dalam proses belajar mengajar, sebagai landasan pengembangan konsep berpikir abstrak siswa. (Nasarudin, 2015). Secara khusus, penelitian Higgins dan Suydam menunjukkan bahwa alat peraga atau APE mempunyai pengaruh dalam memotivasi siswa untuk belajar, dan bahwa penggunaan alat peraga sangat penting bagi siswa (Suwardi et al., 2016).

Oleh karena itu, fungsi utama dari Alat permainan edukatif ini bertujuan untuk mereduksi konsep yang bersifat abstrak sehingga siswa memahami makna sebenarnya. Siswa mengeksplorasi makna konsep dalam kehidupan sehari-hari dengan melihat, menyentuh dan sebagainya..

KAJIAN TEORETIS

Konsep Alat Peraga Edukatif

Alat permainan menjadi salah satu media yang diperuntukan dan diperlukan dalam pelaksanaan pembelajaran. Alat permainan edukatif diperlukan dalam menyampaikan materi dari jenjang TK, sekolah dasar dan sekolah menengah (SMP dan SMA). Istilah alat permainan edukatif memiliki dua pokok makna yaitu alat permainan dan edukatif. Alat permainan adalah semua alat

yang dapat digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Sedangkan edukatif yang artinya nilai-nilai pendidikan. Menurut Direktorat PAUD Depdiknas mengartikan APE sebagai alat permainan edukatif yang memiliki nilai edukasi dan dapat menstimulusi segala keterampilan anak. (Hodriyani, 2023). Sedangkan Menurut Mayke Sugianto, alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang dan diproduksi secara khusus untuk tujuan pendidikan. Secara Sederhananya, alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk membantu anak belajar melalui kegiatan yang menyenangkan. (M. Fadillah, 2017).

Tujuan alat permainan edukatif bagi peserta didik diantaranya dalam proses pembelajaran membuat anak mudah dalam belajar, menjadi sumber kebahagiaan anak dan menghapus kebosanan anak, dan sebagai media daya kreativitas serta imajinasi. Adapun tujuan alat permainan edukatif bagi pendidik diantaranya dapat melatih dan menjadi media kreasi peserta didik, mengatasi problem atau masalah keterbatasan waktu, tempat dan sarana serta sebagai media untuk melakukan penilaian atau evaluasi pada peserta didik. Pembuatan APE bagi peserta didik harus memenuhi syarat diantaranya aman untuk digunakan, disesuaikan dengan usia anak, melibatkan kegiatan anak dan memiliki bentuk yang sederhana.

Media Pembelajaran SKI

Media pembelajaran merupakan faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (bahan pembelajaran), guna merangsang perhatian, minat, pikiran dan emosi siswa dalam kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Kristanto, 2016). Media pembelajaran adalah sesuatu yang menyampaikan pesan yang menarik dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan keinginan penontonnya (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran itu sendiri (Amin, 2019).

Fungsi media pembelajaran antara lain: 1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar, 2) Penafsiran yang berbeda dapat dihindari, 3) Proses pembelajaran menjadi jelas dan menyenangkan, 4) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, 5) Menghemat waktu dan tenaga, dan 6) meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Manfaat media pembelajaran adalah 1) Memperjelas cara penyampaian pesan agar tidak terlalu verbal, 2) Meningkatkan perhatian siswa, meningkatkan minat belajar dan 3) Mengembangkan kebiasaan berpikir yang teratur dan berkesinambungan.

Jenis dan karakteristik media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Media grafis merupakan media visual yang menyampaikan pesan melalui unsur-unsur visual seperti gambar sketsa bagan dan sebagainya.
2. Media tiga dimensi adalah media pembelajaran yang dapat menyampaikan pesan dengan ciri bertekstur serta memiliki tinggi lebar dan juga volume.
3. Media proyeksi merupakan media yang meliputi proyeksi (diam), proyeksi bergerak contohnya film dan PPT.
4. media audio adalah media yang dapat menyampaikan pesan pembelajaran melalui suara (audio) yang dapat merangsang daya pikir (emosi), perhatian dan kemauan siswa agar proses pembelajaran berlangsung secara maksimal.

5. Media audio visual merupakan media pembelajaran yang berupa video atau media yang dapat menyampaikan pesan melalui penglihatan dan pendengaran.
6. E-Learning merupakan bentuk media pembelajaran yang berbasis digital dan berteknologi internet.

Jenis- jenis alat permainan edukatif yang dijadikan sebagai media dan juga dapat digunakan oleh seorang guru dalam menyampaikan pesan berupa materi Pelajaran kepada peserta didik melalui penglihatan maupun pendengaran. Program pembelajaran direncanakan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa dan bertujuan untuk menyesuaikan perilaku siswa sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Selama proses perencanaan ini, media yang digunakan dan tujuannya agar dapat dipertimbangkan dan ditentukan secara cermat. Guru mulai mengembangkan tujuan pembelajaran berdasarkan perilaku siswa. Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut, media mulai digunakan (Sapriyah, 2019).

Pemilihan Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar sangat penting dalam penyampaian materi, khususnya materi tentang Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Pembelajaran SKI sering kali guru terkendala media pembelajaran karena guru hanya menyampaikn materi dengan cara metode ceramah saja yang membuat anak cepat merasa bosan sehingga konsentrasi dalam belajarnya berkurang. Pembelajaran SKI lebih menekankan pada materi Sejarah dimana banyak sekali bacaan- bacaan yang menerangkan sebuah kisah atau peristiwa pada masa lampau. Hal ini dianggap membosankan jika dalam penyampaian materinya hanya melalui metode ceramah saja. Sehingga penggunaan media pembelajaran yang perlu digunakan oleh guru agar penyampaian materi bisa bervariasi. Alat permainan edukasi digunakan atau dirancang oleh guru sebagai media pembelajaran SKI. Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang tepat. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran juga memerlukan perencanaan yang tepat.

METODE

Penelitian ini termasuk pada Penelitian Library Research (Penelitian Pustaka) dengan menggunakan analisis kualitatif deskriptif. Penelitian Pustaka ini dilakukan dengan membaca buku atau jurnal dan menggunakan sumber data lainnya. Menurut Mirzaqon dan Purwoko, penelitian perpustakaan adalah penelitian yang bertujuan mengumpulkan informasi dari berbagai jenis bahan yang terdapat di perpustakaan, seperti buku, jurnal, dan dokumen (Muhammad Mustofa, 2023). Penelitian kepustakaan sendiri merupakan suatu metode pengumpulan data yang mengkaji literatur, buku, catatan, dan laporan yang berkaitan dengan masalah yang sedang dipecahkan. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan ini menghasilkan data deskriptif berupa bentuk kata-kata yang tertulis. Pada penelitian ini penulis ingin menjelaskan penggunaan APE Kotak Pintar sebagai media pembelajaran pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Alat Peraga Edukatif

a. Alat Permainan Edukatif

Alat Permainan Edukatif merupakan semua alat yang dirancang untuk digunakan anak untuk belajar dan bermain. Tujuan bagi pendidik dari penggunaan APE dalam proses kegiatan pembelajaran salah satunya sebagai media untuk melakukan penilaian atau evaluasi pada peserta didik. Alat permainan edukatif “ Kotak Pintar” dirancang sebagai media untuk melakukan penilaian dan deskripsi materi pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Materi yang dapat menggunakan APE ini bermacam- macam, pendidik dapat menyesuaikan materi yang akan diajarkan salah satunya materi tentang mata pencaharian masyarakat Arab sebelum Islam dimana anak diajarkan macam-macam mata pencaharian masyarakat Arab sebelum Islam seperti beternak, Bertani dan berdagang. Dimana APE ini berisi deskripsi materi dan soal sebagai penilaian atau evaluasi peserta didik dalam memami materi.

Tujuan dari APE Kotak Pintar ini adalah untuk membantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan yang terkandung dalam materi khususnya Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kepada siswa MI yang seringkali dalam penyampaian materi oleh guru hanya melalui metode ceramah dan bercerita sehingga anak merasa cepat bosan dikelas. Materi SKI tentang mata pencaharian Masyarakat Arab sebelum Islam ini terdapat pada kelas tiga. Melalui alat permainan edukasi Kotak Pintar ini diharapkan pesan atau materi dan isi yang disampaikan guru mudah dipahami dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

b. Pembuatan Alat Permainan Edukatif

Dalam pembuatan alat peraga edukatif ini sangat mudah untuk dibuat. Adapun cara pembuatannya sebagai berikut :

1. Buatlah papan menggunakan kardus, ukuran disesuaikan dengan keinginan
2. Guntinglah kardus tersebut, kemudian tempelkan kertas asturo hitam diatas kardus yang sudah digunting menggunakan lem dan double tape.
3. Rapikan kertas asturo pada kardus dengan menggunting bagian – bagian yang tersisa.
4. Setelah pembuatan papan, buatlah 3 bingkai foto menggunakan kertas origami
5. Tempelkan bingkai foto dari origami tersebut ke papan Kotak Pintar, kemudian tempelkan gambar tentang beternak, Bertani, dan berdagang pada masing- masing bingkai.
6. Buatlah deskripsi materi tentang mata pencaharian bertenak, Bertani dan berdagang sebagai mata pencaharian Masyarakat Arab Sebelum Islam menggunakan kertas origami. Kemudian tempelkan ke papan Kotak Pintar pada bagian bawah bingkai, sesuaikan materi dengan bingkai diatasnya.
7. Tempelkan gelas cup plastik pada bagian bawah kertas origami yang berisi deskripsi materi tersebut di papan Kotak Pintar.
8. Buatlah pertanyaan atau soal pada kertas origami, kemudian dibuat kliping dan dimasukkan kedalam cup.

9. Letakkan kliping soal sesuai dengan materi berternak, Bertani dan berdagang kedalam masing-masing cup.
10. Buatlah judul menggunakan kertas asturo dengan pola seperti gambar awan, kemudian guntinglah sesuai pola tersebut.
11. Setelah itu, tuliskan judul “ Kotak Pintar” menggunakan spidol, kemudian tempelkan pada bagian atas papan Kotak Pintar.
12. Lubangi bagian atas pada bagian tepi kanan dan kiri, kemudian ikat menggunakan pita agar seperti gantungan.
13. Setelah pembuatan papan Kotak Pintar selesai. Buatlah box questions sebagai tempat pengumpulan soal yang sudah dijawab oleh siswa.
14. Buatlah box questions menggunakan kardus bekas sepatu, kemudian lubangi bagian tengah kardus menggunakan kater.
15. Setelah itu tempelkan kertas kado pada kotak kardus tersebut dan rapikan.
16. Buatlah judul “ Box Questions” dengan menggunakan kertas asturo, ukuran kertas disesuaikan dengan tulisan.
17. Tempelkan kertas yang berjudul “ Box Questions” pada kotak tersebut.

c. Strategi Penggunaan Alat Permainan Edukatif

Dalam kegiatan pembelajaran, tugas utama guru adalah menyampaikan materi kepada siswa. Pemberian materi ini erat kaitannya dengan bagaimana guru mengkomunikasikannya kepada siswa. Alat permainan dan media memiliki kesamaan untuk menunjang proses pembelajaran. Sama halnya dengan Gerlach dan Ely menyatakan bahwa alat permainan edukatif (APE) atau media pendidikan adalah orang, bahan, atau peristiwa yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Sebagian besar guru jarang sekali menggunakan APE dalam proses pembelajaran Guru tidak melakukan pembuatan APE dengan bahan bekas dikarenakan tidak adanya tuntutan dari Lembaga dalam proses pembelajaran harus menggunakan APE (Hasanah, 2022). Guru juga bisa membawa alat peraga dalam pembelajaran secara langsung atau nyata. Adapun beberapa alat peraga yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran diantaranya adalah alat peraga langsung yaitu guru memperlihatkan dan juga menjelaskan benda sebenarnya dengan membawa benda sesuai apa yang dipelajari. Alat peraga tidak langsung yaitu ketika guru menggantikan benda yang nyata dengan benda yang abstrak seperti miniatur, film, foto, sketsa dan sebagainya (Elyanti, 2013).

Berikut ini penulis sajikan gambar APE Kotak Pintar sebagai berikut :



Gambar 1. Kotak Pintar

Penggunaan APE Kotak Pintar cukup mudah bagi guru, karena bahan dan alat yang dibutuhkan tidak sulit mendapatkannya. Adapun cara pembuatannya yang mudah sehingga APE ini cocok digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, karena media pembelajaran ini bisa digunakan sebagai penilaian atau evaluasi peserta didik untuk mengetahui peserta didik memahami materi yang disampaikan guru. Berikut ini adalah cara penggunaannya :

1. Siapkan papan Kotak Pintar dan Box Questions
2. Guru menjelaskan materi tentang mata pencaharian Masyarakat Arab sebelum Islam menggunakan deskripsi materi di Papan Kotak Pintar.
3. Setelah penyampaian materi, Guru dan siswa menyanyikan lagu “ balonku” dengan membawa 1 spidol secara bergantian dengan urutan dari siswa duduk didepan sampai dibelakang
4. Siswa yang mendapat spidol saat lagu “balonku” selesai akan maju dan mengambil soal dalam cup berternar, Bertani atau berdagang sesuai keinginan siswa.
5. Setelah itu, siswa menjawab soal di tempat duduknya,
6. Kemudian lanjutkan permainan tersebut hingga klintingan soal habis.
7. Setelah siswa menjawab soal- soal tersebut, kemudian masukan soal yang berisi jawaban ke dalam Box Questions.
8. Guru mengambil jawaban di dalam Box Questions dan mengoreksi bersama- sama.

Media Pembelajaran SKI

a. Pengembangan Alat Permainan Edukatif untuk SKI di Tingkat MI

Alat peraga yang dijelaskan diatas merupakan alat peraga visual yang digunakan untuk kebutuhan peserta didik dan membantu guru dalam mempelajari pendidikan agama islam seperti Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Pada mata pelajaran tersebut berisi tentang sebuah

kejadian terdahulu yang berhubungan langsung dengan masa-masa sekarang. Bahkan, metode pembelajaran langsung digunakan untuk mempelajari sejarah kebudayaan Islam. Akibatnya siswa cenderung cepat bosan saat proses pembelajaran. Padahal, pembelajaran sejarah kebudayaan Islam merupakan mata pelajaran yang memuat berbagai cerita tentang peristiwa yang terjadi di masa lampau yang erat kaitannya dengan Islam (Aslan & Suhari, 2018: 42).

Banyak hal yang bisa kita pelajari dari mempelajari sejarah. Sejarah juga dapat menunjukkan bagaimana Islam datang dan mengubah bangsa Arab yang selama ini bodoh menjadi bangsa yang disegani dan berkepribadian kuat. Oleh karena itu, sejarah dapat dijadikan sebagai sarana untuk mengubah moralitas manusia menjadi lebih baik (Sinulingga, 2016: 225). Tentunya mengingat pentingnya pembelajaran sejarah kebudayaan Islam dalam pendidikan, maka mata pelajaran ini harus diajarkan sebaik-baiknya agar dapat dipahami dan berdampak pada kehidupan peserta didik. Tentunya bekal pembelajaran yang baik harus mudah dipahami oleh siswa. Oleh karena itu, mempelajari sejarah kebudayaan Islam memerlukan metode pembelajaran baru yang bertujuan agar pembelajaran sejarah tidak hanya sekedar teori, namun juga sebagai bagian dari diri individu itu sendiri, yaitu sebagai individu yang lebih baik dan sebagai generasi yang berkualitas. (Muammar, 2022)

Mata Pelajaran SKI mulai diajarkan pada tahap madrasah ibtidaiyah atau sekolah dasar. Namun, SKI ditahap sekolah dasar biasanya menggunakan mata pelajaran PAI. Alat peraga ini dikembangkan pada mata pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah yaitu di kelas III dengan materi tradisi mata pencaharian masyarakat arab sebelum pra islam. Alat peraga edukatif kotak pintar ini juga berfungsi dari awal pembelajaran hingga akhir. Alat peraga ini bisa dikembangkan kembali melalui kompetensi dari seorang guru dalam mengajar. Kompetensi tersebut diantaranya; pedagogis, kepribadian, profesional, dan sosial. Guru dapat bertanggung jawab penuh terhadap tugas mengajar sehari-hari dan menjadi guru profesional dengan segala keterampilannya sebagai wujud kepercayaan.

b. Penerapan Media Pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah

Menurut Wibawanto, media pendidikan adalah sumber belajar dan dapat diartikan sebagai orang, benda, atau peristiwa yang menciptakan kondisi di mana siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. (Septi Nur Fadillah, 2021). media pembelajaran adalah alat fisik dan non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara pendidik dan siswa untuk memahami isi pembelajaran dan menjadikannya lebih efektif dan efisien. Oleh karena itu, media pembelajaran adalah suatu benda yang melaluinya proses itu disampaikan kepada penerimanya dalam proses pendidikan.

Alasan dalam penggunaan media pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah atau Sekolah Dasar sangat penting untuk menunjang perkembangan psikologis anak terhadap proses belajarnya, sehingga sangat penting untuk meningkatkan minat belajarnya. Penggunaan media yang efektif dalam proses pembelajaran, guru perlu memahami materi yang diajarkan kepada siswa dan mengetahui media mana yang cocok untuk mengajarkan materi tersebut..

Berdasarkan klarifikasinya setiap pemilihan media pembelajaran pasti memiliki karakteristik sendiri-sendiri. Dalam memilih suatu media pembelajaran guru perlu menyesuaikan dengan situasi pembelajaran (Suryadi, 2020). Penggunaan alat permainan edukatif (APE), merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alat dalam membantu proses kegiatan pembelajaran. Penggunaan APE Kotak Pintar Sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah termasuk media visual. Alat permainan menjadi salah satu media yang di peruntukan dan diperlukan dalam pelaksanaan pembelajaran. Alat permainan edukatif kotak pintar ini lebih berfokus sebagai media untuk melakukan penilaian pada anak karena APE tersebut cara penggunaannya dengan anak menjawab soal melalui permainan sebagai mengukur sejauh mana pemahaman siswa tentang materi yang disampaikan guru. Dalam konsep teknologi pembelajaran, media berfungsi untuk memudahkan akses informasi dan pengetahuan. Selain itu, media pembelajaran juga berperan dalam memecahkan permasalahan dalam proses pembelajaran dan membuat siswa nyaman dalam melakukan aktivitas pembelajaran (Rahmawati, dkk, 2022). Sebab, mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam identik dengan metode ceramah dan bercerita sehingga terkadang anak cepat merasa bosan di dalam kelas.

c. Kelebihan Dan Kekurangan APE Kotak Pintar Sebagai Media Pembelajaran SKI

APE “Kotak Pintar” memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan antara lain:

Keunggulan APE ini sebagai berikut:

1. Alat permainan edukatif kotak pintar menarik perhatian karena berbentuk papan dan terdapat kotak sebagai Box Questions.
2. Alat permainan edukatif ini bisa dijadikan media penilaian dan evaluasi untuk mengukur seberapa besar pemahaman peserta didik tentang materi SKI.
3. Pembuatan kotak pintar mudah dan bahan serta alat yang mudah didapatkan disekitar.

Kelemahan APE ini sebagai berikut :

1. APE kotak pintar cepat mudah rusak karena menggunakan kardus.
2. Kurangnya permainan dalam APE karena hanya terdapat deskripsi materi dan soal evaluasi.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian diatas mengenai APE Kotak Pintar sebagai media pembelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah, dapat peneliti simpulkan bahwa alat permainan edukatif atau merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Alat permainan edukatif bertujuan sebagai media dalam menyampaikan materi dan juga sebagai alat penilaian/evaluasi dengan cara bermain guna mengukur pemahaman peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan guru.

Kotak pintar berisi deskripsi materi tentang mata pencaharian masyarakat Arab sebelum Islam dalam pembelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah, dimana permainannya dengan menjawab soal kliningan yang sudah disiapkan guru dan siswa menjawab pertanyaan di tempat duduk

masing-masing, kemudian soal yang berisi jawaban dimasukkan ke box questions dan guru mengoreksi bersama dengan peserta didik.

Penggunaan APE juga meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan jelas, menjadikan proses belajar mengajar lebih interaktif, meningkatkan efisiensi waktu dan tenaga, serta meningkatkan kualitas hasil belajar siswa dan proses pembelajaran mudah dipahami serta mendorong siswa untuk belajar lebih giat dan menyenangkan dalam belajarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, M. nasrul. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran SKI MI. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(2), 115–127.
- Elyanti, S. (2013). *Pengaruh Sarana Prasarana Dan Media Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Di SMP Negeri Se-Kecamatan Pasir Penyu*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim.
- Hasanah, U., Kisno, K., Aneka, A., Rizqiyani, R., Sari, E. M. R., Ansory, A. L., & Indriyani, F. (2022). Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif Berbasis Bahan Bekas Bagi Guru. *Jurnal Altifani Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 106–115. <https://doi.org/10.25008/altifani.v2i2.213>
- Hodriyani, dkk. (2023). *Media Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Indramayu: CV. Adanu Abimata.
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. Surabaya: *Bintang Sutabaya*, 1–129.
- M. Fadillah. (2017). *Buku Ajar Bermain & Permainan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Muammar. (2022). Prosiding Konferensi Nasional PD-PGMI Se Indonesia Prodi PGMI FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Yogyakarta. *PENGEMBANGAN MEDIA WAYANG PADA PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MI, September*, 43–56.
- Muhammad Mustofa, D. (2023). *Metode Penelitian Kepustakaan (Library Research)*. Get Press Indonesia.
- Nasarudin, N. (Prodi T. M. F. I. P. (2015). MEDIA DAN ALAT PERAGA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 3(1), 21–30.
- Rahmawati, H., Afifah, R., & Inayah, R. A. (2022). Alat Peraga Edukatif Ular Tangga Fiqih (ULTAFI) Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Sekolah Dasar. *Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 46. <http://ejurnal.unisap.ac.id/index.php/edukasitematik/article/view/107/106>
- Sapriyah, Sosiologi, P., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2019). MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470–477.
- Septi Nur Fadillah. (2021). *Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak (Jejak Publisher).
- Suryadi, A. (2020). *Teknologi dan Media Pembelajaran (1st ed.)*. Sukabumi: CV Jejak (Jejak Publisher).
- Suwardi, S., Firmiana, M. E., & Rohayati, R. (2016). Pengaruh Penggunaan Alat Peraga terhadap Hasil Pembelajaran Matematika pada Anak Usia Dini. *JURNAL AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 2(4), 297. <https://doi.org/10.36722/sh.v2i4.177>

Teni Nurrita. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03, 171–187.