

BAB II

PENERAPAN MEDIA MANIPULATIF (*MANIPULATIVE PROPERTY*) DALAM PEMBELAJARAN PRAKTEK IBADAH DI RA

A. Deskripsi Pustaka

1. Landasan Penerapan Media Pembelajaran

a. Pengertian Penerapan Media Pembelajaran

Kata penerapan berasal dari kata dasar terap yang berarti menjalankan atau melakukan sesuatu kegiatan, kemudian menjadi berarti. Penerapan juga bisa diartikan sebagai suatu proses, cara atau perbuatan menjalankan atau melakukan sesuatu, baik yang abstrak atau sesuatu yang konkret.¹ Penerapan merupakan sebuah tindakan yang dilakukan baik secara individu maupun kelompok dengan maksud untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Kata *media* berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara () atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat anak didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Pengertian ini mengandung bahwa, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.²

Secara harfiah, *media* berarti *perantara*, yaitu perantara antara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Beberapa hal yang termasuk kedalam media adalah film, televisi,

¹ W.J.S. Poerwadarminto, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi ke tiga, Balai Pustaka, Jakarta, 2011, hlm. 1258.

² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Edisi Revisi, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2014, hlm. 3.

diagram, media cetak (*printed materials*), komputer, instruktur.³ Selain itu, hal-hal yang termasuk media diantaranya adalah *tape recorder*, kaset, kamera, *slide* foto, gambar grafik, dan lain sebagainya.⁴ Kemudian bisa juga berupa bahan-bahan dan beberapa metode mutakhir seperti komputer, DVD, CD-Room, internet, dan penggunaan fasilitas video secara interaktif.⁵

Sebagaimana dalam firman Allah SWT terkait media pembelajaran, yakni:

وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تَبْيِينًا لِّكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً وَبُشْرَى
لِّلْمُسْلِمِينَ

“dan Kami turunkan kepadamu Al kitab (Al Qur’an) untuk menjelaskan segala sesuatu dan petunjuk serta rahmat dan kabar gembira bagi orang-orang yang berserah diri”. (QS. An Nahl: 89).⁶

Sebagaimana Allah SWT menurunkan Al Qur’an kepada Nabi Muhammad SAW untuk menjelaskan segala petunjuk sesuatu. Ayat ini secara tidak langsung Allah mengajarkan kepada manusia untuk menggunakan sebuah alat/benda sebagai suatu media dalam menjelaskan segala sesuatu. Suatu media yang digunakan dalam pengajaran harus mampu menjelaskan kepada anak didik tentang materi yang sedang dipelajari. Jika dikaitkan dalam dunia pendidikan maka suatu media harus mampu menumbuhkan rasa senang yang selanjutnya meningkatkan ketertarikan anak didik dalam mempelajari materi-materi yang disampaikan. Hal tersebut karena tujuan pendidikan tidak hanya pada segi kognitif saja, melainkan juga harus mampu memengaruhi sisi afektif dan psikomotor anak didik.

Kemudian dalam firman Allah QS. al ‘Alaq ayat 1-5 sebagai berikut:

³ Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran, Mengenal, Merancang, dan Mempraktekkannya*, DIVA Press, Jogjakarta, 2011, hlm. 13.

⁴ Khoirul Anam, *Pembelajaran Berbasis Inkuiri Metode dan Aplikasi*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2015, hlm. 35.

⁵ Dina Indriana, *Op., Cit.*, hlm. 16.

⁶ Lajnah Pentashih Mushaf Al Qur’an. Departemen Agama Republik Indonesia. Bandung: CV Penerbit J Art, 2004, hlm. 277.

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ اقْرَأْ
وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ



1. Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan.
2. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah.
3. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah.
4. yang mengajar (manusia) dengan perantara kalam.
5. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.⁷

Sebagaimana terkait dalam ayat al Qur'an yang masih melingkupi media pembelajaran juga disebutkan sebagai berikut:

قُلْ كُلٌّ يَعْمَلُ عَلَىٰ شَاكِلَتِهِ ۖ فَرُبُّكُمْ أَعْلَمُ بِمَنْ هُوَ أَهْدَىٰ سَبِيلًا

“Katakanlah; "Tiap-tiap orang berbuat menurut keadaannya masing-masing". Maka Tuhanmu lebih mengetahui siapa yang lebih benar jalannya. (QS. al Isra': 84).⁸

Ayat diatas mengatakan bahwa setiap orang yang melakukan suatu perbuatan, mereka akan melakukan sesuai keadaannya masing-masing (termasuk di dalamnya keadaan alam sekitarnya). Hal ini menjelaskan bahwa dalam melakukan suatu perbuatan memerlukan media (alat atau perantara) agar tujuan dapat tercapai. Dalam dunia pendidikan, seorang guru yang hendak mengajarkan suatu materi kepada anak didik hendaknya menggunakan media untuk membantu sampainya materi tersebut. Media yang dipergunakan merupakan media yang efektif dan efisien, serta mampu menjadi alat penghubung antara seorang guru dengan anak didik agar materi yang diajarkan dapat diterima dan dipahami secara maksimal. Oleh karena itu, media sangat berperan penting dalam pencapaian hasil yang diharapkan.

Banyak batasan yang diberikan terkait tentang media. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Tecnology/AECT*) di Amerika, membatasi media

⁷ *Ibid.*, hlm. 597.

⁸ *Ibid.*, hlm. 280.

sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Misalnya, buku, film, kaset, film bingkai dan lain sebagainya. Media hendaknya dapat di manipulasi, dapat di lihat, di dengar, dan di baca.⁹ Media dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak didik untuk belajar.¹⁰

Berdasarkan beberapa pengertian diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran dan minat perhatian anak didik dengan sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Selain itu, media juga sebagai alat bantu yang sangat bermanfaat bagi anak didik dan guru dalam proses belajar mengajar yang lebih efektif dan efisien. Sehingga media yang baik dan benar merupakan satu usaha untuk sampainya materi yang diajarkan pada anak didik.

b. Kegunaan dan Manfaat Media Pembelajaran

1) Kegunaan Media Pembelajaran.

Secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan sebagai berikut:

- a) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya:
 - (1) Objek yang terlalu besar, bisa digantikan dengan realita gambar, film bingkai, film, atau model.
 - (2) Objek yang kecil, dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, atau gambar.
 - (3) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*.

⁹ Arief S. Sadiman, dkk., *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 1996, hlm. 6.

¹⁰ Dina Indriana, *Op., Cit.*, hlm. 14.

- (4) Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto, maupun secara verbal.
 - (5) Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram dan lain-lain.
 - (6) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.
- c) Dengan menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:
- (1) Menimbulkan kegairahan belajar.
 - (2) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
 - (3) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- d) Dengan sifat yang unik pada tiap anak didik ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap anak didik, maka guru akan banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam:
- (1) Memberikan perangsang yang sama.
 - (2) Mempersamakan pengalaman.
 - (3) Menimbulkan persepsi yang sama.¹¹

Media pembelajaran dalam proses belajar anak didik mempunyai kegunaan diantaranya, anak didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar secara maksimal, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti

¹¹ Arief S. Sadiman, dkk. *Op.,Cit.*, hlm. 16-17

mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain sebagainya.¹²

2) Manfaat Media Pembelajaran

- a) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. Setiap anak didik yang melihat atau mendengar penyajian melalui media, maka akan menerima pesan yang sama.
- b) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik.
- c) Pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d) Lama waktu pengajaran yang diperlukan dapat dipersingkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan memungkinkannya dapat di serap oleh anak didik.
- e) Peningkatan kualitas hasil belajar.
- f) Sikap positif anak didik terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- g) Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif, dalam proses belajar mengajar.¹³

Selain itu media pengajaran juga mempunyai manfaat lain diantaranya:

- a) Membuat konkret berbagai konsep yang abstrak.
- b) Menghadirkan berbagai objek yang terlalu berbahaya atau sukar di dapat ke dalam lingkungan belajar melalui media pengajaran yang menjadi sampel dari objek tersebut. Misalnya, penggunaan foto, CD, Video, dan lain sebagainya.
- c) Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil ke dalam ruang pembelajaran pada waktu kelas membahas tentang objek yang besar atau yang terlalu kecil.
- d) Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat. Demikian juga, gerakan yang terlalu lambat sehingga bisa

¹² Sukiman, *Pengembangan, Media, Pembelajaran*, PT Pustaka Insan Madani, Yogyakarta, 2012. hlm. 44.

¹³ Khoirul Anam, hlm. *Op., Cit.*, 38-39.

dipercepat untuk media pengajaran seperti pertumbuhan benih, proses mekarnya bunga, dan lain sebagainya.¹⁴

Tujuan utama media pengajaran adalah untuk memadukan aspek afektif, kognitif, dan psikomotor, yang sangat penting dalam proses pembelajaran anak didik. Pada ranah kognitif, kemampuan yang diharapkan bisa didapat melalui media pengajaran adalah kemampuan yang bersifat intelektual atau kognitif. Kemampuan yang bersifat intelektual ini terdiri atas pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), penguraian/analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan penilaian (*evaluating*). Sedangkan pada ranah afektif, kemampuan yang dituju dari penggunaan media adalah berkaitan dengan rasa, sikap, dan tingkah laku. Ranah afektif ini terdiri atas penerimaan (*receiving*), tanggapan (*responding*), penghargaan (*valuing*), pengaturan (*organization*), dan karakterisasi (*characterization*). Pada ranah psikomotorik, kemampuan yang ditekankan melalui media pengajaran adalah kemampuan yang bersifat jasmaniah atau fisik. Ranah psikomotorik ini terdiri atas persepsi (*perception*), kesiapan untuk menyesuaikan (*set*), respons berpandu (*guided respons*), mekanisme (*mechanism*), respons terbuka yang bersifat kompleks (*complex over response*) dan originasi (*origination*).¹⁵

Jadi, jika dikaitkan dengan manfaat penggunaan media dalam praktek ibadah pada anak didik di Raudlatul Athfal (RA) NU Terpadu Nurul Huda khususnya pada praktek ibadah, merupakan cara sedemikian rupa yang dilakukan dari pihak guru yang sudah termasuk dalam kurikulum agar anak mampu memahami proses ibadah secara konkret (nyata).

¹⁴ *Ibid.*, hlm. 48-49.

¹⁵ *Ibid.*, hlm. 22.

c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Menurut bentuk informasi yang digunakan dalam media pengajaran, maka media pengajaran bisa diklasifikasikan dalam lima kelompok besar, yaitu media visual diam, media visual gerak, media audio, media audio visual diam, dan media audio visual gerak. Lima kelompok besar ini bisa disajikan dalam bentuk penglihatan langsung, proyeksi optik, proyeksi elektronika atau telekomunikasi. Sedangkan jenisnya ada dua. *Pertama*, aspek bentuk fisik, yang terdiri atas media elektronik dan media nonelektronik. *Kedua*, aspek panca indera, yang mencakup media audio, media visual, media audio visual, dan media grafis.¹⁶ Selain itu ada beberapa alat pendidikan yang dapat dipandang sebagai alat teknologi pendidikan diantaranya, yakni; papan tulis, gambar, model (model-model dapat merupakan tiruan dari benda yang sebenarnya), koleksi, peta, globe, dan buku pelajaran.¹⁷

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pengklasifikasian media diantaranya yakni:

- 1) Mengutamakan kegiatan membaca simbol-simbol kata visual.
- 2) Bersifat audio-visual-proyeksi, non proyeksi, dan berbentuk tiga dimensi.
- 3) Menggunakan teknik atau mesin.
- 4) Merupakan kumpulan benda-benda atau bahan-bahan (*material collection*).
- 5) Merupakan contoh dari perilaku guru. Karena itu, tidak hanya alat audio visual yang menjadi komponen dari media, pengajaran, tetapi juga sampai pada sudut pandang yang luas, yakni kepada pribadi anak didik dan tingkah laku guru.¹⁸

Pengklasifikasian media pembelajaran ada yang dibagi menjadi dua, yaitu :

¹⁶ *Ibid.*, hlm. 55.

¹⁷ S. Nasution, *Teknologi Pendidikan*, Bumi Aksara, Jakarta, 2011, hlm. 102.

¹⁸ *Ibid.*, hlm. 54.

1) Media non elektronik

- a) Media Cetak. Misalnya, buku dan materi visual statis terutama melalui proses percetakan mekanis atau fotografis.
- b) Media Pajang. Misalnya, papan tulis, *white board*, papan magnetik, papan buletin, *chart* dan pameran.
- c) Media Peraga dan Eksperimen. Media peraga dapat berupa alat-alat asli atau tiruan. Media ini biasanya berbentuk model. Selain media peraga terdapat pula media eksperimen yang berupa alat-alat asli yang biasanya digunakan untuk kegiatan praktikum.

2) Media Elektronik

- a) *Overhead Projector* (OHP) atau media transparansi/*overhead transparency* (OHT). Misalnya, film *acetate* atau plastik berukuran yang digunakan untuk memvisualisasikan konsep, proses, fakta, statistik, kerangka outline, atau ringkasan di depan kelompok kecil atau besar.¹⁹
- b) Program *Slide* Instruksional. *Slide* adalah sebuah gambar transparan yang diproyeksikan oleh cahaya melalui proyektor.²⁰
- c) Program Film Strip. Film strip adalah satu rol positif 35 mm yang berisi sederetan gambar yang saling berhubungan dengan sekali proyeksi untuk satu gambar.
- d) Film, merupakan gambar hidup yang diambil dengan menggunakan kamera film dan ditampilkan melalui proyektor film.²¹
- e) Video *Compact Disk*. Penayangan program VCD instruksional dibutuhkan beberapa perlengkapan, seperti kabel penghubung video, audio, dan *remote control*.
- f) Televisi. Sistem ini menggunakan peralatan yang mengubah cahaya dan suara kedalam gelombang elektronik dan

¹⁹ Asnawir, dan M. Basyiruddin Usman, *Op., Cit.*, hlm. 57.

²⁰ *Ibid.*, hlm. 72.

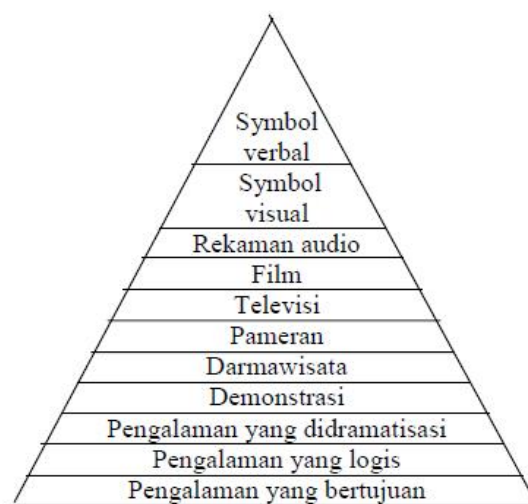
²¹ *Ibid.*, hlm. 95.

mengkonversinya kembali kedalam cahaya yang dapat dilihat dan suara yang dapat didengar.²²

g) Internet.

Berbagai macam media tersebut diatas dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran untuk memudahkan pemahaman anak didik. Penggunaan media belajar tentunya disesuaikan dengan situasi dan kondisi yang ada, dan yang paling utama adalah pemanfaatan media yang tepat untuk materi ajar.

Sesuai tujuan supaya pembelajaran proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik, sebaiknya anak didik diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya. Guru berupaya untuk menampilkan rangsangan (*stimulus*) yang dapat diproses dengan berbagai indera. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi tersebut, maka informasi akan dapat bertahan dan tersimpan dalam ingatan.²³ Salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah *Dale's Cone of Experience* (kerucut pengalaman Dale).²⁴



Gambar 2.1
Klasifikasi Media Pembelajaran

²² *Ibid.*, hlm. 50.

²³ Azhar Arsyad, *Op., Cit.*, 2014, hlm. 10-11.

²⁴ Agus Retnanto, *Teknologi Pembelajaran*, Nora Media Enterprise, Kudus, 2011, hlm. 17.

Penjelasan dari gambar diatas yakni sebagai berikut:

- 1) Pengalaman langsung dan bertujuan, pengalaman ini diperoleh dengan berhubungan secara langsung dengan benda, kejadian, atau obyek yang sebenarnya. Disini anak didik secara aktif bekerja sendiri, memecahkan masalah sendiri yang kesemuanya didasarkan atas tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.
- 2) Pengalaman tiruan, pengalaman ini diperoleh melalui benda-benda atau kejadian-kejadian tiruan yang sebenarnya.
- 3) Pengalaman melalui dramatisasi, pengalaman semacam ini diperoleh dalam bentuk drama dari berbagai gerakan.
- 4) Demonstrasi, yaitu pengalaman melalui percontohan atau pertunjukan mengenai suatu hal atau sesuatu proses, misalnya cara membuat panganan, sabun, deterjen, dan sebagainya.
- 5) Pengalaman melalui karya wisata, pengalaman semacam ini diperoleh dengan mengajak anak didik ke obyek diluar kelas dengan maksud memperkaya dan memperluas pengalaman anak didik.
- 6) Pengalaman melalui pameran (*Study Display*), pengalaman ini diperoleh melalui pertunjukan hasil pekerjaan anak didik untuk perkembangan dan kemajuan sekolah.
- 7) Pengalaman melalui televisi, pengalaman ini diperoleh melalui program pendidikan yang ditayangkan melalui televisi.
- 8) Pengalaman melalui gambar hidup atau film, gambar hidup merupakan rangkaian gambar-gambar yang diproyeksikan ke layar dengan kecepatan tertentu, bergerak secara kontinu sehingga benar-benar mewujudkan gerakan yang normal dari apa yang diproyeksikan.²⁵
- 9) Pengalaman melalui radio, pengalaman disini diperoleh melalui siaran radio, dalam bentuk ceramah, wawancara dan sandiwara.

²⁵ Asnawir, dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, Ciputat Pers, Jakarta, 2002. hlm. 21-22.

- 10) Pengalaman melalui lambang visual, pengalaman disini diperoleh melalui lambang-lambang visual, seperti hasil lukisan dan bentuknya lengkap atau tidak lengkap (sketsa) lengkap dengan garis-garis gambar yang dijelmakan/diserupakan secara logis untuk memeragakan antara fakta dan ide (bagan).
- 11) Pengalaman melalui lambang kata, pengalaman semacam ini diperoleh dalam buku dan bahan bacaan.²⁶

Dasar pengembangan kerucut tersebut bukanlah tingkat kesulitan, melainkan tingkat keabstrakan jumlah jenis indera yang turut serta selama penerimaan isi pengajaran atau pesan. Pengalaman langsung tersebut akan memberikan kesan paling utuh dan bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu, oleh karena itu melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, dan peraba. Ini juga dikenal dengan *Learning By Doing*. Prosentase keberhasilan pembelajaran sebesar 75% berasal dari indera pandang, melalui indera dengar sebesar 13% dan melalui indera lainnya sebesar 12%.²⁷

Jadi, penerapan media belajar bisa dilakukan berdasarkan kreatifitas guru dalam memanfaatkan alat indera yang dimiliki anak didik dengan memanfaatkan indera penglihatan, pendengar dan peraba, selain itu dapat memberikan sugesti positif pada anak didik untuk mengembangkan psikomotorik anak dan rasa antusiasme anak didik dalam praktek ibadah.

d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Beberapa faktor yang sangat menentukan tepat atau tidaknya sesuatu dijadikan media pengajaran dan pembelajaran adalah tujuan pembelajaran, karakteristik anak didik, modalitas belajar anak didik (auditif, visual, dan kinestetik), lingkungan, ketersediaan fasilitas

²⁶ *Ibid.*, hlm. 23-24.

²⁷ Azhar Arsyad, 2014, *Op.,Cit.*, hlm. 13.

pendukung, dan lain sebagainya. Faktor-faktor tersebut diantaranya yakni:

- 1) Kesesuaian dengan tujuan pengajaran.
- 2) Kesesuaian dengan materi yang diajarkan (*instructional content*).
- 3) Kesesuaian dengan fasilitas pendukung, kondisi lingkungan, dan waktu.
- 4) Kesesuaian dengan karakteristik anak didik.
- 5) Kesesuaian dengan gaya belajar anak didik.
- 6) Kesesuaian dengan teori yang digunakan.²⁸

Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran. Media pembelajaran yang baik haruslah meliputi:

- 1) Berfungsi untuk membantu anak didik lebih dekat dengan objek penelitian melalui kemampuan visual atau audio, dimana anak didik dapat melihat atau mendengar secara langsung tentang objek yang sedang mereka pelajari.
- 2) Dapat digunakan untuk komunikasi dan interaksi antara guru dan anak didik.
- 3) Dapat digunakan baik secara masal (misalnya film, *slide*, video, OHP) atau perorangan (misalnya: modul, komputer, radio tape atau kaset, *video recorder*).
- 4) Memberikan efek dalam pembentukan pola pikir dan sikap yang dimiliki oleh anak didik.²⁹

Jadi, kriteria pemilihan media pembelajaran hendaklah disesuaikan dengan kebutuhan dan kapasitas yang akan menggunakannya, tentunya dalam pembelajaran disesuaikan dengan materi belajar yang akan diajarkan. Dalam hal ini nanti media digunakan pembelajaran praktek, supaya anak didik mampu memahami praktek ibadah.

²⁸ Asnawir, dan M. Basyiruddin Usman, *Op.,Cit.*, hlm. 28-31.

²⁹ Khoirul Anam, *Op.,Cit.*, hlm. 36.

e. Pola Pemanfaatan Media Pembelajaran

Awal mulanya media hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar guru (*teaching aids*). Alat bantu yang dipakai adalah alat bantu visual, yaitu gambar, model, objek dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman konkret, motivasi belajar serta mempertinggi daya serap dan retensi belajar anak didik. Pembelajaran terjadi berasal dari adanya *instruction* yang ditekankan dalam belajar, sehingga ada usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri anak didik. Berbagai peralatan digunakan guru untuk menyampaikan pesan ajaran kepada anak didik melalui penglihatan dan pendengaran untuk menghindari verbalisme yang masih mungkin terjadi kalau hanya digunakan alat bantu visual semata.³⁰

Demikianlah sudah selayaknya jika media tidak lagi hanya di pandang alat bantu belaka bagi guru untuk mengajar, tetapi lebih sebagai alat penyalur pesan dari pemberi pesan (guru, penulis buku, produser dan sebagainya) ke penerima pesan yakni anak didik. Sebagai pembawa pesan, media tidak hanya digunakan oleh guru tetapi yang lebih penting lagi dapat pula digunakan oleh anak didik. Oleh karena itu sebagai penyaji dan penyalur pesan dalam hal-hal tertentu media dapat mewakili guru menyampaikan informasi secara lebih teliti, jelas dan menarik.³¹

Sehingga dapat disimpulkan bahwa pola pemanfaatan media ajar (khususnya media manipulatif) yang merupakan benda/alat belajar yang diserupakan/disamakan dengan benda aslinya sangat berperan penting dalam pemahaman anak didik, karena dengan benda-benda tersebutlah anak didik mampu mengingat dan merekam pembelajaran dalam memori otaknya dengan mudah. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi ajar yang hendak

³⁰ Arief S. Sadiman, dkk. *Op., Cit.*, hlm. 6-7.

³¹ *Ibid.*, hlm. 10.

disampaikan. Penelitian ini memfokuskan media manipulatif dalam praktek ibadah (khususnya haji) anak didik RA, maka media yang akan digunakan nantinya adalah bangunan besar yang sedemikian rupa disamakan dengan bentuk Ka'bah, dan lain-lain sesuai kebutuhan media dalam praktek ibadah (haji).

2. Landasan Media Manipulatif (*Manipulative Property*)

a. Pengertian Media Manipulatif (*Manipulative Property*)

Media manipulatif adalah segala benda yang dapat di lihat, di sentuh, di dengar, dirasakan, dan dimanipulasikan. Hal ini menunjukkan bahwa segala sesuatu yang bisa dan biasa ditemui anak didik dalam kesehariannya dapat dijadikan media pembelajaran yang lebih kontekstual. Media manipulatif sepatutnya disesuaikan dengan tingkat kesiapan dan kematangan anak didik pada rentang usianya, sehingga dapat dimanipulasikan dan bervariasi supaya menyenangkan dan memberi kepuasan bagi anak didik.³²

Ada beberapa hal yang bisa dilakukan untuk mencapai hasil yang optimum dari program latihan, salah satu hal yang sangat disarankan adalah supaya kegiatan belajar berlangsung dalam lingkungan yang diusahakan sangat mirip dengan kondisi kejadian yang sebenarnya. Benda atau model yang mirip sekali dengan benda aslinya, akan memberikan rangsangan yang sangat penting bagi anak didik dalam mempelajari materi yang terkait dengan keterampilan psikomotor. Maka kegiatan belajar membutuhkan manipulasi atau interaksi dengan peralatan mekanis, dengan memanfaatkan indera anak didik.³³

Kelly menyatakan bahwa :

³² Ety Mukhlesi Yeni, *Pemanfaatan Benda-Benda Manipulatif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Geometri dan Kemampuan Tilikan Ruang Siswa Kelas V Sekolah Dasar*, Seminar Nasional Matematika dan Terapan 2011, <http://jurnal.bull-math.org/index.php/Simantap/article/view/39/42>. diakses pada tanggal 3 Desember 2015 pukul 05.36. WIB.

³³ Ronald H. Anderson, *Op., Cit.*, hlm. 181.

“The term, manipulative, will be defined as any tangible object, tool, model, or mechanism that may be used to clearly demonstrate a depth of understanding, while problem solving, about a specified mathematical topic or topics”.

“Menurut pengertian tersebut, alat peraga manipulatif (*manipulative*) tidak lebih berupa benda-benda, alat-alat, model, atau mesin yang dapat digunakan untuk membantu dalam memahami selama proses pemecahan masalah yang berkaitan dengan suatu konsep atau topik matematika (materi terkait)”.

Manipulatif didefinisikan sebagai benda nyata, alat, model, atau mekanisme yang dapat digunakan secara jelas untuk memberi pemahaman secara mendalam, untuk memecahkan masalah, tentang topik-topik yang ditentukan.³⁴ Manipulatif dapat dinyatakan dalam berbagai bentuk atau bisa disebut sebagai benda fisik yang digunakan sebagai alat pengajaran untuk melibatkan para anak didik. Manipulatif dapat dibeli di toko, di bawa dari rumah, atau guru dan anak didik yang membuatnya. Manipulatif digunakan untuk memperkenalkan, praktek, atau memudahkan konsep (suatu materi pelajaran).³⁵

Oleh karena itu, untuk mencapai tujuan ini, manipulatif harus sesuai dengan tingkat perkembangan dan kemampuan anak didik.

Berkaitan dengan tujuan untuk memudahkan dalam memahami konsep abstrak anak usia dini memerlukan benda-benda konkret sebagai perantara atau visualisasinya. Benda-benda konkret ini disebut juga dengan benda-benda manipulatif. Benda manipulatif adalah suatu benda yang dimanipulasi oleh guru dalam penyampaian pelajaran agar anak didik mudah memahami suatu konsep. Anak berinteraksi secara

³⁴ Catherine A. Kelly, *Using Manipulatives in Mathematical Problem Solving: A Performance-Based Analysis*, Article 6, 2006, https://scholar.google.co.th/scholar?as_sdt=1,5&q=Kelly,+Catherine+A.%282006%29.+Using+Manipulative+in+Mathematical+Problem+Solving+:++A+Performance+Based+Analysis.&hl=th. <http://scholarworks.umt.edu/tme/vol3/iss2/6/>. Akses tanggal 2 Februari Pukul 14.47. WIB.

³⁵ Matthew Boggan Mississippi State University , dkk, *Using manipulatives to teach elementary mathematics*, *Journal of Instructional Pedagogies*, <https://www.google.com/search?q=Kelly%2C+Catherine+A.%282006%29.+Using+Manipulative+in+Mathematical+Problem+Solving+%3A+A+Performance+Based+Analysis.&ie=utf-8&oe=utf-8>. www.aabri.com/manuscripts/10451, hlm. 3. akses pada tanggal 02 Februari 2016, pukul 04.00 WIB.

langsung dengan benda fisik. Pada tahap yang lebih tinggi anak didik mulai mampu menggunakan gambar untuk memahami situasi.³⁶

Belajar dengan memanipulasi dapat meningkatkan pemahaman konsep dan hubungan keterampilan praktek yang berarti meningkatkan ingatan dan penerapannya dalam situasi problem solving yang baru. Hal ini senada dengan rekomendasi NCTM yang menekankan pentingnya penggunaan penyajian visual dan manipulatif, serta peragaan model dalam pembelajaran di setiap tingkatan kelas.³⁷

Media manipulatif merupakan transformasi suatu kejadian atau objek yang bisa dimungkinkan. Misalnya, bagaimana proses larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan teknik rekaman fotografi tersebut. Selain dapat dipercepat, suatu kejadian dapat pula diperlambat pada saat menayangkan kembali hasil suatu rekaman video. Demikian pula, suatu aksi gerakan dapat direkam dengan kamera untuk foto. Pada rekaman gambar hidup (video, motion film) kejadian dapat diputar mundur. Media (rekaman video atau audio) dapat diedit sehingga guru hanya menampilkan bagian-bagian penting dari ceramah, pidato, atau urutan suatu kejadian dengan memotong bagian-bagian yang tidak diperlukan.

Kemampuan media manipulatif memerlukan perhatian sungguh-sungguh karena apabila terjadi kesalahan dalam pengaturan kembali urutan kejadian atau pemotongan bagian-bagian yang salah, maka akan terjadi pula kesalahan penafsiran yang tentu saja akan membingungkan dan bahkan menyesatkan sehingga dapat mengubah sikap anak didik kearah yang tidak diinginkan. Manipulasi kejadian

³⁶ Dindin Abdul Muiz Lidinillah, *alat peraga manipulatif dalam pembelajaran pemecahan masalah matematika di sekolah dasar* <https://scholar.google.com/scholar?hl=en&q=media+manipulatif&btnG>, diakses pada 3 Desember 2015, pukul 05.32.

³⁷ Ety Mukhlesi Yeni, *Pemanfaatan Benda-Benda Manipulatif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Geometri dan Kemampuan Tilikan Ruang Siswa-Kelas V Sekolah Dasar*, Op., Cit.

atau objek dengan jalan mengedit hasil rekaman dapat menghemat waktu. Misalnya, proses penanaman dan panen gandum, pengolahan gandum menjadi tepung, dan penggunaan tepung untuk membuat roti.³⁸

Sehingga pembelajaran dengan memanfaatkan benda-benda manipulatif dapat menjadi alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan.³⁹

Sehingga dapat disimpulkan bahwa benda manipulatif yakni perangkat pembelajaran yang berupa benda fisik yang dapat diserupakan seperti aslinya, dengan memodelkan dan memperagakan konsep serta proses pembelajaran sambil mengenal lingkungan maupun benda yang diserupakan sehingga anak didik dapat belajar dalam lingkungan yang menyenangkan dan mudah memahami materi.

b. Ciri-ciri Media Manipulatif (*Manipulative Property*)

Ciri-ciri (karakteristik) umum media adalah kemampuannya merekam, menyimpan, melestarikan, merekonstruksi, dan mentransportasikan suatu peristiwa atau obyek. Efek yang ditimbulkannya adalah terjadinya perubahan tingkah laku dan sikap anak didik sebagai akibat interaksi antara dia dengan pesan, baik perubahan itu secara individu maupun kelompok. Ciri-ciri (karakteristik) umum yang dimilikinya sebagaimana disebut diatas. Berdasarkan karakteristik umum ini, media memiliki dua kemampuan, yakni mengatasi batas-batas ruang dan waktu, serta mengatasi keterbatasan inderawi. Ciri manipulatif secara spesifik diantaranya;

Pertama, kemampuan media pembelajaran dalam mengatasi batas-batas ruang dan waktu, yaitu:

- 1) Kemampuan media menghadirkan objek atau peristiwa yang sulit dihadirkan dalam bentuk aslinya, seperti peristiwa bencana alam, ikan paus melahirkan anak, dan lain-lain.

³⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2009, hlm. 13-14.

³⁹ Agus Retnanto, *Op.Cit.*, hlm. 17.

- 2) Kemampuan media menjadikan objek atau peristiwa yang menyita waktu panjang menjadi singkat, seperti proses metamorphosis, proses berang-berang membangun bendungan dan sarangnya, serta proses ibadah haji.
- 3) Kemampuan media menghadirkan kembali objek atau peristiwa yang telah terjadi (terutama pada mata pelajaran sejarah), seperti peristiwa nabi Nuh dan kapalnya, haji wada', dan lain-lain. Peristiwa-peristiwa sejarah itu dapat dituangkan dalam film, dramatisasi, dongeng (sandiwara program audio), cerita bergambar (komik), dan lain-lain.

Kedua, kemampuan media pembelajaran dalam mengatasi keterbatasan inderawi manusia, yaitu:

- 1) Membantu anak didik dalam memahami objek yang sulit diamati karena kecil, seperti molekul, sel atom, dan lain-lain, yakni dengan memanfaatkan gambar, film, dan lain-lain.
- 2) Membantu anak didik dalam memahami objek yang bergerak teralalu lambat atau terlalu cepat, seperti proses *metamorphosis*.
- 3) Membantu anak didik dalam memahami objek yang membutuhkan kejelasan suara, seperti cara membaca Al Qur'an sesuai dengan kaidah tajwid, belajar bahasa asing, belajar menyanyi dan memusik yakni dengan memanfaatkan kaset (*tape recorder*)
- 4) Membantu anak didik dalam memahami objek yang terlalu kompleks, misalnya dengan memanfaatkan diagram, peta, grafik, dan lain-lain.⁴⁰

Pada intinya ciri media manipulatif yakni kemampuan media menyajikan suatu kejadian atau objek dalam ruang dan waktu yang lebih singkat dan pendek.⁴¹

⁴⁰ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*, Referensi GP Press Group, Jakarta, Jakarta, 2013, hlm 41-43

⁴¹ Kisbiyanto, *Manajemen Pendidikan Pendekatan Teoritik & Praktik*, Idea Press, Yogyakarta, Bekerjasama dengan STAIN Kudus, 2011, hlm. 64.

c. Strategi Penggunaan Media Manipulatif (*Manipulative Property*)

Strategi untuk Pengajaran dan Menilai permasalahan dengan menggunakan media Manipulatif dalam pemecahan masalah dalam ruang kelas ataupun di luar kelas, guru sering menggunakan berbagai cara untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Guru perlu tahu kapan, mengapa, dan bagaimana menggunakan media Manipulatif secara efektif sehingga anak didik mudah untuk mengamati, secara langsung dan memungkinkan pembelajaran melalui eksplorasi dengan benda-benda konkret. Strategi khusus, penting untuk menggambarkan beberapa tolok ukur yang diperlukan untuk menggunakan media manipulatif secara efektif.

Pertama, adalah penting bagi guru untuk menyadari dampak manipulatif sebagai alat untuk membantu anak didik belajar secara lebih efektif dan efisien bukan sebagai mainan. Jika media Manipulatif disebut sebagai "mainan", anak didik akan menganggap bahwa media manipulatif itu sebagai sesuatu untuk bermain dan bukan sebagai alat untuk memahami pelajaran.

Kedua, Manipulatif harus diperkenalkan dalam format rinci, dengan harapan ada kesiapan bagi anak didik untuk mulai mengembangkan pengetahuan dasar tentang menggunakan Manipulatif untuk belajar. *Ketiga*, Manipulatif perlu langsung dimodelkan oleh guru untuk membantu anak didik melihat relevansi mereka dan kegunaan dalam memecahkan masalah dengan berkomunikasi secara sistematis. Sehingga, Manipulatif harus senantiasa dimasukkan sebagai bagian dari eksplorasi yang terbuka.

Guru yang konsisten dan efektif memodelkan Manipulatif di depan semua anak didik akan secara otomatis memberikan keyakinan dan pemahaman pada semua anak didik bahwa menggunakan benda-benda konkret untuk memahami konsep abstrak sehingga mudah

diterima sebagaimana yang diharapkan. Sehingga mendorong anak didik untuk mengembangkan mental mereka.⁴²

Manipulatif dapat digunakan untuk mengajar berbagai topik dalam pelajaran, termasuk tujuan pemecahan masalah, berkomunikasi, penalaran, koneksi, dan estimasi. Banyaknya cara yang dapat digunakan untuk media Manipulatif tidak terbatas. Secara umum, orang tua menghargai kegiatan dan mempersilahkan anak mereka untuk terlibat dalam pembelajaran.

d. Langkah-Langkah Penggunaan Media Manipulatif

Berikut sepuluh langkah-langkah penting yang dapat membantu untuk membangun standar manipulatif di kelas ataupun di luar kelas:

1) *Standar manipulatif yang jelas*

Anak didik harus memiliki kriteria yang jelas yang ditetapkan secara efektif untuk menangani dan menggunakan Manipulatif di dalam kelas ataupun di luar kelas. Tanpa standar penggunaan yang jelas, anak didik dapat menyalahgunakan bahan media manipulatif dan guru akan menjadi kecewa, sehingga memungkinkan untuk berhentinya penggunaan media manipulatif. Aturan untuk kegiatan khusus yang menggunakan manipulatif harus dijelaskan oleh guru. Jelasnya, anak didik harus dipandu untuk menggunakan dan memahami tujuan dari manipulatif pembelajaran terkait.

2) *Tujuan yang jelas dari manipulatif dalam pelajaran.*

Jika anak didik mengetahui mengapa guru memiliki harapan tertentu untuk pelajaran, maka dia akan jauh lebih mungkin untuk tujuan pelajaran secara benar dengan menggunakan media manipulatif. Kebanyakan Manipulatif yang berwarna-warni, menarik, dan erat menyerupai sebagai mainan. Guru memberi pemahaman tentang perbedaan antara manipulatif sebagai alat belajar dan bukan mainan. Jika hal ini dilakukan dengan hati-hati

⁴² Catherine A. Kelly, *Ibid.*, hlm. 6.

dan efektif, maka anak didik akan sedikit kecenderungan dalam menyalahgunakan media Manipulatif.⁴³

- 3) *Memberikan fasilitas dan kerjasama untuk meningkatkan dan mengembangkan pelajaran*

Sifat penggunaan manipulatif mendorong interaksi dengan tidak hanya objek tetapi juga dengan orang disekitarnya. Karena biasanya melibatkan tindakan pada objek. Mampu belajar secara efektif membantu untuk meletakkan dasar yang kuat untuk konseptualisasi dan keterampilan abstrak dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini juga membantu anak didik untuk mengembangkan dan merasakan kekuatan makna pembelajaran karena mereka menjadi lebih mampu mengartikulasikan, baik secara lisan dan tertulis, dalam proses berpikir mereka. Menggunakan media Manipulatif untuk membangun makna, dan memungkinkan bagi anak didik yang pendiam, mendapat kesempatan untuk mengeksplorasi strategi baik dari pengamatan dan berbagai sudut pandang.

- 4) *Biarkan anak didik mengeksplorasi sebuah kerangka berfikirnya dalam pembelajaran sebagai pendahuluan*

Setelah tujuan dan perilaku harapan telah ditetapkan, anak didik perlu diberi kesempatan untuk menjadi akrab dengan manipulatif, menemukan sifat dan keterbatasan, serta bereksperimen dalam berbagai konteks. Eksplorasi memberikan kesempatan bagi anak didik yang kurang aktif untuk membangun makna mereka sendiri dan mengembangkan rasa percaya diri dalam menggunakan manipulatif untuk memperkuat dan meningkatkan pemahaman materi pelajaran.⁴⁴

- 5) *Gunakan model manipulatif secara jelas dan berulang-ulang.*
Pemodelan pada sesi kelompok besar atau kecil akan membantu

⁴³ Catherine A. Kelly, *Ibid.*, hlm. 7.

⁴⁴ Catherine A. Kelly, *Ibid.*, hlm. 7.

anak didik melihat bahwa benda manipulatif tertentu dapat memudahkan pemahaman. Hal ini untuk mengembangkan akal anak didik.

6) *Menggabungkan ragam cara dalam menggunakan setiap manipulatif*

Guru dapat menjelaskan pada anak didik cara yang berbeda untuk melihat masalah yang sama akan memastikan bahwa anak didik akan mendapatkan pemahaman yang lebih dalam dan lebih kaya tentang (materi pelajaran). Pada gilirannya, mereka akan mengembangkan lebih lanjut tingkat kemampuan dan fleksibilitas mereka.

7) *Berikan dukungan pada semua anak didik dalam menggunakan manipulatif secara bijaksana*

Harapan yang tinggi dan dukungan yang kuat untuk semua anak didik harus jelas untuk pemahaman dalam pembelajaran. Pastikan secara jelas dengan pengaturan di kelas atau lokasi belajar untuk semua anak didik bisa mengikuti dalam pembelajaran menggunakan media manipulatif. Jika guru dan media Manipulatif, serta bahan lainnya digunakan sebagai model, maka anak didik akan cenderung untuk melakukan hal yang sama. Ketika guru secara terbuka menjelaskan tanpa perasaan positif tentang menggunakan manipulatif untuk memecahkan masalah, mereka yang membutuhkan objek nyata untuk mencapai keberhasilan akan menggunakannya, namun kemungkinannya akan sedikit anak didik yang mendapatkan pemahaman yang kuat dari keterampilan (materi pelajaran).

8) *Membuat Manipulatif yang tersedia dan mudah didapatkan.*

Dalam rangka memfasilitasi penggunaan manipulatif pada setiap tingkat kelas, yang dipilih dan diperlukan manipulatif harus diposisikan dengan sedemikian rupa sehingga mudah dijangkau

oleh semua anak didik, diberi label dan instruksi dengan benar dan jelas sesuai kebutuhan berdasarkan tujuan yang dimaksudkan.

9) *Guru memberi dukungan, mengetahui resiko secara inventif*

Anak didik harus didukung dalam mencari dan menggunakan cara mereka sendiri dalam pemecahan masalah. Manipulatif adalah saluran alami untuk pemahaman anak.

10) *Membentuk proses penilaian berbasis kinerja.* Sejak penggunaan manipulatif didasarkan pada membangun atau melakukan tindakan dengan objek nyata, mencari tahu apa yang anak didik ketahui yang didasarkan pada pengamatan guru aktif dan kriteria hasil yang diharapkan atau menggunakan alat penilaian dengan rubrik gaya.⁴⁵

e. Manfaat Media Manipulatif (*Manipulative Property*)

Penggunaan Manipulatif membantu anak didik belajar dengan memungkinkan mereka untuk mendapatkan pengalaman konkret dari penalaran abstrak. Penggunaan Manipulatif yang efektif dapat membantu anak didik menghubungkan ide dan mengintegrasikan pengetahuan mereka sehingga mereka memperoleh pemahaman yang mendalam tentang (konsep materi pelajaran terkait). Penggunaan media Manipulatif dalam pembelajaran dapat membantu memperbaiki lingkungan di kelas ataupun diluar kelas dalam pembelajaran. Ketika anak didik belajar dengan Manipulatif dan kemudian diberi kesempatan untuk merefleksikan pengalaman mereka, tidak hanya belajarnya yang meningkat, tetapi kecemasan mereka terhadap belajar menjadi berkurang. Anak didik lebih memahami (materi pelajaran) ketika mereka menggunakan contoh-contoh konkret.

Guru yang menggunakan media Manipulatif untuk pembelajaran dapat memberi pengaruh positif belajar anak didik, dan untuk membantu anak didik memahami konsep dengan lebih mudah, dan menciptakan pembelajaran secara efektif.

⁴⁵ Catherine A. Kelly, *Ibid.*, hlm. 8.

3. Landasan Pembelajaran Praktek Ibadah Di RA

a. Pembelajaran Praktek Ibadah

Pembelajaran praktek ibadah adalah suatu kegiatan belajar mengajar yang dilakukan secara *action* dengan mengajak anak didik melakukan bersama-sama terkait materi pembelajaran yang sedang dipelajari, dalam hal ini pembelajaran ibadah. Pembelajaran ibadah pada anak RA bisa dilakukan untuk membiasakan anak didik agar mampu menjalankan ibadah secara baik dan benar. Dalam hal ini Raudlatul Athfal (RA) NU Terpadu Nurul Huda Kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kudus, ada beberapa praktek ibadah yang biasa dilakukan, yakni, praktek wudhu, shalat, mengaji, dan haji (yang dilakukan setiap setahun sekali). Dalam pembelajaran praktek ini memerlukan adanya media, tujuannya sebagai alat atau perantara anak didik dalam melakukan praktek ibadah. Karena tanpa adanya media, pembelajaran praktek tidak akan berjalan sesuai langkah yang ditentukan, dan tentunya akan berdampak pada capaian tujuan pembelajaran.

b. Pendidikan Anak Usia Dini (Khususnya RA)

Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dimana pendidikan anak usia dini dibahas pada bagian ketujuh pada pasal 28 yang terdiri dari 6 ayat, disebutkan bahwa pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar, dapat melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan/atau informal. Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-Kanak (TK), Raudatul Athfal (RA) atau bentuk lain yang sederajat; pada jalur nonformal berbentuk Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA) atau bentuk lain yang sederajat, dan pada jalur informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.⁴⁶

⁴⁶ UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada bagian ketujuh pada pasal 28.

Menurut Islam, anak adalah amanah untuk orang tua yang harus dijaga dan dirawat. Anak dititipkan Allah SWT di tangan orang tuanya, agar mereka merawat hak (kepunyaan) Allah dan menjaganya, serta mengarahkannya pada syariat dan hukum-hukum Allah SWT. Orang tua berkewajiban memberikan pendidikan yang baik, bimbingan, pendisiplinan serta pengajaran untuk anak-anaknya sejak usia dini.

Pusat Kurikulum Balitbang Depdiknas mendefinisikan pembelajaran anak usia dini sebagai berikut:

- 1) Proses pembelajaran bagi anak usia dini adalah proses interaksi antar anak, sumber belajar dan pendidikan dalam suatu lingkungan belajar tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
- 2) Sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang bersifat aktif melakukan berbagai eksplorasi dalam kegiatan bermain.
- 3) Belajar sambil bermain ditekankan pada pengembangan potensi di bidang fisik, kecerdasan, sosio-emosional, bahasa dan komunikasi menjadi kompetensi atau kemampuan yang secara aktual dimiliki anak.
- 4) Penyelenggaraan pembelajaran bagi anak usia dini perlu diberikan rasa aman bagi anak-anak tersebut.
- 5) Sesuai dengan sifat perkembangan anak usia dini, proses pembelajarannya dilaksanakan secara terpadu.
- 6) Proses pembelajaran akan terjadi apabila anak secara aktif berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur pendidikan.
- 7) Program belajar mengajar dirancang dan dilaksanakan sebagai suatu sistem yang dapat menciptakan kondisi yang memberi kemudahan bagi anak usia dini untuk belajar sambil bermain melalui berbagai aktivitas yang bersifat konkret dan sesuai dengan tingkat pertumbuhan serta perkembangan kehidupan anak usia dini.
- 8) Keberhasilan proses pembelajaran ditandai dengan pencapaian pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini secara optimal dan

mampu menjadi jembatan bagi anak untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan serta perkembangan selanjutnya.⁴⁷

Metode pembelajaran menurut perspektif Islam yang dapat diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini adalah sebagai berikut:

1) Metode dengan Keteladanan

Keteladanan dalam pendidikan Islam merupakan metode yang berpengaruh dan terbukti berhasil dalam mempersiapkan dan membentuk aspek moral, spiritual, dan etos sosial anak sejak usia dini. Hal ini karena guru adalah figur terbaik dalam pandangan anak didik melalui perilaku atau sopan santunnya. Keteladanan menjadi faktor penting dalam menentukan baik-buruknya pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini.

2) Pendidikan dengan Latihan dan Pengamalan.

Guru hendaknya senantiasa mengarahkan pada anak didik terkait segala tingkah laku, naluri, aktivitas dan hidupnya untuk merealisasikan perilaku yang positif. Latihan pengamalan tingkah laku dan ibadah yang bisa dilakukan anak didik bersama guru, di antaranya; tata cara bersuci, berwudhu, melaksanakan shalat, berhaji, berpuasa dan lain sebagainya. Berdasarkan ini, maka dalam pelaksanaan pendidikan Islam, terhadap anak-anak RA, pendidikan melalui latihan dan pengamalan merupakan satu metode yang dianggap penting untuk diterapkan. Mengaplikasikan teori dan praktek, akan lebih memberi kesan dalam jiwa, mengokohkan ilmu di dalam hati dan menguatkan dalam ingatan, supaya anak mampu menjalankan ibadah yang ia dapatkan hasil pembelajaran sejak usia dini hingga ia mengingat dan menjalankannya kelak sampai dewasa dan tua.

⁴⁷ Listari Basuki, *Konsep Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Perspektif Islam*, Juni 2012, https://library.pancabudi.ac.id/jurnal_files/951a8b2bf8e009bd47919fac4dd32c6cba162676_2_Listari_Basuki_.pdf. diakses pada hari Selasa 22 Desember 2015, Pukul 07:08 WIB.

4. Media Manipulatif (*Manipulative Property*) Dalam Pembelajaran Praktek Ibadah Di RA

Pandangan Islam tentang manusia sebagai makhluk yang belajar dan makhluk yang mengajar merupakan dorongan kemampuan masing-masing individu yang berbeda-beda dan proses belajar mengajar dapat berlangsung sejak lahir sampai liang lahat. Informasi yang disampaikan guru dalam konteks pengajaran adalah pengetahuan tertentu yang di transfer kepada anak didiknya, sehingga membantu mengantarkan mereka (baik secara individu maupun kelompok), kepada tingkat perkembangan kepribadian yang lebih tinggi dari yang dimiliki sebelumnya.⁴⁸

Media pendidikan agama adalah semua aktivitas yang ada hubungannya dengan materi pendidikan agama, baik yang berupa alat yang dapat diperagakan maupun teknik atau metode yang secara efektif dapat digunakan oleh guru agama dalam rangka mencapai tujuan tertentu dan tidak bertentangan dengan ajaran Islam.⁴⁹ Islam mengajarkan bahwa dalam menyampaikan pelajaran, seorang guru tidak mendorong untuk mengajari anak didiknya di luar kemampuannya. Hal ini para ahli pendidikan menggolongkan anak didik kepada empat tipe, yaitu:

- a. Tipe auditif, yaitu mereka yang mudah menerima pelajaran melalui pendengaran.
- b. Tipe visual yaitu anak didik yang mudah menerima pelajaran melalui penglihatan.
- c. Tipe motorik yang mudah menerima pelajaran melalui gerakan.
- d. Tipe campuran yaitu mereka lebih mudah menerima pelajaran melalui penglihatan dan pendengaran.

Berdasarkan tipe-tipe anak didik diatas seorang guru harus dapat pula menggunakan beberapa metode dan sekaligus media pengajaran yang cocok dan serasi, sehingga dapat mengaktifkan seluruh alat indera anak didik, baik visual, auditif, maupun motoriknya. Karena itu metode dan

⁴⁸ Agus Retnanto, *Op., Cit.*, hlm. 83.

⁴⁹ Asnawir, dan M. Basyiruddin Usman, *Op., Cit.*, hlm. 117.

media mengajar yang tepat dapat berfungsi sebagai sarana untuk mengembangkan sifat inovatif pada anak didik, sehingga menjadi anak didik yang kreatif.⁵⁰

Melalui model perbuatan dan tindakan yang baik oleh seorang guru, maka guru akan dapat menumbuh-kembangkan sifat dan sikap yang baik pula terhadap anak didik. Khususnya dalam penelitian ini adalah bagaimana seorang guru mampu memanfaatkan media pembelajaran yang bisa diserupakan atau dimanipulasi agar anak didik mampu memahami materi ajar dari yang abstrak menjadi konkret.

Hal ini, bentuk pendidikan tersebut berupa pengenalan mengenai praktek ibadah yang ditargetkan kepada golongan anak usia 4-6 tahun (pra sekolah), yakni dengan cara mengajak praktek mengenai apa dan bagaimana sebenarnya ibadah haji, dan bagaimana rangkaian kegiatan yang harus dilakukan. Adanya pemberian rangsangan ini, tentu kemampuan anak didik juga akan cepat terangsang daya pikirnya, sehingga mereka akan selalu berusaha mencari tahu jawaban pertanyaan “mengapa” tentang materi (pelajaran) yang diberikan berkaitan dengan ibadah haji. Usia 4-6 tahun merupakan masa peka bagi anak. Usia ini, anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi anak. Mereka berada di masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan bahasa, sosial emosional, disiplin, kemandirian, seni, moral, dan nilai-nilai agama. Maka, Pendidikan Agama Islam harus dikenalkan sejak usia dini dalam hal ini RA.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Berikut ini beberapa studi penelitian yang pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini, diantaranya yaitu:

⁵⁰ *Ibid.*, hlm. 84.

1. Jurnal yang berjudul, "*Pemanfaatan Benda-Benda Manipulatif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Geometri dan Kemampuan Tilikan Ruang Siswa Kelas V Sekolah Dasar*". Penelitian ini dilakukan oleh Ety Mukhlesi Yeni. Seminar Nasional Matematika dan Terapan 2011. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep geometri dan kemampuan tilikan ruang anak didik, sehingga diberikan perlakuan pembelajaran matematika dengan memanfaatkan benda-benda manipulatif pada pendekatan konstruktivisme. Penelitian ini dilakukan di Kecamatan Pandrah, Kabupaten Bireuen yang terdiri dari tiga sekolah dengan level tinggi, sedang dan rendah selama lima kali pertemuan, dengan populasi penelitian adalah semua anak didik kelas V SDN Gugus I. Berdasarkan hasil analisis data bahwa pembelajaran matematika dengan memanfaatkan benda-benda manipulatif dapat menjadi alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan. Penelitian ini untuk pemecahan masalah sebagai suatu aktivitas matematika di sekolah dasar perlu ditunjang oleh alat peraga yang dapat dimanipulasi oleh anak didik selama proses memecahkan masalah. Ketersediaan media dan alat peraga sangat menunjang bagi pembelajaran pemecahan masalah untuk menjembatani kemampuan pemecahan masalah sebagai kemampuan kognitif tingkat tinggi dengan kemampuan berpikir anak sekolah dasar yang masih abstrak. Peran alat peraga manipulatif dalam pembelajaran matematika terutama pada aktivitas pemecahan masalah tidak sama seperti benda-benda mainan, tetapi lebih sebagai suatu kebutuhan yang menunjang dalam pembelajaran matematika agar lebih efektif, mengingat matematika memuat konsep-konsep yang abstrak.⁵¹
2. Skripsi yang berjudul "*Penerapan alat peraga Edukatif Dalam Melaksanakan Kegiatan Praktik Ibadah Sholat Untuk Meningkatkan Nilai Agama Dan Moral Anak di TK Pertiwi Tluwuk Wedarijaksa Pati Tahun Pelajaran 2011/2012*". Penelitian ini dilakukan oleh Rifatul Makmonah.

⁵¹ Ety Mukhlesi Yeni, *Pemanfaatan Benda-Benda Manipulatif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Geometri dan Kemampuan Tilikan Ruang Siswa Kelas V Sekolah Dasar*, Op., Cit.

Bentuk penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Dalam penelitian ini menjelaskan alat peraga mempunyai peranan sangat mendukung dalam meningkatkan nilai agama dan moral anak melalui pemanfaatan alat peraga edukatif.⁵²

3. Skripsi yang berjudul “*Manasik Haji Anak-Anak Usia Dini (Studi Kasus Pelaksanaan Pelatihan Manasik Haji Di Kb-Tk Ummul Quro’ Gunungpati Semarang)*”. Penelitian ini dilakukan oleh Farisatul Fatin, Jurusan manajemen dakwah fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri (UIN) Walisongo Semarang 2014. Penelitian ini, diharapkan dapat menambahkan beberapa alasan, agar pelaksanaan pelatihan manasik haji semakin berkembang dan maju, menjadi harapan untuk menambah jumlah para guru agar dapat memaksimalkan pendampingan di lapangan untuk mencapai tujuan atau sasaran yang diinginkan dalam program pelatihan manasik haji. Serta dapat meminimalisir faktor-faktor penghambat dalam pelatihan manasik haji dan dapat mengembangkan faktor-faktor pendorong pelatihan manasik haji pada setiap tahun.⁵³
4. Skripsi yang berjudul “*Implementasi Kegiatan Manasik Haji Dalam Pembelajaran PAI Sebagai Program Unggulan Di PAUD Terpadu La Tansa Cangkring B Karanganyar Demak Tahun 2012/2013*”. Penelitian ini dilakukan oleh Siril Wardah mahasiswi STAIN Kudus. Hasil dari penelitian ini adalah PAUD terpadu La Tansa memiliki program unggulan yaitu kegiatan manasik haji yang dilakukan dengan cara mempraktekkan haji mulai dari niat sampai tahallul dan tertib. Semua dilaksanakan semirip mungkin dengan aslinya. Kegiatan ini bertujuan untuk agar anak-anak mengenal rukun islam yang ke 5 yaitu haji mulai sejak dini dengan

⁵² Rifatul Makmonah, Semarang: IKIP Veteran, 2012.

⁵³ Farisatul Fatin, *Manasik Haji Anak-Anak Usia Dini (Studi Kasus Pelaksanaan Pelatihan Manasik Haji Di Kb-Tk Ummul Quro’ Gunungpati Semarang)*, 2014, Semarang, <https://www.google.com/search?q=pembelajaran+haji+untuk+anak+PAUD&ie=utf-8&oe=utf-8#q=pdf.pembelajaran+haji+untuk+anak+PAUD>, diakses pada hari Kamis 03 Desember pukul 08.31.

pelaksanaan manasik haji yang secara tidak langsung telah menanamkan akidah dan memotivasi anak agar kelak dewasa bisa melaksanakan haji.⁵⁴

Berdasarkan representasi dari penelitian di atas, terdapat beberapa persamaan dan perbedaan antara penelitian sebelumnya dengan skripsi yang akan dibuat peneliti yaitu:

a. Persamaan

- 1) Pendekatan penelitian yang digunakan dalam skripsi ini adalah penelitian kualitatif.
- 2) Pengolahan datanya sama-sama menggunakan analisis data deskriptif.
- 3) Pembahasan penelitian yang pertama ada kesamaan mengenai pembelajaran menggunakan media manipulatif, dan kedua ada kesamaan mengenai pembelajaran menggunakan media alat peraga, sedangkan penelitian terdahulu yang ke tiga dan ke empat memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengenai penyelenggaraan manasik haji untuk anak-anak usia dini (khususnya RA).

b. Perbedaan

- 1) Fokus penelitian terdahulu tersebut yang pertama ada di SD dan tentang matematika, sementara Fokus penelitian ini adalah tentang pembelajaran praktek ibadah (haji) yang diadakan di Raudlatul Athfal (RA) NU Terpadu Nurul Huda Kecamatan Kaliwungu kabupaten Kudus Tahun pelajaran 2015/2016 dan memfokuskan pada penerapan media manipulatif (*Manipulative Property*).
- 2) Kajian yang akan dibahas dalam penelitian terdahulu yang kedua tentang penggunaan alat peraga untuk praktek sholat, sementara penelitian yang dilakukan peneliti ini tentang media manipulatif untuk pembelajaran praktek ibadah (haji) di Raudlatul Athfal (RA) NU Terpadu Nurul Huda.

⁵⁴ Skripsi, *Implementasi Kegiatan Manasik Haji Dalam Pembelajaran PAI Sebagai Program Unggulan Di PAUD Terpadu La Tansa Cangkring B Karanganyar Demak Tahun 2012/2013*, STAIN Kudus. 2013.

C. Kerangka Berfikir

Setiap anak terlahir memiliki potensi agama yang telah dibekali oleh Allah SWT. Agar potensi agama dapat tumbuh dan berkembang semakin kuat, maka dibutuhkan kondisi dan stimulus-stimulus yang berkaitan dengan keagamaan anak sejak dini guna mendorong semakin kuatnya potensi agama yang dimilikinya. Upaya penguatan potensi agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa pada Tuhan Yang Maha Esa (Allah SWT), maka diperlukan pendidikan agama sejak dini, khususnya dengan pembekalan-pembekalan yang diberikan pada pembelajaran ibadah. Oleh karena itu, salah satu cara yang bisa dilakukan dalam pemahaman anak untuk ibadah yakni diadakannya pembelajaran praktek ibadah pada anak RA. Praktek ibadah ini, diharapkan dapat membantu anak didik memudahkan dalam memahami gerakan-gerakan fisik ataupun do'a-do'a yang harus di baca ketika melakukan ibadah tertentu pada Allah SWT.

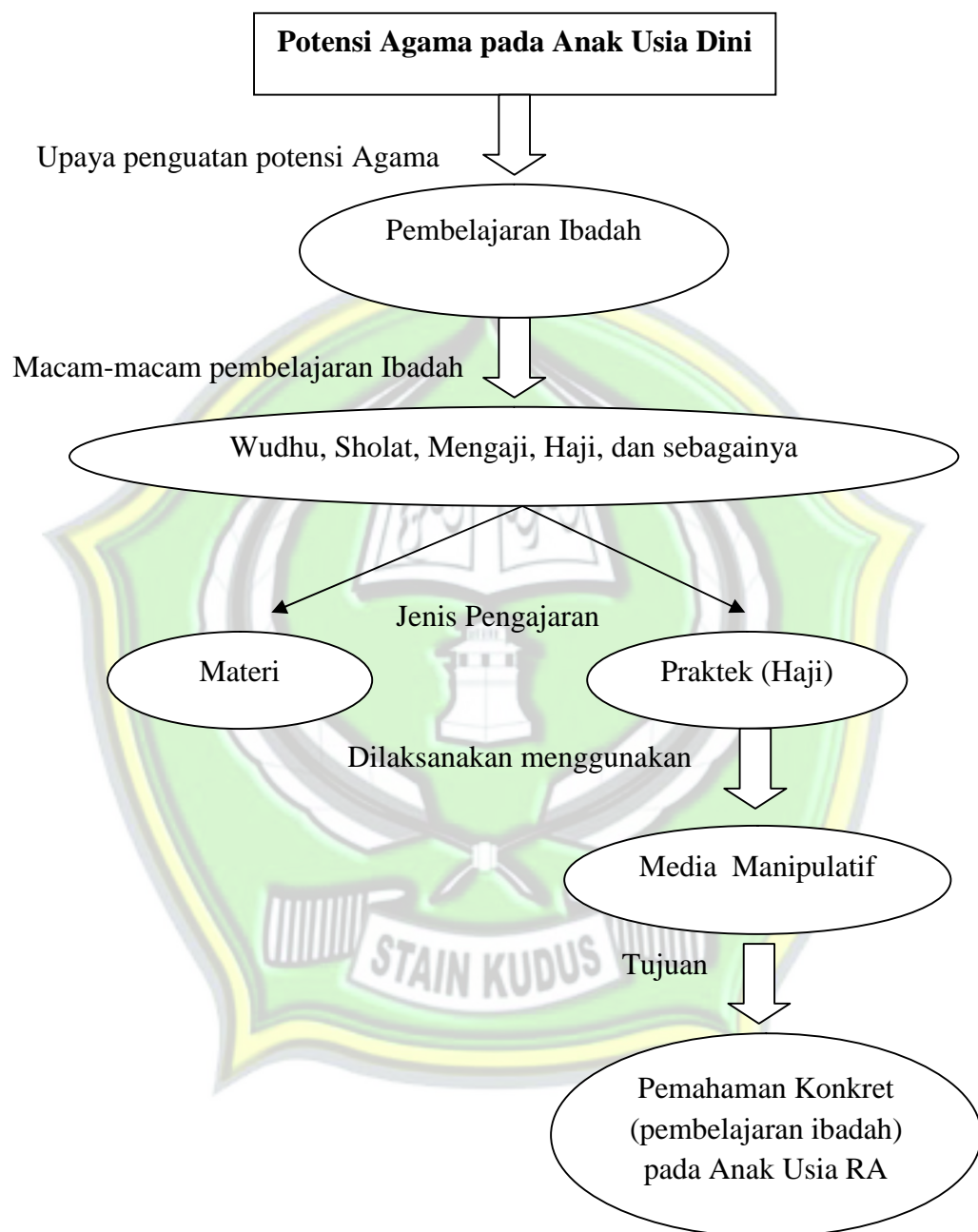
Oleh karena itu untuk memudahkan anak didik dalam memahami dan menjalankan ibadah-ibadah tertentu, maka dalam pembelajaran praktek ibadah perlu adanya suatu media belajar. Sehingga anak didik akan semakin terangsang dan termotivasi untuk belajar secara lebih baik. Media memiliki kekuatan-kekuatan yang positif dan sinergi yang mampu merubah sikap dan tingkah laku anak didik kearah perubahan yang kreatif dan dinamis, dengan menggunakan media, maka materi pembelajaran lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh anak didik, metode mengajar lebih bervariasi, aktivitas anak didik dapat lebih terintegrasi melalui pengamatan, melakukan, mendemonstrasikan, serta materi pembelajaran menjadi lebih menarik dan konkret. Pembelajaran ibadah yang dilakukan tidak hanya diberikan berupa materi-materi saja, tetapi juga mengadakan praktek jika hubungan dengan perbuatan, seperti shalat, haji, mengaji, wudhu dan hal-hal lain yang berhubungan dengan ibadah yang membutuhkan praktek.

Keberhasilan belajar bisa diusahakan yang dilakukan untuk mencapai hasil yang optimum dari program latihan, salah satu hal yang diusahakan adalah kegiatan belajar berlangsung dalam lingkungan dengan kondisi

kejadian yang sangat mirip dengan yang sebenarnya. Objek dan benda model yang mirip sekali dengan benda aslinya, akan memberikan rangsangan yang sangat positif bagi anak didik. Oleh karena itu, kegiatan belajar membutuhkan manipulasi atau interaksi dengan peralatan yang memanfaatkan berbagai indera yang dimiliki anak didik. Sehingga disebut dengan benda manipulatif yakni perangkat pembelajaran yang berupa benda fisik yang dapat dimanipulasi.

Benda-benda manipulatif tersebut dapat diserupakan sebagaimana aslinya menggunakan benda-benda konkret yang dimanipulasikan. Salah satu pembelajaran yang biasa menggunakan media manipulatif adalah pembelajaran praktek Ibadah (khususnya haji). Penerapan media pembelajaran berupa benda-benda manipulatif sebagai bantuan untuk memvisualisasikan benda-benda yang mampu mengantarkan pemahaman anak didik. Sehingga ada nilai-nilai yang terkandung bahwa pentingnya pengamalan melalui praktek ibadah anak didik dalam materi ajar tentang ibadah (khususnya haji) dengan bimbingan guru agar anak didik mampu memahami berbagai hal tentang langkah-langkah melakukan proses praktek ibadah.

Jadi, Secara umum setelah membaca ini, anda diharapkan dapat memahami media pembelajaran sebagai salah satu alat belajar bagi anak usia RA, serta agar pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan guru dapat diterima dengan baik oleh anak didik, maka dalam proses komunikasi pembelajaran tersebut diperlukan media pembelajaran. Kegiatan pembelajaran pada dasarnya merupakan proses komunikasi. Peran media dalam komunikasi pada anak usia RA adalah konsep kekonkretan. Harapannya dengan adanya pesan melalui media konkret tersebut anak didik mengalami perubahan-perubahan perilaku berupa kemampuan-kemampuan pengetahuan, sikap, keterampilan, serta mendapat pemahaman konkret (pembelajaran ibadah) pada anak RA. Berikut skema kerangka pikir:



Gambar 2.2
Skema Kerangka Berfikir Peneliti⁵⁵

⁵⁵ Dibuat peneliti berdasarkan ringkasan dari penjelasan kerangka berfikir