

MEDIA LIMBAH BOTOL UNTUK MENINGKATKAN PEMBELAJARAN PAI DI RA MIFTAHUL KHOIR I KARANGREJO PURWOSARI

Oleh: *Wiwin Fachrudin Yusuf & Firdausi Nuzulia*

Abstrak: Salahsatu komponen yang sangat penting dalam proses belajar adalah media. Mengingat kedudukan media pembelajaran ini tidak hanya sekedar alat bantu mengajar, tetapi juga merupakan salahsatu cara untuk memotivasi dan berkomunikasi dengan siswa agar lebih efektif. Selain dapat menggantikan sebagian tugas guru sebagai penyaji materi (penyalur pesan) media juga memiliki kegunaan untuk mengatasi hambatan dalam berkomunikasi, keterbatasan fisik dalam kelas, sikap pasif siswa serta mempersatukan pengamatan mereka.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti mengangkat beberapa masalah yaitu, 1. Bagaimana mendesain media limbah botol untuk meningkatkan pembelajaran PAI di RA Miftahul Khoir 1 Karangrejo Purwosari? 2. Bagaimanakah penerapan media limbah botol untuk meningkatkan pembelajaran PAI di RA Miftahul Khoir 1 Karangrejo Purwosari? 3. Apa kelebihan dan kekurangan media limbah botol untuk meningkatkan pembelajaran PAI di RA Miftahul Khoir 1 Karangrejo Purwosari? Langkah pertama dalam membuat media adalah mendesain media pembelajaran yang diawali dengan: menyiapkan botol bekas, menggunting bagian atas botol dan merapkannya, menggunting menjadi 8 bagian, dan seterusnya. Dan langkah kedua adalah penerapan media ini yang diawali dengan: guru menyiapkan media terlebih dahulu, pengarahan guru pada peserta didik tentang media, guru mengacak botol yang sudah tertempel huruf huruf hijaiyah dan peserta didik menyusunnya kembali, dan seterusnya. Dan media ini tentunya mempunyai kelebihan dan kelemahan, diantara kelebihannya, botol yang mudah diperoleh, peserta didik lebih semangat, media ini menyenangkan, dan sebagainya, dan diantara kelemahannya yaitu: media ini kurang efisien, membutuhkan waktu yang lebih dalam menyiapkannya, proses pembelajaran yang cukup lama, dan sebagainya

Kata Kunci: Media Limbah botol, Meningkatkan Pembelajaran PAI Di RA

Latar Belakang

Pendidikan merupakan salahsatu sektor penting yang menunjang kemajuan suatu bangsa. Kemajuan suatu bangsa sangat ditentukan oleh tingkat kompetensi sumber daya manusia yang dimilikinya selain banyaknya kekayaan alam yang dimiliki suatu bangsa. Pemerintah Indonesia menyadari keadaan ini dan memberikan anggaran khusus bagi kemajuan bidang pendidikan. Besarnya anggaran serta usaha yang telah ditempuh oleh pemerintah pada kenyataannya belum memberikan dampak yang signifikan bagi kemajuan sumber daya manusia.

Permasalahan yang sering ditemukan di sekolah adalah minimnya alat peraga pendidikan yang membantu guru mengajarkan materi pembelajaran ke peserta didik. Alat peraga merupakan salahsatu faktor penunjang keberhasilan proses pembelajaran di dalam kelas. Peserta didik akan lebih mudah memahami suatu konsep jika melihat fenomena atau gejala yang nyata dan *visible* melalui peragaan menggunakan peraga pendidikan. Minimnya alat peraga pada umumnya lebih disebabkan keterbatasan anggaran yang disediakan oleh sekolah. Guru sebagai motivator dalam proses pembelajaran dituntut untuk lebih kreatif mengembangkan peraga pendidikan yang selektif dan semurah mungkin.

Guru yang profesional memiliki empat kompetensi seperti digariskan pada UU No.19 tahun 2003 tentang guru, yaitu: kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional. Kompetensi pedagogik menuntun guru agar dapat melaksanakan dengan baik kalau guru dapat merencanakan atau merancang pembelajaran dengan sistematis dan cermat. Salahsatu komponen yang perlu mendapat perhatian dalam perencanaan pembelajaran adalah pemilihan media pembelajaran yang sesuai.

Pemilihan media ini benar-benar perlu mendapat perhatian karena fungsi media sangat setrategis dalam pelaksanaan pembelajaran. Pembelajaran akan menarik dan mudah dipahami oleh pembelajar bila guru merancang media secara cermat dan dapat menggunakan sesuai fungsinya.¹

Secara filosofis, hakikat pendidikan adalah optimalisasi seluruh potensi (kecerdasan) manusia. Seluruh potensi manusia berpusat pada otaknya. Ilmu yang mempelajari otak adalah *neurosains*. Oleh karena itu, pendidikan perlu memasukkan *neurosains* ke dalam praksis pembelajaran. Oleh karena itu pendidikan harus berintegrasi dengan *neurosains*. Sejak dipublikasikannya hasil riset mutakhir dibidang *neurosains*, fenomena pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan keniscayaan. Pasalnya, perkembangan otak pada usia dini tersebut mengalami percepatan hingga 80% dari keseluruhan otak orang dewasa. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh potensi dan kecerdasan serta dasar-dasar perilaku seseorang telah mulai terbentuk pada usia tersebut. Sedemikian pentingnya masa itu sehingga usia dini sering disebut *the golden age* (usia emas). Atas dasar ini, disimpulkan bahwa untuk menciptakan generasi yang cerdas dan berkualitas, pendidikan harus dilakukan sejak dini. Pendidikan anak usia dini ini adalah salahsatu bentuk institusi atau lembaga pendidikan yang harus memasukkan *neurosains* ke dalam pembelajaran.²

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Ia memiliki dunia dan karakteristik sendiri yang jauh berbeda dengan orang dewasa. Anak selalu aktif, dinamis, antusias dan ingin tahu secara alamiah, merupakan makhluk sosial yang unik kaya dengan ide atau gagasan sehingga muncul bakat yang dimilikinya.

¹ Sri Anitah, *Media Pembelajaran*, (Surakarta: Yuma Pressindo, 2010)

² Suryadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Bandung: Rosda, 2014), hlm. 5.

Sebenarnya pembahasan tentang anak usia dini (PAUD) secara konseptual telah dibahas secara komprehensif dalam buku tersendiri yang berjudul *Konsep Dasar PAUD*.³ Secara filosofis, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) mempunyai jejak historis dalam pemikiran para filsuf, baik filsuf Barat maupun Timur, termasuk filsuf Indonesia. Beberapa ahli atau filsuf tersebut diantaranya adalah Pesalozzi, Froebel, Montessori, Al Ghazali, Ibnu Sina, Ki Hajar Dewantara, Hasyim Asy' Ari, Ahmad Dahlan, dan lain-lain, pandangan mereka dapat dipetakan menjadi dua perspektif, kedua perspektif PAUD itu adalah sebagai berikut :⁴

Pertama, perspektif pengalaman dan pelajaran. PAUD adalah stimulasi bagi masa yang penuh dengan kejadian penting dan unik yang meletakkan dasar bagi seseorang dimasa dewasa. Ferni (1998) meyakini bahwa. Pengalaman-pengalaman belajar awal (anak-anak) tidak akan bisa diganti oleh pengalaman-pengalaman berikutnya, kecuali dimodifikasi.

Kedua, perspektif hakikat belajar dan perkembangan. PAUD adalah suatu proses yang berkesinambungan antara belajar dan perkembangan. Artinya, pengalaman belajar dan perkembangan awal merupakan dasar bagi proses belajar dan perkembangan selanjutnya. Menurut Orintestin (1990) menyatakan.

Bahwa anak-anak yang pada masa usia dininya mendapat rangsangan yang cukup dalam mengembangkan kedua belah otaknya (otak kanan dan otak kiri) akan memperoleh kesiapan yang menyeruluh untuk belajar dengan sukses pada saat memasuki SD.⁵

Dengan demikian, kedua perspektif di atas merupakan tolak ukur dalam mengembangkan pendidikan anak usia dini (PAUD), yang mana metode dan model pembelajaran pada pendidikan anak usia dini berbeda dari pendidikan anak pada masa SD, SMP, SMA dan seterusnya.

Pada kesempatan kali ini peneliti ingin membahas tentang media pembelajaran untuk pendidikan anak usia dini dengan media limbah botol.

Apabila diamati di lingkungan sekitar sekolah banyak ditemukan limbah botol yang umumnya hanya dianggap sebagai sampah yang tidak dapat digunakan lagi. Sampah tersebut biasanya dijadikan sumber mata pencaharian para pemulung yang selanjutnya dijual ke pabrik daur ulang limbah yang dibeli dengan sistem kiloan. Hal ini menyebabkan rendahnya pendapatan yang diterima pemulung sebagai hasil dari penjualan limbah yang umumnya berbentuk botol tersebut. Jika para pemulung dapat memanfaatkan limbah botol tersebut serta menjualnya ke konsumen yang tepat maka nilai jualnya akan lebih tinggi. Berdasarkan pengamatan awal yang peneliti lakukan di RA Miftahul Khoir 1 Karangrejo, dalam pembelajaran PAUD ini guru harus menggunakan beberapa media pembelajaran sehingga dapat membuat peserta didik lebih memahami dan mengerti dengan apa yang telah dipeleajari, meskipun di RA miftahul

³ Suyadi dan Maulida Ulfah, *Konsep Dasar PAUD*, (Bandung : Rosda, 2013)

⁴ Suryadi, *Op. Cit.*, hlm. 21.

⁵ *Ibid*, hal. 22.

Khoir media sudah mencukupi, peneliti ingin meneliti lebih lanjut tentang media pembelajaran limbah botol yang menurut peneliti media ini sangat menarik dan membuat para peserta didik sangat antusias dalam belajar. Dan dalam penerapan media pembelajaran ini peserta didik tidak hanya sekedar mendengar dan menerima materi saja, tetapi juga dengan menggunakan praktik.

Berdasarkan uraian di atas peneliti terdorong untuk menulis Jurnal dengan judul “Media limbah botol untuk meningkatkan pembelajaran PAI di RA Miftahul Khoir I Karangrejo Purwosari”.

Media Pembelajaran

1. Pengertian media pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata medium, yang berarti sesuatu yang terletak ditengah (antara dua pihak) atau suatu alat.⁶ Batas mengenai pengertian media sangat luas, namun dibatasi pada media pendidikan saja yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran. Secara harfiah kata media memiliki arti “perantara” atau “pengantar”.⁷ Sadiman mengemukakan bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association for Education and Communication Technology*) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi.⁸ NEA (*Educations Association*) mendefenisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional.⁹ Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, media adalah alat (sarana) komunikasi.¹⁰

Menurut Raharjo dalam buku terbitan Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo Semarang, definisi media adalah merupakan wadah atau tempat dari pesan yang oleh sumbernya akan diteruskan kepada sasaran/pesannya pesan tersebut.¹¹ Materi yang diterima adalah pesan intruksional, sedangkan tujuan yang dicapai adalah tercapainya proses belajar. Gerlach dan Ely mengatakan, apabila dipahami secara garis besar, maka media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun suatu kondisi atau membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan keterampilan, atau sikap. Dalam pengetahuan ini, guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, *photografis*, atau *elektronis* untuk

⁶ Sri Anitah, *Op. Cit.*, hlm. 4.

⁷ Syaiful Bahri Djamarah dan Asman Zein, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006), hlm. 120.

⁸ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009), hlm.3.

⁹ Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm. 11.

¹⁰ Anton M. Moeliono, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1990), hlm. 640.

¹¹ Chabib Thoha, (ed.), *PBM-PAI Di Sekolah Eksistensi dan Proses Belajar Mengajar Pendidikan Agama Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1998), hlm. 269.

menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.¹² Sedangkan menurut Oemar Hamalik mendefinisikan media sebagai teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi antara guru dan murid dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.¹³ Sedangkan media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar.¹⁴

Pengertian lain disebutkan bahwa pengertian media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar.

Dapat dikatakan bahwa bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan. Bentuk-bentuk stimulus dapat dipergunakan sebagai media, diantaranya adalah hubungan atau interaksi manusia, realitas, gambar bergerak atau tidak, tulisan dan suara yang direkam. Media dengan kelima bentuk stimulus ini, akan membantu pembelajar mempelajari bahan pelajaran atau dapat disimpulkan bahwa bentuk-bentuk stimulus yang dipergunakan sebagai media pembelajaran adalah suara, lihat dan gerakan.

Istilah media sangat populer dalam bidang komunikasi. Proses belajar

mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, kata pembelajaran sengaja dipakai sebagai padanan kata dari kata *instruction*. Kata *intruction* mempunyai pengertian yang lebih luas dari pengajaran, jika kata pengajaran dalam konteks guru dan siswa di kelas atau formal maka pembelajaran mencakup pula kegiatan belajar mengajar yang tak dihadiri guru secara fisik. Dalam hal ini yang ditekankan adalah proses belajar mengajar dan adanya usaha-usaha terencana dalam memanipulasi sumber-sumber agar terjadi proses belajar pada diri siswa.

Salahsatu usaha dalam sumber-sumber belajar adalah dengan penggunaan media sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Dari pengertian di atas defenisi-defenisi tersebut dapat ditarik kesimpulannya bahwa pengertian media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemampuan audio (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.

Dan juga media pembelajaran ini adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Dari keseluruhan pengertian di atas secara umum dapat dikatakan bahwa subntansi dari media pembelajaran adalah:

¹² Cecep kurnadi Dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor: Galia Indonesia, 2011), hlm. 7.

¹³ Fatah Syukur, *Teknologi Pendidikan*, (Semarang: RaSAIL, 2005), hlm. 125.

¹⁴ Hujair AH Sanaky, *Op. Cit.* hlm 3.

- a. Bentuk saluran yang digunakan menyalurkan pesan, informasi atau bahan pelajaran kepada penerima pesan atau pembelajar
 - b. Berbagai jenis komponen dalam lingkungan pembelajar yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar
 - c. Bentuk alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang pembelajar untuk belajar
 - d. Bentuk-bentuk komunikasi yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar, baik cetak maupun audio, visual dan audio visual.
2. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Gearlach dan Ely mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu melakukannya.

- a. Ciri Fiksatif (*fixative property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, *video tape*, *audio tape*, disket komputer, *compact* dan film. Suatu objek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan video atau video kamera dengan mudah dapat direproduksi dengan mudah kapan saja diperlukan. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

- b. Ciri Manipulasi (*manipulative property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena dia memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Dengan teknik rekaman fotografi tersebut disamping dapat dipercepat suatu kejadian dapat pula diperlambat pada saat menayangkan kembali hasil rekaman video.

- c. Ciri Distributif (*distributive property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Distribusi media tidak hanya terbatas pada suatu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah di dalam suatu wilayah tertentu, tetapi juga media itu misalnya rekaman video, disket komputer dapat disebar ke seluruh tempat yang diinginkan kapan saja.

Sekali informasi direkam dalam format media apa saja, maka ia dapat direproduksi seberapa kali pun dan siap digunakan secara bersamaan diberbagai

tempat atau digunakan secara berulang-ulang disuatu tempat. Konsistensi informasi yang telah direkam akan terjamin sama atau hampir sama dengan aslinya.¹⁵

3. Tujuan Dan Manfaat Media Pembelajaran

a. Tujuan media pembelajaran

Tujuan media pembelajaran sebagai alat pembelajaran, adalah sebagai berikut:

- 1) Mempermudah proses pembelajaran di kelas.
- 2) Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran.
- 3) Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar.
- 4) Membantu konsentrasi pembelajaran dalam proses pembelajaran.

b. Manfaat media pembelajaran

Manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Pengajar lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami pembelajar, serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
- 3) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pembelajar tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
- 4) Pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktifitas lain yang dilakukan seperti: mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.¹⁶

4. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pengajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pengajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pengajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Oleh sebab itu, media pembelajaran dalam pendidikan mempunyai fungsi yang cukup berarti di dalam proses belajar mengajar, seperti yang diungkapkan oleh beberapa ahli berikut:

- a. Menurut Asnawir dan M. Basyiruddin Usman menjelaskan bahwa fungsi media pada awalnya yaitu sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa da-

¹⁵ Cecep Kusnadi Dan Bambang Sutjipto, *Op. Cit.*, hlm13-15

¹⁶ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media pembelajaran, Penggunaan dan pembuatannya*, (Bandung : CV Sinar Baru, 1991), hlm. 2.

lam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit, serta mudah dipahami. Dengan demikian media dapat berfungsi untuk mempertinggi daya serap dan retensi terhadap materi pembelajaran.¹⁷

- b. Levie dan Lentz (1982) menemukan empat fungsi media pengajaran, khususnya media visual yaitu:
 - 1) Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Sering kali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan.
 - 2) Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.
 - 3) Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
 - 4) Fungsi kompensatoris media pengajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengkomodasi siswa yang lemah dan lambat dalam menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.¹⁸
- c. Azhar Arsyad menjelaskan betapa pentingnya media pengajaran karena media pengajaran membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi siswa dan memperbaharui semangat mereka, membantu memantapkan pengetahuan pada benak para siswa serta menghidupkan pelajaran.¹⁹

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengelola informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Dalam kegiatan interaksi antara siswa dengan lingkungan, fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran hendaknya diupayakan untuk memanfaatkan kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh media tersebut dan berusaha

¹⁷ Asnawir, *Op. Cit.*, hlm. 21

¹⁸ Sanaky, *Op. Cit.*, hlm. 7.

¹⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), hlm. 16.

menghindari hambatan-hambatan yang mungkin muncul dalam proses pembelajaran. Secara rinci, fungsi media dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Dengan perantara gambar, potret, slide, film, video, atau media yang lain, siswa dapat memperoleh gambaran yang nyata tentang benda atau peristiwa yang nyata.
- b. Mengamati benda atau peristiwa yang sukar dikunjungi, baik karena jaraknya jauh, berbahaya atau terlarang.
- c. Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda atau hal-hal yang sukar di amati secara langsung karena ukurannya yang tidak memungkinkan, baik karena terlalu besar atau terlalu kecil.
- d. Mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung.
- e. Mudah membandingkan sesuatu dengan bantuan gambar, model atau foto, siswa dapat mudah membandingkan dua benda yang berbeda sifat ukuran, warna, dan sebagainya.
- f. Dapat melihat secara cepat suatu proses yang berlangsung secara lambat. Dengan video, proses perkembangan katak dari telur sampai menjadi katak dapat diamati hanya dalam waktu beberapa menit.
- g. Dapat melihat secara lambat gerakan-gerakan berlangsung secara cepat. Dengan bantuan film atau video siswa dapat mengamati dengan jelas gaya lompat tinggi, teknik loncat indah, yang disajikan secara lambat atau pada saat tertentu dihentikan.
- h. Melihat bagian-bagian yang tersembunyi dari suatu alat dengan diagram, bagan, model.
- i. Dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya dan mengamati suatu obyek secara serempak dengan siaran radio atau televisi.
- j. Dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat, dan temponya masing-masing. Dengan modul atau pengajaran berpogram, siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan, kesempatan, dan kecepatan masing-masing.²⁰

Menurut Kemp dan Dayton, media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau yang besar jumlahnya. Yaitu dalam hal, memotivasi minat atau tindakan, menyajikan informasi, memberi intruksi. Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Sedangkan untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok siswa. Isi dan bentuk penyajian bersifat sangat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi.

²⁰ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2010), hlm.10

Dari uraian diatas fungsi media pembelajaran sebagai salahsatu alat bantu untuk memperlancar dan mempertinggi proses belajar mengajar dan alat tersebut memberikan pengalaman yang mendorong motivasi belajar siswa serta memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak dan mempertinggi daya serap belajar siswa sesuai dengan taraf berpikir siswa. Oleh sebab itu, perencanaan program media yang dilaksanakan secara sistematis berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa yang diarahkan pada tujuan yang akan dicapai dapat mengatasi hambatan-hambatan berkomunikasi, keterbatasan fisik dalam kelas, serta sikap pasif anak didik serta mempersatukan pengamatan anak.

Dalam pendidikan, media difungsikan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Karenanya, informasi yang terdapat dalam media harus dapat melibatkan siswa, baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata, sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus direncanakan secara lebih *sistematis* dan *psikologis* serta ditinjau dari prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan intruksi belajar yang efektif. Disamping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan individu siswa, karena setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda.

Kemp dan Dayton mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas, atau sebagai cara utama pembelajaran langsung, sebagai berikut:

- a. Menyampaikan pelajaran tidak baku.
- b. Pembelajaran bisa lebih menarik.
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik dan penguatan.
- d. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat, karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak, dan kemungkinan dapat diserap oleh siswa lebih bear.
- e. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bila integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasi dengan baik, spesifik dan jelas.
- f. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana saja diinginkan atau diperlukan, terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- g. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- h. Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif.

5. Alasan pemilihan media pembelajaran

a. Pentingnya media pembelajaran

Pemilihan media pengajaran agama ditentukan apakah media yang akan digunakan sesuai atau cocok dengan karakteristik materi yang akan disajikan dan dapat menarik perhatian siswa. Disamping itu yang lebih penting lagi apakah media yang akan digunakan tersebut sesuai dan tidak bertentangan dengan syariat agama atau tidak melanggar etika agama. Apabila hal tersebut dapat terpenuhi maka tugas selanjutnya adalah meneliti lebih cermat apakah media yang akan digunakan tersebut dapat terjangkau oleh biaya dan dana yang ada dan apakah tidak ada alternatif media lain yang sekiranya lebih mudah didapat disekitar lingkungan sekolah.²¹

Pertimbangan selanjutnya, apakah media tersebut telah dipertimbangkan betul-betul akan keefektifan dan keefesiennya juga, apakah bentuk media yang akan digunakan berupa media jadi atau perlu dirancang. Bila bentuk media tersebut perlu dirancang maka sudah barang tentu diperlukan perencanaan yang lebih matang, baik dalam pengembangannya maupun dalam pemanfaatannya.²²

b. Dasar pertimbangan pemilihan media

Beberapa penyebab orang atau guru memilih media pembelajaran, antara lain:

- a. Bermaksud mendemonstrasikannya seperti halnya pada kuliah tentang media.
- b. Merasa sudah akrab dengan media tersebut.
- c. Ingin memberi gambaran atau penjelasan yang lebih kongkrit.
- d. Merasa bahwa media dapat berbuat lebih dari yang bias dilakukan.²³

Jadi dasar pertimbangan untuk memilih suatu media sangatlah sederhana, yaitu dapat memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan atau tidak. Hal yang menjadi pertanyaan di sini adalah apa ukuran atau kriteria kesesuaian tersebut. Jawaban atas ini tidaklah semudah pertanyaannya. Beberapa faktor perlu dipertimbangkan misalnya tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, karakteristik siswa atau sasaran, jenis rangsangan belajar yang diinginkan, keadaan latar atau lingkungan, kondisi setempat, luasnya jangkauan yang ingin dilayani.²⁴

c. Kriteria Pemilihan Media

Pertimbangan selanjutnya, apakah media tersebut telah dipertimbangkan betul-betul akan keefektifan dan keefesiennya. Juga apakah bentuk media yang akan digunakan berupa media jadi atau perlu dirancang. Bila bentuk media tersebut perlu dirancang maka sudah barang tentu diperlukan

²¹ Asnawir, *Op. Cit.*, hlm. 123

²² *Ibid*, hlm. 123

²³ Arief S. Sadiman, dkk., *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007), 84.

²⁴ *Ibid*, hlm. 85.

perencanaan yang lebih matang, baik dalam pengembangannya maupun dalam pemanfaatannya, oleh karena itu ada beberapa pertimbangan yang perlu diperhatikan antara lain:

- a. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salahsatu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif afektif dan psikomotor.
- b. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.
- c. Praktis, luwes dan bertahan. Jika tidak tersedia, waktu, dana atau sumber dana lainnya, untuk memproduksi, tidak perlu dipaksakan media yang mahal dan memakan waktu yang lama untuk memproduksinya bukanlah jaminan sebagai media yang terbaik. Kriteria ini menuntun para guru atau instruktur untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh atau mudah dibuat sendiri oleh guru.
- d. Media yang dipilih hendaknya selaras dan menunjang tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Masalah tujuan pembelajaran ini merupakan komponen yang utama yang harus diperhatikan dalam memilih media. Dalam penetapan media harus jelas dan operasional, spesifik, dan benar-benar tergambar dalam bentuk perilaku.
- e. Aspek materi menjadi pertimbangan yang dianggap penting dalam memilih media. Sesuai atau tidaknya anatara materi dengan media yang digunakan akan berdampak pada hasil pembelajaran siswa.
- f. Kondisi siswa dari segi subjek belajar menjadi perhatian yang serius bagi guru dalam memilih media yang sesuai dengan kondisi anak. Faktor umur, *intelegenssi*, latar belakang pendidikan, budaya, dan lingkungan anak menjadi titik perhatian dan pertimbangan dalam memilih media pengajaran.
- g. Karakteristik media di sekolah atau memungkinkan bagi guru mendesain sendiri media yang akan digunakan merupakan hal yang perlu menjadi pertimbangan seorang guru.
- h. Media yang dipilih seharusnya dapat menjelaskan apa yang akan disampaikan kepada siswa secara tepat dan berhasil , dengan kata lain tujuan yang ditetapkan dapat dicapai secara optimal.
- i. Biaya yang akan dikeluarkan dalam pemanfaatan media harus seimbang dengan hasil yang akan dicapai.²⁵

Jadi pemilihan media tidak terlepas dari konteksnya bahwa media merupakan komponen dari sistem pembelajaran secara keseluruhan, faktor-faktor lain seperti karakteristik siswa, strategi belajar mengajar, organisasi ke-

²⁵ Asnawir, *Op. Cit.*, hlm. 15.

lompok belajar, alokasi waktu dan sumber, serta prosedur penilaiannya juga dipertimbangkan sebagai pendekatan praktis.

Pengertian Media Pembelajaran PAI

Basyirudin Usman mengatakan Media pembelajaran PAI adalah suatu aktifitas yang ada hubungannya dengan materi pendidikan agama, baik berupa alat dapat diragamkan maupun tehnik atau metode yang secara efektif dapat dipergunakan oleh guru agama dalam rangka mencapai tujuan tertentu yang tidak bertentangan agama islam. Dengan memperhatikan pengertian media pembelajaran PAI diatas dapat ditarik kesimpulan antara lain:

1. Penggunaan media pembelajaran PAI tidak bertentangan dengan kaidah-kaidah agama serta tindakan atau perbuatan Rasulullah SAW.
2. Pemilihan media pembelajaran disesuaikan dengan tujuan pembelajaran PAI itu sendiri, materi pembelajaran yang akan disampaikan, ketersediaan alat, minat dan kemampuan siswa, dan situasi pembelajaran yang akan berlangsung.

Media Limbah Botol

1. Definisi Limbah (sampah)

Sampah adalah bahan yang tidak mempunyai nilai atau tidak berharga untuk maksud biasa atau utama dalam pembikinan atau pemakaian barang rusak atau bercacat dalam pembikinan manufaktur atau materi berkelebihan. Sampah adalah suatu bahan yang terbuang atau dibuang dari sumber hasil aktivitas manusia maupun proses alam yang belum memiliki nilai ekonomis.

Berangkat dari pandangan tersebut sehingga sampah dapat dirumuskan sebagai bahan sisa dari kehidupan sehari-hari masyarakat. Sampah yang harus dikelola tersebut meliputi sampah yang dihasilkan dari:

- a. Rumah tangga
 - b. Kegiatan komersial: pusat perdagangan, pasar, pertokoan, hotel, restoran, tempat hiburan.
 - c. Fasilitas sosial : rumah ibadah, asrama, rumah tahanan atau penjara, rumah sakit, klinik, puskesmas
 - d. Fasilitas umum: terminal, pelabuhan, bandara, halte kendaraan umum, taman, jalan,
 - e. Industri
 - f. Hasil pembersihan saluran terbuka umum seperti sungai, danau dan pantai.²⁶
2. Definisi limbah botol plastik

Sampah botol plastik merupakan sampah yang dapat didaur ulang menjadi barang-barang yang berguna bahkan menjadi barang yang bernilai bila dikerjakan oleh orang-orang yang berkreatifitas, contoh sampah botol plastik itu seperti botol air mineral, botol minuman teh dll.

²⁶ <http://yulianalecturechemistry.blogspot.com>. Sabtu, 28 Desember 2013

Nama plastik mewakili ribuan bahan yang berbeda sifat fisis, mekanis, dan kimia. Secara garis besar plastik dapat digolongkan menjadi dua golongan besar, yakni plastik yang bersifat *thermoplastic* dan yang bersifat *thermoset*. *Thermoplastic* dapat dibentuk kembali dengan mudah dan diproses menjadi bentuk lain, sedangkan jenis *thermoset* bila telah mengeras tidak dapat dilunakkan kembali.

Plastik yang paling umum digunakan dalam kehidupan sehari-hari adalah dalam bentuk *thermoplastic*. Plastik juga merupakan bahan anorganik buatan yang tersusun dari bahan-bahan kimia yang cukup berbahaya bagi lingkungan. Limbah daripada plastik ini sangatlah sulit untuk diuraikan secara alami. Untuk menguraikan sampah plastik itu sendiri membutuhkan kurang lebih 80 tahun agar dapat terdegradasi secara sempurna. Oleh karena itu penggunaan bahan plastik dapat dikatakan tidak bersahabat ataupun konservatif bagi lingkungan apabila digunakan tanpa menggunakan batasan tertentu. Sedangkan di dalam kehidupan sehari-hari, khususnya kita yang berada di Indonesia, penggunaan bahan plastik bisa kita temukan di hampir seluruh aktivitas hidup kita. Padahal apabila kita sadar, kita mampu berbuat lebih untuk hal ini yaitu dengan menggunakan kembali (*reuse*) kantong plastik yang disimpan di rumah. Dengan demikian secara tidak langsung kita telah mengurangi limbah plastik yang dapat terbuang percuma setelah digunakan (*reduce*). Atau bahkan lebih bagus lagi jika kita dapat mendaur ulang plastik menjadi sesuatu yang lebih berguna (*recycle*).²⁷

Limbah botol plastik dapat didaur ulang dengan jalan dilarutkan dan diproses lagi menjadi bahan pembungkus atau pengepak untuk berbagai keperluan, misalnya tas, botol minyak pelumas, botol minuman dan botol sampo.

3. Pengaruh limbah botol plastik

Sebagaimana yang diketahui, plastik yang mulai digunakan sekitar 50 tahun yang silam, kini telah menjadi barang yang tidak terpisahkan dalam kehidupan manusia. Diperkirakan ada 500 juta sampai 1 milyar kantong plastik digunakan penduduk dunia dalam satu tahun. Ini berarti ada sekitar 1 juta kantong plastik per menit. Untuk membuatnya, diperlukan 12 juta barel minyak per tahun, dan 14 juta pohon ditebang.

Konsumsi berlebih terhadap plastik, pun mengakibatkan jumlah sampah plastik yang besar. Karena bukan berasal dari senyawa biologis, plastik memiliki sifat sulit terdegradasi (*non-biodegradable*). Plastik diperkirakan membutuhkan waktu 100 hingga 500 tahun hingga dapat terdekomposisi (terurai) dengan sempurna. Sampah kantong plastik dapat mencemari tanah, air, laut, bahkan udara. Kantong plastik terbuat dari penyulingan gas dan minyak yang disebut *ethylene*. Minyak, gas dan batu bara mentah adalah sumber daya alam yang tak dapat diperbarui. Semakin banyak penggunaan plastik berarti semakin cepat menghabiskan sumber daya alam tersebut. Fakta tentang bahan pembuat plastik, (umumnya *polimer polivinil*) terbuat dari *polychlorinated biphenyl* (PCB) yang mem-

²⁷ <http://shoreaaugustaa.blogspot.com.september 2012>

punya struktur mirip DDT. Serta kantong plastik yang sulit untuk diurai oleh tanah hingga membutuhkan waktu antara 100 hingga 500 tahun. Akan memberikan akibat antara lain:

- a. Tercemarnya tanah, air tanah dan makhluk bawah tanah.
- b. Racun-racun dari partikel plastik yang masuk ke dalam tanah akan membunuh hewan-hewan pengurai di dalam tanah seperti cacing.
- c. PCB yang tidak dapat terurai meskipun termakan oleh binatang maupun tanaman akan menjadi racun berantai sesuai urutan rantai makanan.
- d. Kantong plastik akan mengganggu jalur air yang meresap ke dalam tanah.
- e. Menurunkan kesuburan tanah karena plastik juga menghalangi sirkulasi udara di dalam tanah dan ruang gerak makhluk bawah tanah yang mampu menyuburkan tanah.
- f. Kantong plastik yang sukar diurai, mempunyai umur panjang, dan ringan akan mudah diterbangkan angin hingga ke laut sekalipun.
- g. Hewan-hewan dapat terjebak dalam tumpukan plastik.
- h. Hewan-hewan laut seperti lumba-lumba, penyu laut, dan anjing laut menganggap kantong-kantong plastik tersebut makanan dan akhirnya mati karena tidak dapat mencernanya.
- i. Ketika hewan mati, kantong plastik yang berada di dalam tubuhnya tetap tidak akan hancur menjadi bangkai dan dapat meracuni hewan lainnya.

Pembuangan sampah plastik sembarangan di sungai-sungai akan mengakibatkan pendangkalan sungai dan penyumbatan aliran sungai yang menyebabkan banjir.²⁸

Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus (*deskriptif*). Bogdan dan Taylor dalam Moleong bahwa metodologi kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Sejalan dengan definisi tersebut, Kirk dan Miller dalam Moleong mendefinisikan bahwa penelitian kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung dari pengamatan pada manusia baik dalam kawasannya maupun dalam peristilahannya.²⁹

Adapun penelitian *deskriptif* menurut Winarno Surakhmad adalah menuturkan dan menganalisa data yang ada misalnya tentang situasi yang dialami, suatu hubungan kegiatan, pandangan, sikap yang nampak atau suatu proses yang sedang berlangsung.³⁰ Dari beberapa definisi di atas, dapat ditarik kesimpulan pendekatan *deskriptif* kualitatif yaitu suatu metode penelitian untuk membuat gambaran mengenai

²⁸ <http://alamendah.org/2009/07/23/dampak-plastik-terhadap-lingkungan>. 23 Juli 2009

²⁹ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006), hlm. 4

³⁰ Winarno Surakhmad, *Pengantar Penelitian Ilmiah Dasar Metode dan Teknik*, (Bandung: Tarsito, 1994), hlm. 139

objek yang diteliti dengan mengumpulkan data berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka. Dengan penelitian ini peneliti akan mendapatkan data secara langsung terhadap objek yang diteliti, yakni untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dalam meningkatkan pembelajaran siswa.

Penelitian ini dilakukan di RA Miftahul Khoir 1 Karangrejo yang berlokasi di Jl. Sumberkeling No. 11 Karangrejo. Kecamatan Purwosari, Kabupaten Pasuruan. Melalui proses pengamatan terhadap aktivitas siswa, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di RA Miftahul Khoir 1 Karangrejo Purwosari karena melihat fakta yang ada di RA Miftahul Khoir 1 Karangrejo Purwosari terdapat beberapa media yang digunakan dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran PAI yang membuat siswa lebih aktif dan memahami pelajaran yang telah disampaikan.

Cara Mendesain Media Limbah Botol Untuk Meningkatkan Pembelajaran PAI di RA

Setelah peneliti melakukan wawancara di RA Miftahul Khoir 1 Karangrejo, peneliti mendapatkan informasi tentang desain media pembelajaran yang bermacam-macam diantaranya yaitu media *puzzle*, media poster, media proyektor, media kartu bergambar dan yang terakhir adalah media limbah botol.

Sebelum menggunakan media pembelajaran kita harus mengetahui rancangan atau desain media yang akan digunakan untuk media pembelajaran, karena dari sebuah media juga diperlukan rancangan media terlebih dahulu agar tercapainya suatu tujuan.

Di RA Miftahul Khoir peneliti tidak hanya melakukan wawancara saja akan tetapi peneliti melakukan dokumentasi langsung tentang cara mendesain media limbah botol tersebut untuk media pembelajaran PAI, mulai dari menggunting botol, membentuk botol, dan menempel huruf hijaiyah di bawah botol, dan dari situ peneliti akan mendapatkan data yang lebih relevan.

Pengertian desain menurut para ahli tidak bisa terlepas dari asal kata desain yang merupakan serapan dari bahasa asing. Desain berasal dari bahasa Inggris *design* yang bermakna rancangan atau merancang, pada dasarnya desain diartikan sebagai pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda, desain merupakan langkah awal sebelum memulai membuat sesuatu benda atau media. Pada saat pembuatan desain biasanya mulai memasukkan unsur berbagai pertimbangan, sehingga bisa dibayangkan bahwa sebuah desain merupakan bentuk perumusan dari berbagai unsur termasuk berbagai macam pertimbangan didalamnya.

Menurut Archer desain adalah salahsatu bentuk keutuhan jasmani dan rohani manusia yang dijabarkan melalui berbagai pengalaman, keahlian, dan pengetahuan yang mencerminkan perhatian pada apresiasi dan adaptasi terhadap sekelilingnya terutama yang berhubungan dengan bentuk, komposisi, nilai, dan berbagai tujuan benda buatan manusia. Seperti yang dikatakan Bapak Abdur Rofiq,

*“Manfaat mendesain limbah botol adalah proses pembelajaran akan berjalan dengan baik, karena telah dipersiapkan sebelumnya, kematangan persiapan akan membuat proses KBM lancar dan mencapai tujuan pembelajaran”.*³¹

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa desain adalah suatu kegiatan kreatif yang menghasilkan sebuah rancangan ataupun hasil jadi yang inovatif sesuai dengan keilmuan dan profesi khusus yang dijalani dan memiliki prinsip dan unsur yang sama.

Dan pada kesempatan kali ini, peneliti ingin membahas media pembelajaran yang ada di RA khususnya media limbah botol. Para guru memilih media ini dengan tujuan agar antusias siswa dalam belajar lebih meningkat lagi. Adapun cara mendesain media limbah botol sebagai berikut:

1. Sediakan beberapa botol plastik yang sudah tidak terpakai kemudian bersihkan gelas plastik dari segala kotoran.
2. Gunting bagian atas gelas yang berbentuk mirip gelang.
3. Gunting sedikit bagian atas gelas supaya rapi.
4. Potong badan gelas menjadi 8 bagian sama besar.
5. Balik permukaan dalam gelas plastik supaya bentuk bunga lebih mekar.
6. Langkah selanjutnya bagian yang sudah digunting kemudian dirangkai dengan di lem.
7. Langkah akhir yaitu menempelkan potongan kertas yang sudah bertuliskan huruf hijaiyah disebelah bawah botol.

Penerapan Media Limbah Botol Untuk meningkatkan Pembelajaran PAI DI RA

RA yang merupakan kepanjangan dari Roudlotul Athfal adalah sekolah yang berada di bawah naungan yayasan NU, dan di dalamnya terdapat beberapa pelajaran PAI diantaranya: materi aswaja yang meliputi materi tentang ke NU an, materi aqidah akhlaq yang meliputi tentang sifat-sifat Alloh (asmaul husna), sifat-sifat Rosul, rukun iman, rukun islam, dan lain sebagainya, untuk materi qurdis yaitu surat-surat pendek, doa sehari-hari dan huruf hijaiyah. setelah melakukan observasi, peneliti menemukan bahwasannya media limbah botol yang diterapkan pada RA, tertuju pada materi qurdis yang dikhususkan pada materi huruf-huruf hijaiyah. Yang mana media ini disusun sedemikian rupa agar memenuhi kebutuhan para siswa seperti, peningkatan belajar, ketanggaan, kefokusannya, kecepatan (dalam menghafal).

Pengertian media sendiri adalah alat yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran dan juga sebagai alat untuk menyalurkan pesan pembelajaran yang dilakukan oleh seorang guru dalam melakukan proses pembelajaran kepada peserta didik agar terjadi interaksi dan proses belajar yang efektif dalam pembelajaran.

Melihat fungsi media selama ini begitu penting dalam proses belajar mengajar, maka dalam penggunaannya juga harus memperhatikan beberapa aspek dan ta-

³¹ Abdur Rofiq. Ww.gk.01

hapan-tahapan yang dimulai dari persiapan guru sebelum menyampaikan materi kepada siswa itu sangat penting, hal ini perlu dilakukan agar kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan baik dan terarah sehingga tidak terjadi kerucuan pada saat penyampaian materi yang nantinya akan berpengaruh pada pemahaman siswa. Oleh karena itu guru memiliki kewajiban untuk mempersiapkan diri sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai, diantaranya yaitu:

1. Mempelajari RKH atau silabus yang telah disusun sebagai langkah awal untuk mengetahui arah dari pembelajaran yang akan disampaikan.
2. Membuat rencana pembelajaran agar proses lebih sistematis dan terarah dengan mengacu pada tujuan pembelajaran yang ada pada susunan RKH dan silabus.
3. Mempersiapkan materi yang akan disampaikan kepada siswa baik dari segi konsep dan penguasaan materi.
4. Menentukan strategi (metode, media, dll) untuk lebih mudah dalam menyampaikan materi.
5. Menyesuaikan media dengan waktu yang ada.

Adapun yang menjadi kriteria dalam penggunaan media pembelajaran diantaranya yaitu:

1. Sesuai dengan materi yang akan diajarkan.
2. Sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.
3. Ketersediaan media di sekolah.

Tujuan media pembelajaran ini adalah sebagai alat pembantu pembelajaran untuk mempermudah proses pembelajaran di kelas, dan juga untuk meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran, agar peserta didik lebih aktif, memahami materi pembelajaran dan lebih meningkatkan pembelajarannya.

Untuk meningkatkan proses pembelajaran yang aktif, guru harus menentukan media pembelajaran yang tepat bagi peserta didik. Media yang cocok dan sesuai dengan materi yang dibahas dapat mengatasi kebosanan dan kejenuhan peserta didik dalam menerima penanaman konsep khususnya konsep-konsep kognitif. Seperti yang dikatakan oleh Ibu Emi Sulastri bahwa,

“Media yang digunakan dalam pembelajaran PAI di RA Miftahul Khoir ini diantaranya yaitu media puzzle, media poster, media kartu bergambar, media proyektor. Tapi dalam penggunaan media itu harus bergantung dengan situasi dan kondisi, dan juga melihat materi apa yang disampaikan sehingga bisa memilih media mana yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Disini guru harus mengetahui manfaat dan tujuan menggunakan media pembelajaran tersebut. Misalnya materi asmaul husna, materi asmaul husna di sini biasanya guru menggunakan media poster atau kartu bergambar untuk menerapkan materi yang disampaikan. Karena dengan penggunaan media itu siswa akan lebih memahami dan menghafal asmaul husna dengan lebih mudah dan cepat. Media pembelajaran sangat berperan dalam mening-

katkan pemahaman konsep dan mempermudah peserta didik dalam menerima pembelajaran".³²

Demikian halnya dengan penanaman konsep kognitif di taman kanak-kanak. Siswa kanak-kanak yang pada dasarnya masih merupakan anak dengan pikiran yang polos dan berpikiran sesuai dengan apa yang dilihat dan didengar. Sehingga siswa taman kanak-kanak akan lebih mudah memahami konsep-konsep yang diberikan oleh guru melalui media yang digunakan. Penanaman konsep ini dapat bertahan dengan lama, karena siswa disamping dapat mendengar, dapat pula mengamati, meraba, dan merasakan media pengajarannya. Dengan adanya media dalam pembelajaran di kelas siswa tidak merasa bosan dan jenuh dalam melakukan belajar dan dapat membantu siswa untuk tercapainya tujuan dari pembelajaran.

Hal ini dapat diketahui dari hasil yang cukup maksimal dan juga respon yang diberikan oleh siswa selama kegiatan belajar mengajar. Sesuai dengan yang dikatakan oleh Azhar Arsyad yang dikutip dari Hamalik mengatakan bahwa,

"Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologi terhadap siswa".

Seperti halnya di RA Miftahul Khoir 1 ada beberapa media yang digunakan untuk proses pembelajaran terutama pembelajaran PAI. Jadi untuk menentukan media yang tepat harus memperhatikan tujuan dari pembelajaran, materi pembelajaran, dan juga kondisi siswa. Selain media di atas media lain yang dapat mengembangkan agar pembelajaran menjadi aktif adalah media limbah botol untuk pembelajaran PAI, media limbah botol ini semacam media puzzle akan tetapi beda dalam bentuk dan penerapannya. Dari hasil wawancara dengan Ibu Emi Sulastri, beliau mengatakan bahwa,

"Media limbah botol ini semacam media puzzle yang berupa botol kemudian dibentuk menjadi bunga dan ditemplei dengan huruf-huruf hijaiyah cara penerapannya yaitu guru mengacak medianya dengan tidak berurutan, kemudian siswa disuruh untuk mengurutkan huruf hijaiyah tersebut dengan urut dan benar. Jadi dengan media limbah botol ini proses pembelajaran menjadi aktif dan siswa lebih semangat lagi untuk meningkatkan pembelajarannya. Siswa tidak sekedar mendengar dan melihat saja akan tetapi juga siswa praktik langsung".³³

Tujuan diterapkannya media limbah botol di RA Mftahul Khoir 1 agar siswa lebih mengetahui bahwa sebuah sampah atau limbah botol tidak dipandang hanya sebagai sampah saja, melainkan limbah botol itu bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang sangat bermanfaat bagi proses pembelajaran di RA Miftahul Khoir 1, sehingga siswa lebih menghargai sebuah limbah dan mengetahui manfaat dari sebuah limbah botol.

³² Emi Sulastri. Ww.gr.01

³³ Emi Sulastri. Ww.gr.02

Dengan adanya media limbah botol untuk meningkatkan pembelajaran PAI, siswa akan lebih memahami materi yang disampaikan dengan media limbah botol dapat lebih meningkatkan pembelajaran di kelas dan lebih mengembangkan kemampuan siswa dalam menghafal huruf-huruf hijaiyah. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara dengan Bapak Abdur Rofiq yang mengatakan.

*tujuan diterapkannya media limbah botol adalah agar kegiatan belajar mengajar pada siswa RA Miftahul Khoir lebih berkesan dan menarik perhatian siswa, karena dengan menerapkan media limbah botol tersebut proses pembelajaran akan terkesan berbeda dan dapat membantu guru untuk mengoptimalkan pemahaman siswa. Sehingga siswa lebih aktif belajar, lebih meningkatkan pembelajarannya.*³⁴

Dan Ibu Emi Sulastri mengatakan bahwa *"tujuan diterapkannya media limbah botol ini agar para siswa dapat merasakan suasana belajar yang berbeda dari biasanya, dan siswa lebih semangat, lebih aktif dan lebih meningkatkan belajarnya dengan suasana belajar sambil bermain"*.³⁵

Penerapan media limbah botol di RA Miftahul Khoir dilakukan secara individu dengan cara guru mengacak media limbah botol yang sudah ditempel dengan huruf-huruf hijaiyah dengan cara diacak tidak berurutan, kemudian setiap siswa disuruh untuk maju satu persatu menyusun media limbah botol itu dengan urut dan benar, kemudian guru mengarahkan kepada semua temannya untuk mengomentari hasil dari kerja temannya yang satu.

Agar dapat menerapkan media limbah botol dengan efektif, maka seorang guru harus mempunyai strategi yang pas, harus memahami situasi dan kondisi siswa, dan memberikan pengarahan sebelum pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan media limbah botol.

Agar penerapan media limbah botol menjadi aktif dan efektif guru harus memiliki strategi yang pas. Guru harus memahami situasi dan kondisi siswa, agar siswa tidak jenuh dan tegang sesekali guru memberikan pelajaran. Sebelum memulai pelajaran di dalam kelas guru juga harus memberikan arahan kepada siswa, agar siswa lebih paham apa yang harus mereka lakukan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media limbah botol. Adapun langkah-langkah dalam penerapan media limbah botol adalah:

1. Guru menyiapkan sebuah botol yang sudah dibentuk menjadi bunga dan sudah ditempel dengan huruf-huruf hijaiyah, kemudian guru memandu hafalan siswa dengan klasikal atau bersama-sama.
2. Siswa diminta untuk merangkai limbah botol yang sudah ditempel huruf-huruf hijaiyah dengan urutan bacaan huruf hijaiyah dengan benar secara individu.
3. Siswa lain memberi komentar kepada siswa yang ditunjuk maju untuk merangkai susunan limbah botol yang sudah ditempel huruf-huruf hijaiyah.

³⁴ Abdur Rofiq. Ww.gk.02

³⁵ Emi Sulastri.ww.gr.03

4. Seiring dengan prestasi dari tiap-tiap karegori diberikan poin-poin yang penting terkait dengan materi pembelajaran.

Peningkatan adalah hasil dari sebuah cara atau usaha yang dilakukan untuk mendapatkan keterampilan atau kemampuan yang lebih baik. Dengan media limbah botol dapat meningkatkan pembelajaran PAI di RA Miftahul Khoir 1, karena dengan menggunakan media limbah botol siswa lebih memperhatikan pelajaran, lebih memahami dan mudah untuk menghafal huruf-huruf hijaiyah.

Kelebihan dan Kelemahan Media limbah botol untuk meningkatkan pembelajaran PAI di RA

Setiap media memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing. Karenanya, tidak dapat dipastikan bahwa satu media baik dan media yang lain buruk. Baik atau buruknya media itu tergantung pada banyak faktor, antara lain tujuan pembelajaran, situasi dan kondisi siswa, media yang digunakan, dan lain-lain.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, peneliti menemukan beberapa kelebihan dan kelemahan dalam media limbah botol tersebut, adapun kelebihan dan kelemahan media limbah botol untuk meningkatkan pembelajaran PAI di RA Miftahul Khoir:

1. Kelebihan media limbah botol
 - a. Limbah botol sangat mudah diperoleh.
 - b. Melatih siswa untuk bertanggung jawab karena mereka harus menyelesaikan sendiri susunan media yang sudah diacak.
 - c. Melatih siswa untuk lebih menghargai limbah yang bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.
 - d. Melatih kemandirian siswa karena siswa diajarkan untuk menyelesaikan masalah sendiri tanpa bantuan guru atau temannya.
 - e. Siswa lebih aktif dan lebih meningkatkan *antusiasme* belajar.
 - f. Siswa lebih semangat belajar.
 - g. Siswa lebih cepat paham dan lebih cepat menghafal dengan baik dan benar.

Media ini menyenangkan, seperti yang dikatakan oleh Bpk Abdur Rofiq bahwa, “media limbah botol relatif ekonomis, mudah ditemukan, mudah dibuat dan diaplikasikan serta media ini sangat menyenangkan karena murid tidak hanya belajar tetapi belajar sambil bermain”.³⁶

2. Kelemahan media limbah botol
 - a. Metode ini tidak efisien, karena diperlukan waktu yang lama untuk mengumpulkan dan merangkai sebuah limbah botol untuk pembuatan media pembelajaran
 - b. Menggunakan media ini memerlukan persiapan yang lebih, untuk menciptakan kondisi kelas yang kondusif agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai, seperti yang dikatakan oleh Bpk Abdur Rofiq bahwa, “media limbah bo-

³⁶ Abdur Rofiq. Ww.gk.03

tol adalah benda mati, sehingga membutuhkan peran dari guru yang maksimal agar tujuan dari pembelajaran bisa tercapai”.

- c. Membutuhkan waktu yang agak lama dalam proses penerapannya.³⁷

Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa media limbah botol yang digunakan RA Miftahul Khoir meliputi :

1. Cara Mendesain media limbah botol

Adapun cara mendesain media limbah botol sebagai berikut :

- a. Sediakan beberapa botol plastik yang sudah tidak terpakai kemudian bersihkan gelas plastik dari segala kotoran.
- b. Gunting bagian atas gelas yang berbentuk mirip gelang.
- c. Gunting sedikit bagian atas gelas supaya rapi.
- d. Potong badan gelas menjadi 8 bagian sama besar.
- e. Balik permukaan dalam gelas plastik supaya bentuk bunga lebih mekar.
- f. Langkah selanjutnya bagian yang sudah digunting kemudian dirangkai dengan dilem.
- g. Langkah akhir yaitu menempelkan potongan kertas yang sudah bertuliskan huruf hijaiyah disebelah bawah botol.

2. Penerapan media limbah botol

Untuk penerapan media limbah botol pada RA melalui langkah langkah berikut:

- a. Guru menyiapkan sebuah botol yang sudah dibentuk menjadi bunga dan sudah ditempel dengan huruf -huruf hijaiyah, kemudian guru memandu hafalan siswa dengan klasikal atau bersama-sama.
- b. Siswa diminta untuk merangkai limbah botol yang sudah ditempel huruf-huruf hijaiyah dengan urutan bacaan huruf hijaiyah dengan benar secara individu.
- c. Siswa lain memberi komentar kepada siswa yang ditunjuk maju untuk merangkai susunan limbah botol yang sudah ditempel huruf-huruf hijaiyah.
- d. Seiring dengan prestasi dari tiap-tiap karegori diberikan poin-poin yang penting terkait dengan materi pembelajaran.

3. Kelebihan dan kelemahan media limba botol

d. Kelebihan media limbah botol

- 1) Limbah botol sangat mudah diperoleh
- 2) Melatih siswa untuk bertanggung jawab karena mereka harus menyelesaikan sendiri susunan media yang sudah diacak
- 3) Melatih siswa untuk lebih menghargai limbah yang bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran

³⁷ Abdur Rofiq. Ww.gk.04

- 4) Melatih kemandirian siswa, karena siswa diajarkan untuk menyelesaikan masalah sendiri tanpa bantuan guru atau temannya
 - 5) Siswa lebih aktif dan lebih meningkatkan antusiasme belajar
 - 6) Siswa lebih semangat belajar
 - 7) Siswa lebih cepat paham, dan lebih cepat menghafal dengan baik dan benar
 - 8) Media ini menyenangkan
- e. Kelemahan media limbah botol
- 1) Metode ini tidak efisien, karena diperlukan waktu yang lama untuk mengumpulkan dan merangkai sebuah limbah botol untuk pembuatan media pembelajaran.
 - 2) Menggunakan media ini memerlukan persiapan yang lebih, untuk menciptakan kondisi kelas yang kondusif agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.
 - 3) Membutuhkan waktu yang agak lama dalam proses penerapannya.

Daftar Pustaka

- Anitah, Sri. 2010. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pressindo
- Asnawir, dan M, Basyiruddin Usman. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers
- Anitah, Sri. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Tenaga Kependidikan
- Arsyad, Azhar. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Arsyad, Arief S. dkk, 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian, Suatu Teori Dan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Bahri, Syaiful dan Asman Zein. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- <http://yulianalecturechemistry.blogspot.com>. Sabtu, 28 Desember 2013
- <http://shoreaaugustaa.blogspot.com>. september 2012
- <http://alamendah.org/2009/07/23/dampak-plastik-terhadap-lingkungan>. 23 Juli 2009
- kusnadi, Cecep Dan Bambang Sujipto. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Galia Indonesia
- Moeliono, Anton M. 1990. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Moleong, Lexy J. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Rofiq, Abdur. Ww.gk.01
- Sadiman, Arief S, dkk. 2007. *Media pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Suryadi. 2015. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Rosda

- Suyadi, dan Maulida Ulfah. 2013. *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: Rosda
- Sanaky, Hujair AH. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press
- Syukur, Fatah. 2005. *Teknologi Pendidikan*. Semarang: RASAIL
- Sudjana, Nana dan Ahmad. 1991. *Media pembelajaran (Penggunaan dan pembuatannya)*. Bandung: CV Sinar Baru
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 1990. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Offset
- Surakhmad, Winarno. 1994. *Pengantar Penelitian Ilmiah Dasar Metode dan Teknik*. Bandung: Tarsito
- Supranto, J. 1993. *Metode ramalan kuantitatif*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiono. 2005. *Memahami penelitian kualitatif*. Bandung: CV, Alfabet
- Sulastri, Emi. Ww.gr.01
- Thoha, Chabib. 1998. (ed.), *PBM-PAI Di Sekolah Eksistensi dan Proses Belajar Mengajar Pendidikan Agama Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.