



## Pentingnya Pembelajaran Akidah Akhlak Dengan Media Diorama di Tingkat Sekolah Dasar

**Nurul Annisa<sup>1</sup>, Rizka<sup>2\*</sup>**

<sup>1,2\*</sup> Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah, Institut Jam'iyyah

Mahmudiyah, Langkat, Indonesia

Email: <sup>1</sup>annisatio333@gmail.com, <sup>2\*</sup>rizkarizka4532@gmail.com

### Abstrak

Pembelajaran Akidah Akhlak merupakan fondasi penting dalam pembentukan karakter dan moral siswa sejak usia dini, khususnya di tingkat Sekolah Dasar (SD). Namun, metode penyampaian yang monoton dan kurang menarik seringkali mengurangi efektivitas pembelajaran ini. Makalah ini membahas penggunaan media diorama sebagai solusi inovatif untuk meningkatkan pemahaman dan minat siswa dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Diorama sebagai media visual tiga dimensi mampu menyajikan konsep-konsep abstrak secara konkret dan menarik. Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif deskriptif di MIS Al-Jamilah, dengan fokus pada implementasi media interaktif Tebak Kata dan respon siswa terhadap penggunaannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media diorama dapat meningkatkan antusiasme, pemahaman, dan daya ingat siswa, meskipun terdapat kendala teknis seperti keterbatasan fasilitas. Oleh karena itu, media diorama direkomendasikan sebagai salah satu strategi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dalam Pendidikan Agama Islam.

**Kata Kunci:** akidah akhlak, media diorama, pembelajaran sd, motivasi belajar, karakter siswa.

### PENDAHULUAN

Pembelajaran Akidah Akhlak memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan moral peserta didik sejak usia dini, khususnya di tingkat Sekolah Dasar (SD). Pada masa ini, anak-anak berada pada tahap perkembangan moral dan spiritual yang pesat, sehingga sangat tepat untuk menanamkan nilai-nilai keimanan dan akhlak mulia.

Sayangnya, metode pembelajaran yang digunakan selama ini sering kali masih bersifat monoton, seperti ceramah satu arah yang kurang melibatkan partisipasi aktif siswa. Akibatnya, materi yang seharusnya membentuk sikap dan perilaku siswa menjadi sulit dipahami dan kurang membekas. Kondisi ini menuntut adanya inovasi dalam metode pembelajaran, salah satunya melalui pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah diorama, yaitu alat bantu visual tiga dimensi yang menggambarkan peristiwa atau situasi tertentu secara nyata. Media ini tidak hanya mampu menarik perhatian siswa, tetapi juga memudahkan mereka dalam memahami konsep-konsep abstrak dalam pelajaran Akidah Akhlak secara konkret dan kontekstual. Penggunaan diorama dapat mendorong keterlibatan siswa secara aktif, meningkatkan minat belajar, serta memperkuat pemahaman dan daya ingat terhadap materi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, makalah ini disusun untuk membahas pentingnya pembelajaran Akidah Akhlak di tingkat SD dengan memanfaatkan media diorama sebagai alat bantu yang efektif. Penulisan ini juga akan menguraikan berbagai manfaat yang diperoleh siswa melalui penerapan media tersebut dalam proses pembelajaran.

### METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif yang bertujuan menggambarkan secara rinci pelaksanaan implementasi media interaktif Tebak Kata dalam pembelajaran Aqidah Akhlak di MI/SD serta respon siswa dan kendala yang dihadapi. Penelitian dilakukan di MIS Al-Jamilah yang terletak di Dusun IV Sei Mati Desa Alur Gadung Kec. Sawit Seberang pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian terdiri dari guru Aqidah Akhlak dan siswa kelas V MIS Al-Jamilah yang mengikuti pembelajaran menggunakan media interaktif Tebak Kata.

1. Wawancara dengan guru untuk mengetahui proses implementasi media dan kendala yang dialami.
2. Observasi langsung saat pembelajaran berlangsung untuk melihat respon siswa dan cara penggunaan media.

3. Dokumentasi berupa rekaman video, foto dan bahan ajar media Tebak Kata. Data yang terkumpul dianalisis dengan teknik deskriptif kualitatif yang meliputi pengorganisasian data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dari penelitian yang telah kami lakukan dapat di ketahui bahwa response siswa terhadap media tebal kata dalam pembelajaran akidah akhlak dapat di ketahui bahwa

### **Implementasi Media Interaktif Tebak Kata Dalam Pembelajaran Aqidah Akhlak di MIS Jamilah**

Implementasi media interaktif *Tebak Kata* dalam pembelajaran Aqidah Akhlak dilaksanakan secara sistematis melalui beberapa tahapan yang terencana dan terstruktur. Tahap awal adalah persiapan materi yang menjadi dasar dalam pengembangan media ini. Guru terlebih dahulu memilih konten materi berdasarkan silabus dan standar kompetensi yang berlaku. Materi yang dipilih berupa kata-kata kunci penting yang mencakup nama-nama sifat Allah, pengertian iman, rukun iman, serta contoh akhlak terpuji yang harus dimiliki oleh setiap muslim. Pemilihan kata-kata yang tepat bertujuan agar siswa dapat mengenal konsep-konsep dasar Aqidah Akhlak dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan.

Setelah materi siap, tahap berikutnya adalah pembuatan media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi pembuat permainan digital yang sederhana dan mudah diakses. Guru mendesain permainan *Tebak Kata* dengan tampilan visual yang menarik serta dilengkapi instruksi yang jelas untuk siswa. Media ini dirancang agar bersifat interaktif dan dapat digunakan baik pada sesi pembelajaran tatap muka maupun daring (online). Dengan demikian, diharapkan fleksibilitas penggunaan media dapat dimaksimalkan. Proses pembuatan media juga disesuaikan dengan tingkat kesulitan dan usia siswa agar tidak menimbulkan kebosanan maupun beban belajar yang berlebihan.

Perencanaan kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media *Tebak Kata* disusun secara rinci. Guru mengatur skenario pembelajaran dengan memberikan pengarahan awal mengenai aturan permainan, membagi siswa ke dalam kelompok kecil agar mereka dapat berdiskusi dan berkolaborasi, serta menyiapkan sesi tanya jawab untuk memastikan pemahaman siswa. Pada saat pelaksanaan, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan motivasi, menjawab pertanyaan, serta memberikan umpan balik secara langsung sehingga proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menyenangkan.

Dalam wawancara mendalam dengan Ibu Siti Nurhaliza, guru Aqidah Akhlak yang mengembangkan dan menerapkan media ini di kelasnya, beliau menyampaikan:

*"Awalnya saya ragu apakah media ini bisa diterima siswa, karena materi Aqidah memang cenderung abstrak dan susah dipahami kalau hanya lewat ceramah. Namun setelah mencoba, saya melihat perubahan yang signifikan pada antusiasme siswa. Mereka jadi lebih bersemangat dan bahkan meminta diulang permainannya karena merasa seru."*

Ibu Siti juga menegaskan bahwa penggunaan media *Tebak Kata* membuat proses belajar lebih hidup dan mampu merangsang daya ingat siswa melalui metode pembelajaran yang menggabungkan unsur visual, audio, dan interaksi langsung.

### **Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media Interaktif Tebak Kata Dalam Pembelajaran Aqidah Akhlak di MIS Jamilah**

Respons siswa terhadap penggunaan media interaktif *Tebak Kata* sangat menggembirakan dan memberikan gambaran positif mengenai efektivitas media ini dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti selama proses pembelajaran berlangsung, terlihat adanya peningkatan keaktifan siswa, baik dalam menjawab pertanyaan maupun dalam mengajukan pertanyaan. Hal ini menunjukkan perubahan signifikan dibandingkan dengan kondisi sebelum media ini diterapkan, di mana siswa cenderung pasif dan hanya mendengarkan penjelasan guru.

Selain observasi, angket yang dibagikan kepada siswa untuk mengukur tingkat kepuasan dan persepsi mereka terhadap metode pembelajaran ini juga menunjukkan hasil yang cukup memuaskan. Sekitar **85% siswa** menyatakan bahwa mereka merasa senang dan tertantang saat bermain *Tebak Kata*, sedangkan **90% siswa** merasa bahwa materi pelajaran menjadi lebih mudah diingat karena disajikan dalam bentuk permainan interaktif yang menarik. Beberapa siswa juga menyampaikan bahwa metode ini membuat mereka merasa belajar Akidah Akhlak tidak lagi membosankan atau sulit dipahami.

Dalam wawancara, beberapa siswa mengungkapkan kesan positif mereka. Seorang siswa berkata: *"Kalau belajar Aqidah biasanya suka ngantuk, tapi waktu main Tebak Kata itu seru banget, apalagi bisa kerja kelompok. Jadi kita belajar sambil main, nggak berasa capek."* Siswa lain menambahkan: *"Saya jadi lebih ingat nama-nama sifat Allah dan makna iman karena sudah sering ditebak-tebak. Kalau cuma diceramahin, biasanya gampang lupa."* Respons positif ini menunjukkan bahwa media interaktif mampu memfasilitasi gaya belajar siswa yang lebih aktif, visual, dan kinestetik, yang selama ini jarang disentuh dalam pembelajaran Akidah Akhlak secara konvensional.

## Kendala Yang Dihadapi Dalam Pelaksanaan Media Interaktif Tebak Kata Pada Pembelajaran Akidah Akhlak di MIS Jamilah

Meskipun menunjukkan hasil yang positif, implementasi media interaktif *Tebak Kata* tidak terlepas dari beberapa kendala yang cukup signifikan. Kendala utama yang dihadapi adalah keterbatasan fasilitas teknologi di lingkungan sekolah. Tidak semua kelas memiliki perangkat pendukung seperti proyektor, komputer, atau akses internet yang memadai. Hal ini mengakibatkan keterbatasan waktu dan ruang untuk memanfaatkan media digital ini secara maksimal. Beberapa kelas bahkan harus bergantian menggunakan perangkat yang sama, sehingga sesi pembelajaran dengan media ini menjadi kurang optimal.

Selain kendala fasilitas, tantangan juga datang dari sisi siswa, khususnya bagi siswa yang kurang familiar atau belum terbiasa dengan metode pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*). Pada awal pelaksanaan, beberapa siswa mengalami kesulitan dalam memahami aturan permainan dan beradaptasi dengan suasana belajar yang berbeda dari metode ceramah konvensional. Hal ini memerlukan waktu penyesuaian serta pendampingan tambahan dari guru agar semua siswa dapat mengikuti kegiatan dengan baik tanpa merasa bingung atau tertekan.

Dalam wawancara, Ibu Siti selaku guru Akidah Akhlak di MIS Al-Jamilah mengungkapkan sejumlah tantangan yang dihadapinya dalam proses penyusunan media pembelajaran. Beliau menyatakan bahwa pembuatan media tidak dapat dilakukan secara sembarangan, melainkan memerlukan alokasi waktu khusus guna memastikan kesesuaian antara materi, media, dan kompetensi dasar yang dituju. Media yang disusun harus memiliki kejelasan, tidak menimbulkan kebingungan bagi peserta didik, serta mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Tidak jarang, beliau harus melakukan revisi berulang kali agar media yang dikembangkan benar-benar efektif dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Selain mempersiapkan materi ajar, Ibu Siti juga menyoroti pentingnya pelatihan dan pendampingan teknis yang bersumber dari pihak sekolah maupun instansi terkait seperti dinas pendidikan. Menurutnya, dukungan dalam bentuk pelatihan tersebut sangat diperlukan agar guru mampu mengintegrasikan media digital ke dalam proses pembelajaran secara lebih maksimal. Pelatihan ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga untuk membantu guru mengatasi berbagai hambatan dalam penggunaan teknologi serta membangun rasa percaya diri dalam menerapkan media digital secara efektif di kelas.

## Pembahasan

Implementasi media interaktif *Tebak Kata* menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan mampu memberikan dampak positif yang signifikan terhadap proses pembelajaran, khususnya dalam menyampaikan materi Akidah Akhlak yang kerap dianggap sulit dan kurang menarik oleh peserta didik. Media ini terbukti tidak hanya meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, tetapi juga memfasilitasi pemahaman konsep-konsep dasar dalam Akidah secara lebih mendalam dan mudah dipahami, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan efektif.

Dari sudut pandang teori pembelajaran, hasil ini sejalan dengan teori motivasi belajar yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa agar hasil belajar dapat meningkat. Media yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif terbukti dapat membangkitkan motivasi intrinsik siswa sehingga mereka lebih antusias dan aktif terlibat dalam pembelajaran. Selain itu, teori konstruktivisme juga mendukung temuan ini, karena siswa membangun pengetahuan secara aktif melalui interaksi dengan media dan diskusi dengan teman sebaya.

Namun demikian, keterbatasan fasilitas teknologi masih menjadi salah satu faktor penghambat yang harus segera diatasi agar inovasi pembelajaran seperti ini dapat diterapkan secara lebih luas dan merata di sekolah-sekolah. Penyediaan sarana dan prasarana yang memadai serta pelatihan berkelanjutan bagi guru merupakan langkah penting yang perlu dilakukan oleh pihak sekolah dan pemangku kebijakan pendidikan. Di samping itu, guru juga harus mendapatkan dukungan berupa waktu dan sumber daya yang cukup untuk mengembangkan media pembelajaran tanpa terbebani oleh tugas tambahan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Siti selaku guru mata pelajaran Akidah Akhlak di MIS Al-Jamilah, terungkap bahwa peran guru sebagai inovator dan fasilitator sangat krusial dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran pendidikan agama Islam yang cenderung bersifat abstrak dan kompleks. Beliau menekankan pentingnya keberanian guru untuk mencoba pendekatan-pendekatan baru serta melakukan inovasi secara berkelanjutan agar peserta didik tidak merasa jemu dan mampu memahami materi dengan lebih mudah. Salah satu pernyataannya menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat menghilangkan kesan bahwa pelajaran agama merupakan sesuatu yang sulit dan menakutkan.

Penggunaan media interaktif seperti "Tebak Kata" terbukti tidak hanya mendukung penguasaan materi Akidah Akhlak, tetapi juga mampu menciptakan suasana kelas yang lebih aktif, menyenangkan, dan mendukung proses pembelajaran secara optimal. Apabila dikembangkan secara berkelanjutan dan

didukung oleh sarana serta kebijakan yang memadai, media tersebut berpotensi menjadi model pembelajaran yang efektif dan efisien, tidak hanya terbatas pada mata pelajaran Akidah Akhlak, melainkan juga dapat diadaptasi dalam pembelajaran mata pelajaran agama Islam lainnya.



**Gambar 1.** Penerapan Diorama di MI Al-Jamilah di Sei Mati

## KESIMPULAN

Pembelajaran Akidah Akhlak di tingkat sekolah dasar memiliki urgensi yang tinggi dalam membentuk fondasi karakter dan moral siswa. Penggunaan media diorama dalam proses pembelajaran terbukti mampu memperkuat pemahaman siswa terhadap nilai-nilai keimanan dan akhlak. Media ini menghadirkan pendekatan visual yang konkret dan kontekstual, sehingga materi yang bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami dan dihayati. Melalui diorama, siswa tidak hanya belajar secara kognitif, tetapi juga terdorong untuk menginternalisasi dan menerapkan nilai-nilai Akidah Akhlak dalam kehidupan sehari-hari secara lebih bermakna..

## DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, S. (2020). Strategi pembelajaran. Jakarta: CV Anugrah Utama Raharja.
- Arsyad, A. (2011). Media pembelajaran. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Gunawan, A. (2020). Media pembelajaran berbasis industri 4.0. Jakarta: Rajawali Pers.
- Iqbal, N. A. (2022). Pembelajaran Akidah Akhlak berbasis metode edutainment di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Wajo. Madinah: Jurnal Studi Islam, 9(1), 71–81. <https://doi.org/10.32939/madinah.v9i1.1105>
- Mudiah Alti, R. (2022). Media pembelajaran. Sumatera Barat: Get Press.
- Nata, A. (2013). Pendidikan Islam dan tantangan modernitas. Jakarta: Prenada Media.
- Nurhayati. (2020). Pengaruh media diorama terhadap hasil belajar Akidah Akhlak siswa kelas IV MI. Jurnal Pendidikan Islam, 5(2), 162–172. <https://doi.org/10.15575/jpi.v5i2.8757>
- Sari, R. (2021). Penggunaan media visual dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Jurnal Edukasi Islami, 6(1), 45–55. <https://doi.org/10.35316/jei.v6i1.1030>
- Suryadi, A. (2020). Teknologi dan media pembelajaran (Jilid 2). Sukabumi: CV Jejak.
- Zubaedi. (2011). Desain pendidikan karakter: Konsepsi dan aplikasinya dalam pendidikan. Jakarta: Kencana.