

ANALISIS KEBUTUHAN MODEL *PBL* BERBASIS VIDEO BONEKA INTERAKTIF PADA MATERI ZAKAT DI SEKOLAH DASAR

Winda Eprilia¹, Makmum Raharjo², Nurhasan³
e-mail: 06032682226002@student.unsri.ac.id¹, makmunraharjo@unsri.ac.id²
Nurhasan@unsri.ac.id³

¹²³Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya

Abstrak

Penelitian ini dilakukan karena pentingnya pengetahuan tentang materi zakat sebagai salah satu rukun islam namun banyak siswa yang belum memahaminya. Selain itu pembelajaran berbasis model *PBL* memiliki urgensi nya tersendiri dalam mendukung terbentuknya generasi berkualitas yang memiliki keterampilan abad 21. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kebutuhan siswa terhadap model *PBL* berbasis media video boneka interaktif pada materi zakat di Sekolah Dasar. Metode yang diimplementasikan pada penelitian ini yakni kualitatif serta analisis data angket dilakukan secara kuantitatif dengan subjek penelitian siswa dan guru kelas VI. Hasil penelitian terhadap kebutuhan 22 siswa ini menunjukkan bahwa, sebanyak 68,18% siswa mengalami kesulitan belajar materi zakat, 77,27% tidak tertarik belajar dengan metode konvensional dan 95,45% menikmati pembelajaran menggunakan media. Namun berdasarkan informasi guru, penggunaan media pembelajaran masih sangat jarang dilakukan. 100% siswa setuju jika terdapat pembelajaran model *PBL* berbasis video boneka interaktif pada mata pelajaran pendidikan agama islam khususnya pada materi zakat. Hal ini juga didukung guru PAI yang seharusnya mengikuti perkembangan zaman di era abad 21. Hasil tersebut menunjukkan perlu dikembangkan media pembelajaran video boneka interaktif dengan diintegrasikan dengan model *PBL*. Visualisasi melalui video boneka interaktif diharapkan dapat membantu mengilustrasikan konsep-konsep zakat. Penelitian ini juga dapat mendorong pengembangan lebih banyak materi pembelajaran inovatif yang menggabungkan teknologi dan pendekatan *PBL* untuk berbagai mata pelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci : Model *PBL*, Video Boneka Interaktif, Zakat.

Abstract

This research was conducted due to the importance of knowledge about zakah material as one of the pillars of islam however many students did not understand it. In addition learning based on PBL model had its own urgency in supporting the establishment of a quality generation that has 21st century skills. The aim of this research was to know the students' needs for PBL model based on the interactive doll video media on zakah material in elementary schools. Qualitative method was implemented in this research and the questionnaire data analysis was carried out quantitatively with the reserach subjects of students and teachers in sixth grade. The results of this research on the needs of 22 students showed that 68.18% of students had difficulty in learning zakah material, 77,27% students were not interested in learning with conventional method and 95,45% enjoy learning process using media. However based on the infirmation from the teacher, the used of learning media was still rarely done. 100% students were agree if there was PBL model based on the interactive doll video media on islamic religion subject especially in zakah material. This was also supported by religion teacher that must be followed the development of the times in the 21st century era. These results indicate the need to develop interactive doll video learning media integrated with the PBL model. Visualization through interactive doll videos was expected to help illustrate zakah concepts.this research was also to encourage the development of more innovative learning materials that incorporate technology and PBL approaches for various subjects in primary schools.

Keywords: *PBL*; puppet video; zakah.

Info Artikel : Diterima Agustus 2023 | Disetujui September 2023 | Dipublikasikan Oktober 2023

Pendahuluan

Esensi pentingnya pendidikan di abad 21 yang diiringi dengan pesatnya kemajuan teknologi ini tidak bisa dipisahkan dari berbagai aspek kehidupan. Pernyataan ini sejalan dengan yang disampaikan (Prawiladilaga, 2021) yang mengatakan bahwa pendidikan dan teknologi merupakan kebutuhan primer dan sangat penting untuk menunjang kehidupan. Dengan berbagai karakternya, anak-anak di abad 21 menjadikan Pendidikan sebagai hal utama untuk menembus batas yang ada. Senada dengan hal tersebut, (Gunadi et al., 2022) menjelaskan bahwa pendidikan di abad 21 membuat hidup menjadi lebih luas, berbasis multikultural, dan globalisasi.

Dalam hal ini peran guru menjadi salah satu komponen dalam upaya mencapai tujuan Pendidikan yang diharapkan tersebut. Sebagai fasilitator Pendidikan, guru diharapkan dapat mengakomodir kebutuhan siswa terhadap pembelajarannya, mulai dari membuat perangkat yang menarik, menggali potensi yang ada di dalam diri siswa, maupun menerapkan kegiatan belajar mengajar yang mampu membuat siswa nyaman dan menikmati pembelajaran yang diberikan tersebut. Pada abad 21 seperti saat ini, mengharuskan guru menyesuaikan strategi, model, media, dan metode pengajaran yang disesuaikan dengan karakter generasi tersebut. Jadi, sebagai fasilitator *agent of change* guru diharapkan dapat selalu melakukan pengembangan diri (Yusuf, 2022). Dengan adanya guru yg selalu ingin belajar dan mengembangkan diri dapat mendukung dalam melahirkan generasi yang menjunjung tinggi profil pelajar Pancasila yang menjadi cita-cita bangsa. Dimensi profil pelajar Pancasila yang tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2020 memuat enam penguatan yakni (1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, (2) Mandiri, (3) Bergotong royong, (4) Berkebinekaan global, (5) Bernalar kritis, (6) Kreatif merupakan upaya penguatan karakter peserta didik yang tidak hanya berbasis asumsi, tetapi juga berbasis bukti. (Sudirman, 2020)

Seperti contohnya pada dimensi pertama yaitu beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa. Kurikulum di Indonesia berusaha memfasilitasi perwujudan penguatan dimensi profil pelajar Pancasila tersebut melalui Pendidikan agama yang diterapkan di setiap satuan pendidikan. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SD Negeri 008 Palembang, siswa di sekolah tersebut didominasi oleh pemeluk agama islam, oleh sebab itu mata pelajaran agama yang dilaksanakan di sekolah tersebut fokus pada Pendidikan Agama Islam. Materi Pendidikan Agama Islam pada tingkat Sekolah Dasar memuat banyak topik dari kelas 1 sampai Kelas 6. Salah satu materi agama Islam yang diajarkan pada tingkat Sekolah Dasar khususnya pada kelas VI adalah materi zakat. Secara harfiah, zakat bermakna "pembersihan" atau "pertumbuhan". Dalam konteks Islam, zakat merupakan bentuk ibadah yang bertujuan untuk membersihkan harta benda seseorang dan sebagai sarana redistribusi kekayaan dalam masyarakat. Menurut Ibnu Taimiah, hati dan harta orang yang membayar zakat akan menjadi suci dan bersih. (Wibowo, 2015)

Sebagai rukun Islam yang ke-empat, sudah seyogyanya pemeluk agamanya memahami tentang zakat dan ketentuannya. Namun realitanya banyak siswa yang belum memahami kewajiban terhadap zakat bahkan tidak sedikit dari mereka yang belum mengetahui apa itu zakat. Hal ini didasarkan pada observasi peneliti saat pembukaan stand zakat fitrah di sekolah tersebut. Ketentuan terhadap pembayaran zakat fitrah yang merupakan pengetahuan dasar pada materi zakat belum dipahami oleh peserta didik. Hal tersebut didukung dengan hasil asesmen diagnostik yang dilakukan oleh peneliti melalui penyebaran angket, peserta didik kelas VI yang seharusnya sudah memahami apa itu zakat, belum mampu mengimplementasikan materi zakat dalam kehidupan beragama. Penyampaian materi pembelajaran dengan metode konvensional dan cenderung membosankan menjadi salah satu faktor penyebab kurangnya pemahaman peserta didik terhadap Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya pada materi zakat. Seiring dengan pendapat (Suryaningrum, 2022), juga mengatakan hal yang sama bahwa belum tepatnya penggunaan model pembelajaran pada saat proses pembelajaran menyebabkan pembelajaran berlangsung monoton. Kegiatan pembelajaran seperti ini menyebabkan siswa sulit memahami materi yang diajarkan, sehingga siswa kurang berperan aktif pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung sehingga berdampak kepada hasil belajar siswa yang rendah dan pengetahuan siswa itu sendiri.

Dalam penelitian serupa yang dilakukan (Priatna, 2018), mengatakan hal yang sama bahwa permasalahan peserta didik sulit memahami materi Pendidikan Agama Islam yang disampaikan disebabkan guru yang masih menerapkan pembelajaran berbasis teks book. Selain itu, Teknik belajar mengajar dalam pembelajaran PAI kurang merespon inovasi dalam revolusi industri 4.0. Padahal pada kenyataannya peserta didik sekarang ini tidak terlepas dari teknologi teknologi. Teknologi di sini pun tidak hanya diartikan sebagai perangkat digital seperti handphone, laptop, dan sejenisnya, melainkan juga pada inovasi pendidik untuk membuat siswa tertarik dan dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran tersebut, baik melalui media, model, dan lain sebagainya. Menurut (Shihab, 2021), teknologi adalah cara berdaya, alat yang sangat efektif dalam menumbuhkan potensi di segala usia. Oleh sebab itu, seyogyanya sebagai seorang pendidik PAI yang responsif melihat kondisi tersebut dapat mengambil peluang melakukan berbagai inovasi dan menjadikan pembelajaran efektif. (Fakhrurrazi, 2018). Karakteristik siswa SD yang senang dengan permainan dan melihat hal yang konkrit seperti boneka yang disajikan dalam bentuk video interaktif diyakini dapat meningkatkan motivasi peserta didik yang kemudian diharapkan dapat meningkatkan kompetensi siswa dan memudahkan peserta didik dalam menangkap materi pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Pendidikan agama Islam materi zakat (Sumantri, 2015). Dengan media tersebut, penyampaian pesan materi oleh pendidik kepada peserta didik akan lebih efektif dan efisien.

Peranan inovasi terhadap perangkat pembelajaran yang mampu merangsang peserta didik untuk menangkap materi pelajaran lebih mudah sekaligus mendesain keberlanjutan, dapat menjadi solusi untuk memastikan terwujudnya cita-cita dan harapan pendidikan agar dipraktikkan dengan lebih masif di ekosistem Pendidikan, salah satunya melalui media yang menarik. Dengan media yang menarik dapat menjadi alat yang mentransformasi interaksi maksimal antara pendidik dan peserta didik oleh karenanya pembelajaran *PBL* yang dikemas melalui video boneka interaktif ini diyakini dapat menjadi wadah interaktif aktif dalam pembelajaran sekaligus mengasah kemampuan berpikir kritis siswa. Jadi, berbeda dengan video interaktif lainnya, naskah video boneka interaktif dalam penelitian ini akan dikemas dengan karakter dan naskah yang didesain sendiri tentang materi zakat dengan diintegrasikan dengan model *PBL* dalam mendukung terbentuknya generasi yang memiliki keterampilan abad 21. Beberapa penelitian sebelumnya juga telah mengungkapkan bahwa pemanfaatan media video pembelajaran interaktif efektif sebagai sarana pembelajaran, terutama dalam situasi belajar jarak jauh merupakan langkah strategis untuk menggali sikap berpikir kritis siswa dan membuat siswa lebih interaktif. Video interaktif sendiri merupakan suatu bentuk media pembelajaran yang menggabungkan elemen-elemen seperti suara, gerakan, gambar, teks, dan grafik dalam suatu format yang memungkinkan interaksi. Format ini dirancang untuk menghubungkan media pembelajaran dengan pengguna melalui fitur-fitur interaktif yang memungkinkan partisipasi dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. (Laura & Sujana, 2022). Lebih lanjut (Firmansah & Firdaus, 2021) menjelaskan bahwa menggunakan video interaktif dalam pembelajaran efektif dalam merangsang perkembangan ranah kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik. Sedangkan (Kusumaningrum, 2021) melakukan penelitian terkait peningkatan hasil belajar melalui video interaktif, Hasil penelitian yang didapat dari data tes menunjukkan bahwa penggunaan video interaktif dapat meningkatkan hasil pembelajaran dengan perolehan pada prasiklus terdapat 41% tuntas KKM. dan pada siklus 1 terdapat 59% tuntas. Selain itu penelitian yang dilakukan (Agustin Mulyani, 2014) mengatakan bahwa penggunaan boneka sebagai media simulasi kreatif merupakan suatu strategi yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis dan menganalisis masalah melalui kisah yang ada di dalamnya. Oleh sebab itu, media video boneka interaktif yang diintegrasikan dengan model *PBL* ini sangat berpotensi untuk mendukung pembelajaran yang bermakna.

Sehubungan dengan fungsi dan inovasi media yang sangat kompleks tersebut, maka peneliti melakukan analisis kebutuhan media video boneka interaktif sebagai informasi awal untuk mengembangkan sebuah media video interaktif yang diintegrasikan dengan model *PBL* pada materi zakat di Sekolah Dasar. Media video boneka interaktif dengan diintegrasikan dengan model *PBL* ini diharapkan mampu membantu pendidik dalam menyampaikan tujuan pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif kepada siswa. Dengan mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran, guru dapat lebih efisien dalam menyampaikan materi dan memonitor kemajuan siswa. Visualisasi melalui

video boneka interaktif diharapkan dapat membantu mengilustrasikan konsep-konsep yang mungkin sulit dipahami hanya dengan teks pembelajaran atau ceramah. Selain itu siswa juga akan menjadi lebih aktif untuk mengasah kemampuan yang dibutuhkan pada abad 21. Penelitian ini juga dapat mendorong pengembangan lebih banyak materi pembelajaran inovatif yang menggabungkan teknologi dan pendekatan *PBL* untuk berbagai mata pelajaran di sekolah dasar.

Metode

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif serta analisis data angket dilakukan secara kuantitatif. Alasan pemilihan metode kualitatif sebagai metode penelitian karena data yang didapatkan sangat mendasar, sebab berdasarkan fakta, peristiwa dan realita yang ada, jadi bukan rekayasa penelitian (Fadli, 2021). Selain itu hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian kualitatif juga mendalam sehingga dianggap tepat untuk mendeskripsikan kebutuhan siswa akan media video boneka interaktif pada materi zakat di SD. Sedangkan analisis data angket dilakukan secara kuantitatif agar terlihat jelas perbandingan persentase setiap analisis kebutuhan yang coba dilakukan. Penelitian kuantitatif dianggap sebagai penelitian murni yang dapat dijelaskan dengan angka-angka pasti. (Darwin et al., 2020) Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 008 Palembang pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Subjek penelitian ini yakni siswa kelas 6 yang terdiri dari 22 siswa, 8 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Penelitian ini lebih kurang dilakukan selama 1 bulan dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, angket/kuesioner terhadap informan yakni siswa kelas VI dan guru PAI. Uji keabsahan data dilakukan dengan Teknik triangulasi untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda yakni pretest pengetahuan siswa tentang materi zakat. Berikut tabel kisi-kisi observasi, wawancara guru PAI, dan angket/kuesioner peserta didik.

Tabel 1. Observasi Pembelajaran

| No | Aspek | Indikator yang diamati |
|----|-----------------------------------|---|
| 1. | Perencanaan | Silabus dan RPP Instrumen Pembelajaran |
| 2. | Pembelajaran | Alat belajar yang digunakan Media pembelajaran yang digunakan Bahan ajar yang digunakan |
| 3. | Sikap dan Kemampuan Peserta Didik | Daftar Nilai Jurnal sikap |

Sumber : data primer, diolah tahun 2022

Tabel 2. Kisi-kisi wawancara guru

| No | Kisi-kisi Instrumen | Nomor Pertanyaan |
|----|--|------------------|
| 1. | Proses pembelajaran dan Sumber Belajar | 1,2, 4,5,6,7,8,9 |
| 2. | Kemampuan peserta didik | 3 |
| 5. | Kebutuhan Media | 10,11 |

Selain wawancara, penelitian ini juga menggunakan angket/kuesioner yang disebarkan kepada siswa yang terdiri atas 3 aspek, yakni kebutuhan pembelajaran, kebutuhan video interaktif, dan kebutuhan isi/konten yang secara jelas dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Angket Siswa

| No | Aspek Penilaian | Indikator | Nomor Pernyataan |
|----|-----------------|------------------------|------------------|
| 1. | Kebutuhan | Kesesuaian materi yang | 1,2,3 |

| | | | |
|----|----------------------------|---|----------------|
| | pembelajaran | diberikan guru | |
| | | Kelengkapan materi | 4 |
| | | Pendukung Pembelajaran | 5,6,7 |
| 2. | Kebutuhan video interaktif | Penggunaan video interaktif dengan model <i>PBL</i> | 8,9 |
| | | Fitur video boneka interaktif | 10 |
| 3. | Kebutuhan isi/konten | Pemahaman materi zakat | 11,12,13,14,15 |

Analisis data observasi dan wawancara dilakukan melalui metode kualitatif. Untuk melakukan analisis, sebelumnya peneliti menangkap, mencatat, menginterpretasikan dan menyajikan informasi yang diperoleh dari narasumber. Selanjutnya melakukan reduksi data dengan cara merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, mencari tema dan pola serta membuang yang dianggap tidak perlu, lalu dilanjutkan dengan display data dilakukan dalam bentuk uraian dan deskripsi, serta diakhiri dengan kesimpulan atas penemuan yang didapatkan. (Fadli, 2021) Sedangkan Teknik analisis data angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif dengan cara menghitung persentase dari hasil angket yang didapatkan lalu mendeskripsikannya dengan temuan yang ada. (Darwin et al., 2020)

Hasil dan Pembahasan

Dari penelitian yang telah dilakukan memberikan informasi awal mengenai perancangan terhadap pengembangan media yang akan dilakukan berupa video boneka interaktif. Dari Penelitian tersebut diperoleh data bahwasannya penggunaan model yang diintegrasikan dengan pembelajaran berbasis masalah masih sangat jarang dilakukan dan peserta didik yang kurang tertarik mengikuti pembelajaran yang ada khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi zakat. Hasil penemuan di atas akan menjadi dasar untuk mempertimbangkan dalam upaya mencari solusi terhadap masalah yang sedang dihadapi. Dalam proses ini, fokus diberikan pada analisis karakteristik, kompetensi, dan pengetahuan awal peserta didik. Berikut lebih detailnya tentang hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan.

Hasil Penelitian

Kebutuhan Guru terhadap Video Boneka Interaktif

Observasi terhadap guru yang telah dilakukan sebagai langkah awal melakukan perancangan terhadap media pembelajaran yang akan dibuat memperoleh informasi bahwa guru masih sangat jarang mengintegrasikan pembelajaran dengan teknologi yang sangat dibutuhkan di era yang serba teknologi seperti saat ini. Dalam pelaksanaan pembelajaran PAI guru belum menggunakan berbagai model dan media yang dapat mendukung interaksi antar siswa. Dalam RPP yang disajikan guru juga masih menggunakan langkah-langkah pembelajaran yang tidak dikaitkan dengan model, metode yang dicantumkan hanya metode ceramah dan Tanya jawab. Hal tersebut diduga menjadi salah satu faktor penyebab kurangnya minat peserta didik untuk aktif dan menikmati pembelajaran PAI yang diberikan. Untuk lebih rincinya, analisis kebutuhan guru terhadap video boneka interaktif.

A. Proses Pembelajaran

Hasil observasi terhadap materi zakat yang telah dilakukan diperkuat dengan hasil wawancara bersama guru terhadap proses pembelajaran mata pelajaran pendidikan Agama Islam khususnya pada materi zakat. Proses perencanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru umumnya melibatkan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Dalam konteks pembelajaran di kelas, aktivitas guru dapat dikelompokkan menjadi tiga tahap, yaitu tahap awal, tahap inti, dan tahap akhir. Tahap awal memuat langkah-langkah yang diambil oleh guru untuk menggerakkan dan mengarahkan perhatian peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Setelahnya, pada tahap inti, guru menyampaikan penjelasan materi pembelajaran kepada peserta didik, sementara pada tahap akhir, guru memberikan kesimpulan terkait penjelasan materi yang telah disampaikan. Dalam hal metode pengajaran, umumnya guru cenderung menggunakan metode ceramah. Selain itu, sebagai langkah untuk mengukur perkembangan belajar siswa, penilaian dilakukan melalui pemberian tes pada akhir sesi pembahasan materi pembelajaran berupa soal pilihan ganda maupun

essay. Proses pembelajaran dilaksanakan di kelas dengan memanfaatkan buku cetak PAI sebagai sumber belajar. Pada prosesnya, media pembelajaran belum digunakan untuk menjadi sarana penunjang yang menarik. Selain itu guru mengatakan bahwa materi yang disampaikan memang belum terlalu mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa, siswa belum pernah melakukan praktik membayar zakat ataupun diajak memaknai pembelajaran yang telah dilakukan. Guru mengaku bahwa memang metode yang hanya berupa metode ceramah tidak maksimal untuk diterapkan pada siswa sekolah dasar yang cenderung aktif. Dari wawancara yang dilakukan bersama guru PAI di SD Negeri 008 Palembang yang bernama Ibu Maryani, S.Pd. juga mengatakan bahwasannya guru belum membuat media interaktif, jikalau menggunakan media, media yang digunakan hanya sebatas apa yang ada di sekitar peserta didik.

B. Kemampuan peserta didik pada materi zakat

Kemampuan peserta didik yang dimuat dalam daftar nilai guru mendukung pernyataan bahwa peserta didik masih membutuhkan pendampingan terhadap mata pelajaran pendidikan agama islam khususnya pada materi zakat tersebut. Nilai yang dominan di bawah KKM dan keaktifan peserta didik menguatkan pernyataan bahwa dibutuhkan suatu pembaharuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik pada materi zakat tersebut. Kemampuan yang rendah berimplikasi pada minat peserta didik dalam pembelajaran karena kurang memahami materi yang disampaikan guru. Peserta didik memiliki kesulitan dalam memahami konsep dasar zakat, seperti nisab (batas minimum harta yang wajib dizakatkan), jenis-jenis harta yang dizakatkan, dan peserta didik kurang memiliki pengetahuan yang memadai mengenai kriteria orang yang berhak menerima zakat (mustahik) dan cara mendistribusikannya dengan adil. Terbatasnya sumber belajar yang relevan dan mudah dipahami membuat peserta didik kesulitan untuk memperdalam pemahaman tentang zakat. Materi yang disampaikan hanya diberikan pada saat proses pembelajaran dan belum ada remedial maupun pengayaan yang lebih lanjut sehingga keterbatasan kemampuan peserta didik dalam memahami materi zakat harus menjadi salah satu perhatian utama. Dalam hal ini, perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep dan praktik zakat. Guru membutuhkan penunjang berupa sumber belajar lain maupun media interaktif untuk meningkatkan partisipasi aktif peserta didik.

C. Persepsi Guru terhadap Kebutuhan Pengembangan Video Boneka Interaktif

Video boneka interaktif yang diintegrasikan dengan model *PBL* merupakan langkah strategis dalam upaya membangkitkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran pendidikan agama islam yang terkenal dengan khas ceramahnya, khususnya pada materi zakat. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru PAI SD Negeri 008 Palembang yakni Ibu Maryani, S.Pd. beliau mendukung sepenuhnya tentang pengembangan video boneka interaktif tersebut. Persepsi guru yang sangat mendukung terhadap kebutuhan pengembangan video boneka interaktif menunjukkan bahwa guru memiliki pandangan positif dan optimis terhadap manfaat serta potensi penggunaan alat pembelajaran tersebut dalam proses pembelajaran. Dukungan seperti ini dapat menjadi landasan yang kuat untuk menerapkan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik. Guru percaya bahwa video boneka interaktif dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Video interaktif dipercaya memberikan visualisasi yang lebih jelas dan konkret, sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi. Guru melihat bahwa video boneka interaktif memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Animasi dan interaktivitas dari video tersebut dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Selain itu hasil wawancara memberikan penguatan terhadap siswa yang saat ini hidup dalam era teknologi digital. Penggunaan video boneka interaktif dapat membantu menghubungkan pembelajaran dengan pengalaman teknologi yang sudah dikenal oleh siswa, sehingga lebih relevan dan mudah diterima. Untuk itu, guru siap untuk menghadapi tantangan teknis yang mungkin muncul dalam penggunaan video boneka interaktif, karena melihat manfaat yang lebih besar yang bisa diperoleh dari penggunaannya. Dengan adanya dukungan kuat dari persepsi guru yang sangat mendukung, pengembangan dan penerapan video boneka interaktif dalam pembelajaran memiliki peluang besar untuk sukses dan memberikan dampak positif terhadap hasil pembelajaran siswa.

Kebutuhan Siswa terhadap Video Boneka Interaktif

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan terhadap siswa, didapatkan data bahwa kemampuan peserta didik dalam memahami materi zakat masih sangat rendah, hal ini didasari pada daftar nilai mata pelajaran PAI yang tidak sepenuhnya mencapai KKM. Dari observasi tersebut juga didapatkan informasi bahwasannya siswa kurang tertarik terhadap mata pelajaran PAI yang cenderung membosankan karena seperti mendengarkan ceramah, hal ini didukung oleh hasil penyebaran angket kepada 22 peserta didik kelas VI di SD Negeri 008 Palembang diperoleh secara rinci tertera pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Format Tabel

| No | Pertanyaan | Frekuensi | | Persentase | |
|----|---|-----------|-------|------------|---------|
| | | Ya | Tidak | Ya | Tidak |
| 1 | Apakah anda menyukai pelajaran Pendidikan Agama Islam ? | 13 | 9 | 59,1% | 40,90% |
| 2 | Apakah anda antusias mengikuti proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas? | 5 | 17 | 22,72% | 77,27% |
| 3 | Apakah anda mengalami kesulitan mempelajari materi zakat? | 15 | 7 | 68,18% | 31,81 % |
| 4 | Apakah anda memiliki buku teks atau buku pegangan lain untuk materi zakat? | 2 | 20 | 9,09% | 90,90% |
| 5 | Apakah anda mencari bahan lain selain buku yang disediakan di sekolah untuk membantu dalam memahami materi yang diajarkan, misalnya; internet, majalah atau buku lainnya untuk memahami materi zakat? | 2 | 20 | 9,09% | 90,90% |
| 6 | Apakah guru PAI di sekolah anda menggunakan media saat mengajar ? | 0 | 22 | 0% | 100% |
| 7 | Apabila penyajian dalam media pembelajaran didominasi dengan teks tanpa adanya gambar. Apakah anda terbantu untuk memahami materi zakat? | 6 | 16 | 27,27% | 72,72% |
| 8 | Apakah anda mengetahui tentang media pembelajaran video boneka interaktif ? | 1 | 21 | 4,54% | 95,45% |
| 9 | Apakah anda pernah belajar menggunakan media pembelajaran video interaktif yang bisa ditekan tombolnya ? | 0 | 22 | 0% | 100% |
| 10 | Apakah anda membutuhkan media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan untuk mempelajari materi zakat, yang lebih mudah dan menarik? | 20 | 2 | 90,90% | 9,1% |
| 11 | Apabila penyajian dalam media pembelajaran didominasi dengan berbantuan boneka yang diperagakan dalam gambar bergerak (video interaktif). Apakah anda terbantu untuk memahami materi zakat? | 20 | 2 | 90,90% | 9,1% |
| 12 | Apakah anda memiliki gadget di rumah ? | 17 | 5 | 77,27% | 22,72% |
| 13 | Apakah anda pernah belajar menggunakan video boneka interaktif melalui link / <i>google classroom</i> ? | 0 | 22 | 0% | 100% |

| | | | | | |
|----|---|----|---|------|----|
| 14 | Apakah anda setuju jika dikembangkan media pembelajaran materi zakat yang menarik berbasis video boneka interaktif dan model <i>PBL</i> sehingga materi tersebut mudah di pahami? | 21 | 1 | 100% | 0% |
|----|---|----|---|------|----|

Tabel 2 Analisis Angket Siswa

| No. | Analisis Pertanyaan |
|-----|--|
| 1. | 59,1% siswa menyukai pelajaran Pendidikan Agama Islam |
| 2. | 77,27% siswa tidak antusias mengikuti proses pembelajaran PAI di kelas |
| 3. | 68,18% siswa mengalami kesulitan mempelajari materi zakat |
| 4. | 90,90% siswa memiliki buku teks atau buku pegangan lain untuk materi zakat |
| 5. | 90,9% siswa tidak mencari bahan bacaan lain untuk memahami materi zakat |
| 6. | 100% guru PAI mengajar tidak menggunakan media bantuan |
| 7. | 72,7% siswa tidak terbantu jika penyajian media pembelajaran hanya berupa teks |
| 8. | 68,8% siswa tidak mengetahui media video boneka interaktif |
| 9. | 100% siswa tidak pernah belajar menggunakan media video boneka interaktif |
| 10. | 90,90% siswa membutuhkan media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan untuk mempelajari materi zakat |
| 11. | 90,90% siswa terbantu jika penyajian dalam media pembelajaran didominasi dengan berbantuan boneka yang diperagakan dalam gambar bergerak (video interaktif). |
| 12. | 77,27% siswa memiliki gadget di rumahnya. |
| 13. | 100% siswa belum pernah belajar menggunakan video interaktif |
| 14. | 95,45% siswa setuju jika dikembangkan media pembelajaran materi zakat yang menarik berbasis video boneka interaktif dan model <i>PBL</i> |

Sumber: Hasil angket penelitian

Pembahasan

Model Pembelajaran Berbasis Masalah dianggap sebagai suatu pendekatan yang memiliki potensi besar untuk mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran melalui analisis permasalahan yang dihadapi (Harahap, 2021). Perspektif serupa juga diungkapkan oleh (Sudareny, 2023) yang menunjukkan bahwa model Pembelajaran Berbasis Masalah merupakan solusi yang efektif dalam konteks pembelajaran modern, karena model ini melibatkan peserta didik secara aktif dalam memecahkan masalah, sebuah keterampilan yang sangat penting di era abad ke-21. Sejalan dengan pandangan tersebut, (Anjani et al., 2021) memberikan gambaran lebih rinci tentang Pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah. Mereka menggambarkan bahwa model ini dimulai dengan menghadirkan suatu masalah dunia nyata kepada peserta didik. Dalam proses ini, peserta didik secara aktif terlibat dalam merumuskan permasalahan, mengidentifikasi kesenjangan dalam pengetahuan mereka, serta mencari dan mempelajari materi yang relevan dengan permasalahan tersebut. Selanjutnya, peserta didik juga berperan dalam menganalisis dan mengusulkan solusi untuk masalah tersebut. Dalam konteks ini, pendidik berperan sebagai fasilitator yang mendukung dan membimbing peserta didik selama seluruh proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, baik guru maupun siswa sangat membutuhkan adanya media interaktif berupa video interaktif yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran mereka. Model Pembelajaran Berbasis Masalah yang diintegrasikan dengan video interaktif ini tidak hanya memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk menjadi aktif dalam pembelajaran, tetapi juga mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, kemampuan berpikir kritis, serta penguasaan materi. Pendekatan ini juga mencerminkan respons terhadap tuntutan dunia nyata dan kebutuhan peserta didik dalam menghadapi tantangan kompleks dalam era modern. Pengintegrasian model *PBL* dengan video boneka interaktif merupakan langkah strategis yang dapat mengasah kemampuan berpikir kritis peserta didik sekaligus membuat peserta didik menikmati pembelajaran dengan aktif dan menyenangkan. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan (Andari, 2019) bahwa video interaktif cukup efektif dalam meningkatkan konsentrasi siswa yang selanjutnya dapat membuat siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran yang diberikan. Selain itu

(Basir & Bayu, n.d.) mengungkapkan bahwa media interaktif terbukti dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa baik untuk kelas yang dilakukan secara tatap muka/online. Untuk media yang akan dikembangkan selanjutnya setelah analisis kebutuhan ini berupa video interaktif yang dapat ditonton dan dipelajari secara berulang, sehingga semakin mendukung pelaksanaan pembelajaran yang aktif dan tidak membuat tegang peserta didik. Senada dengan hal tersebut, (Ni Kadek Setyawati et al., 2022) menjelaskan bahwa media video pembelajaran dapat meningkatkan daya serap siswa terhadap materi pembelajaran yang diberikan oleh guru, hasil produknya yang berupa video media pembelajaran terbukti dapat menguatkan pemahaman siswa. Bahkan tidak hanya itu, penelitian yang dilakukan oleh (Maulana et al., 2022) menjelaskan bahwa video boneka pun juga sangat efektif dalam pembelajaran di SMA.

Usia SMA juga masih sangat antusias sangat penggunaan media boneka dalam pembelajaran. Hal ini dapat merangsang aktif dan keterlibatan siswa sehingga mereka menjadi lebih interaktif dalam pembelajaran. Penelitian selanjutnya yang dilakukan (Sari & Setyasto, 2020) didapatkan data bahwa media boneka dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik SD. Anak usia SD sangat menyukai media yang menarik yang divisualisasikan melalui video dengan kisah pembelajaran. Jadi video boneka interaktif dalam pembelajaran zakat di sekolah dasar dapat menjadi salah satu metode yang efektif, terutama untuk menarik perhatian dan memahami konsep zakat kepada siswa. Video boneka interaktif dapat memanfaatkan elemen visual dan audio yang menarik. Ini dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami konsep zakat daripada hanya menggunakan buku teks atau ceramah. Selain itu boneka dapat menciptakan daya tarik emosional yang dapat menghubungkan siswa dengan materi pembelajaran. Mereka bisa merasa lebih terlibat dan terhubung dengan karakter boneka. Selain itu, video boneka interaktif ini dapat diunggah secara online, sehingga siswa dapat mengaksesnya kapan saja, bahkan di luar jam pelajaran sehingga siswa dapat mengulangi materi sebagai pengayaan pembelajaran.

Untuk itu pengembangan lanjutan terhadap video pembelajaran berupa video interaktif yang diintegrasikan dengan model *PBL* ini sangat penting untuk dilakukan. Video ini berpotensi dalam pembelajaran karena dirancang dengan elemen-elemen interaktif, seperti pertanyaan, kuis, atau aktivitas yang melibatkan siswa. Hal ini akan membantu siswa aktif terlibat dalam pembelajaran. Guru pun dapat memanfaatkan video ini sebagai pendukung dalam pelajaran dan mengarahkan diskusi lebih lanjut setelah menonton. Kebutuhan guru akan media pembelajaran yang dapat mendukung melakukan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan serta kebutuhan siswa untuk terlibat aktif dan nyaman dalam pembelajaran menjadi faktor pendukung yang sangat kompleks untuk mewujudkan adanya produk media video interaktif yang menjadi wadah dalam melahirkan generasi yang memiliki keterampilan abad 21.

Simpulan (Penutup)

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka diperoleh kesimpulan yaitu: (1) siswa belum memiliki sumber belajar yang luas sehingga membutuhkan sebuah media sebagai sarana mereka dalam memahami materi zakat. (2) guru membutuhkan media agar lebih mudah dalam menyampaikan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dari hal tersebut, maka penting bagi kita untuk merancang dan mengembangkan suatu media yang merespon kebutuhan siswa di abad 21 yakni melalui video boneka interaktif. Dengan adanya video boneka interaktif ini berpotensi besar dalam memvisualisasikan materi dan mengilustrasikan konsep-konsep yang masih sulit dipahami hanya dengan teks pembelajaran atau ceramah. Selain itu siswa juga akan menjadi lebih aktif untuk mengasah kemampuan yang dibutuhkan pada abad 21. Penelitian ini juga dapat mendorong pengembangan lebih banyak materi pembelajaran inovatif yang menggabungkan teknologi dan pendekatan PBL untuk berbagai mata pelajaran di sekolah dasar. Oleh karenanya, pengembangan video boneka interaktif pada materi zakat ini sangat baik untuk dilaksanakan dan menjadi ide untuk inovasi pembelajaran dengan materi yang lainnya lagi.

Daftar Pustaka

Agustin Mulyani, S. (2014). PENGGUNAAN BONEKA SEBAGAI MEDIA SIMULASI KREATIF DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 1(2), 20. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v1i2.1801>

- Andari, I. Y. (2019). *PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO UNTUK SISWA JURUSAN IPS TINGKAT SMA SE-BANTEN*. 2.
- Anjani, N. D., Sulianto, J., & Untari, M. F. A. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Materi Pecahan dengan Menerapkan Model Problem Based Learning dengan Media Manipulatif. *Journal of Education Action Research*, 5(2). <https://doi.org/10.23887/jear.v5i2.33136>
- Basir, M., & Bayu, A. T. (n.d.). *Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Media Interaktif Pada Pembelajaran PJOK Secara Online*.
- Darwin, M., Mamondol, M., & Alparis, S. (2020). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif*. CV Media Sains Indonesia.
- Fadli, M. R. (2021). *Memahami desain metode penelitian kualitatif*. 21(1).
- Fakhrurrazi, F. (2018). HAKIKAT PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF. *At-Ta'fikir*, 11(1), 85–99. <https://doi.org/10.32505/at.v11i1.529>
- Firmansah, D., & Firdaus, D. F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Aplikasi Sparkol Videoscribe pada Tema 3 Kelas III. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 7(2), 145–158. <https://doi.org/10.24042/terampil.v7i2.7386>
- Gunadi, G., Haryono, H., & Purwanti, E. (2022). The Analysis of 21st Century Learning Implementation and Competency Achievement of Junior High School Students in 3T Regions. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 11(1), 10–18. <https://doi.org/10.15294/ijcet.v11i1.44847>
- Harahap, R. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Materi Himpunan Di Kelas VII C SMP Negeri 2 Bandar Laksamana*. 03(04).
- Kusumaningrum, P. I. (2021). Penggunaan Media Video Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas 5 SDN Mrahu. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1). <https://doi.org/10.20961/jkc.v9i1.53830>
- Laura, S. D., & Sujana, I. W. (2022). Video Interaktif Berbasis Problem Solving sebagai Media Pembelajaran Unik bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(1), 96–101. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i1.46600>
- Maulana, Z. I., Fadhilawati, D., & Fauzi, A. (2022). *Developing Hand Puppet Video as Media for Teaching and Learning Speaking in Senior High School*. 12(2).
- Ni Kadek Setyawati, I Gusti Ngurah Japa, & I Ketut Gading. (2022). Media Video Pembelajaran Tri Hita Karana Untuk Meningkatkan Daya Serap Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(3), 490–501. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v10i3.52820>
- Prawiladilaga, D. S. (2021). *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Kencana.
- Priatna, T. (2018). INOVASI PEMBELAJARAN PAI DI SEKOLAH PADA ERA DISRUPTIVE INNOVATION. *Jurnal Tatsqif*, 16(1), 16–41. <https://doi.org/10.20414/jtq.v16i1.158>
- Sari, I. P., & Setyasto, N. (2020). *DEVELOPMENT OF RATTAN PUPPET MEDIA AGAINST CLASS V JAVANESE LANGUAGE LEARNING OUTCOMES*.
- Shihab, N. (2021). *Teknologi Untuk Masa Depan*. Literati.
- Sudareny, N. P. (2023). *PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR EKONOMI PESERTA DIDIK KELAS XII IPA 2 SMA NEGERI 1 PEKUTATAN SEMESETER GENAP TAHUN PELAJARAN 2021/2022*. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.7812412>
- Sudirman, J. J. (2020). *KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI*.
- Sumantri, M. S. (2015). *Strategi Pembelajaran*. PT RajaGrafindo Persada.
- Suryaningrum, E. (2022). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Memahami Materi Zakat Melalui Penerapan Model Market Place Activity*. 1.
- Wibowo, A. (2015). *DISTRIBUSI ZAKAT DALAM BENTUK PENYERTAAN MODAL BERGULIR SEBAGAI ACCELERATOR KESETARAAN KESEJAHTERAAN*. *JURNAL ILMU MANAJEMEN*, 12(2), 28–43. <https://doi.org/10.21831/jim.v12i2.11747>
- Yusuf, M. (2022). *Kompetensi Guru di Abad 21 dan Tantangan bagi Guru Membentuk Konsep Pembelajaran Abad 21* [Preprint]. Thesis Commons. <https://doi.org/10.31237/osf.io/nwamf>