

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

##### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana atau alat bantu yang digunakan untuk mempermudah penyampaian materi ajar, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami isi pembelajaran yang diberikan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, media diartikan sebagai alat perantara atau penghubung. Istilah ini berasal dari bahasa Latin *medium*, yang berarti “perantara”, dan dalam bahasa Arab dikenal dengan (وسائل), bentuk jamak dari (وسيلة), yang juga berarti pengantar atau perantara. Secara umum, media dapat dipahami sebagai segala bentuk yang mampu menyampaikan pesan serta merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan motivasi siswa, sehingga mendukung efektivitas proses pembelajaran. Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat, siswa cenderung belajar lebih banyak, memahami materi lebih baik, dan memperoleh peningkatan hasil belajar yang signifikan.

Kata *pembelajaran* berasal dari kata dasar "belajar", yang merujuk pada suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh pengalaman serta perubahan yang bersifat positif. Berdasarkan pengertian tersebut, media pembelajaran dapat diartikan

sebagai alat atau sarana yang digunakan untuk membantu mempermudah proses pemahaman materi, sehingga peserta didik dapat belajar dengan lebih cepat, efisien, dan bermakna.

Dalam perspektif islam, penggunaan media pembelajaran ditemukan dalam al-qur'an surah An-Nahl ayat 44 :

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya :

(mereka Kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan Ad-Dzikir (Al-Qur'an) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan.

Proses belajar mengajar, atau yang sering disebut sebagai proses pembelajaran, merupakan kegiatan pelaksanaan kurikulum di suatu lembaga pendidikan yang bertujuan memengaruhi siswa agar mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Pada dasarnya, tujuan pendidikan adalah mengantarkan peserta didik menuju perubahan perilaku dalam aspek intelektual, moral, dan sosial, sehingga mereka mampu hidup mandiri sebagai individu sekaligus makhluk sosial. Untuk mencapai tujuan tersebut, siswa perlu berinteraksi dengan lingkungan belajar yang telah dirancang dan dikelola oleh guru melalui berbagai aktivitas pembelajaran yang terstruktur.

Lingkungan belajar yang dikendalikan oleh guru meliputi beberapa unsur penting, yaitu tujuan pembelajaran, bahan ajar, metode pembelajaran, serta penilaian hasil belajar. Unsur-unsur ini sering disebut sebagai komponen-komponen pembelajaran. Tujuan pembelajaran sendiri merupakan pernyataan mengenai kemampuan atau kompetensi yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa setelah menyelesaikan proses pembelajaran dan mengalami berbagai pengalaman belajar.

Bahan pembelajaran merupakan kumpulan materi keilmuan yang meliputi fakta, konsep, prinsip, dan generalisasi dalam suatu bidang ilmu, yang bersumber dari kurikulum serta berfungsi untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Sedangkan metodologi pembelajaran adalah kumpulan metode dan teknik yang diterapkan oleh guru dalam berinteraksi dengan siswa, dengan tujuan agar materi pembelajaran dapat tersampaikan secara efektif dan siswa mampu menguasai kompetensi yang diharapkan<sup>1</sup>.

## **2. Pemanfaatan Media Pembelajaran**

Dalam metodologi pembelajaran ada dua aspek yang paling menonjol yakni metode mengajar dan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar. Sedangkan penilaian adalah alat untuk mengukur atau menentukan taraf

---

<sup>1</sup> Nana sudjana, *Media Pembelajaran penggunaan dan pembuatannya*,(Bandung: CV Sinar Baru, 1997),.h. 1

tercapai tidaknya tujuan pembelajaran. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kedudukan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar ada dalam komponen metodologi, sebagai salah satu lingkungan atau lokasi yang diatur dan didesain sedemikian rupa oleh guru. Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa, pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Ada beberapa alasan mengapa media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa. Alasan pertama berkenaan dengan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa antara lain: Dalam metodologi pembelajaran, terdapat dua aspek utama yang menonjol, yaitu metode mengajar dan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses penyampaian materi. Sementara itu, penilaian berfungsi sebagai alat untuk mengukur sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki posisi penting sebagai bagian dari komponen metodologi, yakni sebagai sarana yang dirancang dan disesuaikan oleh guru dalam lingkungan belajar. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan efektivitas proses belajar siswa, yang pada akhirnya diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar yang diperoleh.

- a. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan daya tarik proses pembelajaran bagi siswa, sehingga mampu menumbuhkan motivasi belajar yang lebih tinggi.

- b. Materi pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami karena disajikan secara visual atau interaktif, sehingga siswa memiliki peluang yang lebih besar untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.
- c. Metode pengajaran menjadi lebih beragam dan tidak terbatas pada komunikasi verbal saja, sehingga pembelajaran tidak monoton, siswa lebih antusias, dan guru tidak cepat lelah terutama saat mengajar dalam beberapa sesi pelajaran.
- d. Siswa memiliki kesempatan lebih banyak untuk terlibat aktif dalam proses belajar, tidak hanya sebagai pendengar, tetapi juga melalui kegiatan seperti mengamati, mencoba, mendemonstrasikan, dan aktivitas eksploratif lainnya.

Sebagai contoh, ketika seorang guru ingin menjelaskan materi mengenai kepadatan penduduk di suatu kota, ia dapat memanfaatkan berbagai media pembelajaran seperti gambar atau foto yang menggambarkan kondisi kota padat penduduk beserta permasalahan yang dihadapi. Visualisasi ini cenderung lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa dibandingkan dengan penjelasan verbal semata. Selanjutnya, guru dapat menampilkan grafik pertumbuhan jumlah penduduk dari tahun ke tahun untuk memberikan gambaran konkret mengenai laju pertumbuhan yang terjadi di kota tersebut.

Alasan lain mengapa media pembelajaran mampu meningkatkan

efektivitas proses dan hasil belajar berkaitan dengan tingkat perkembangan berpikir siswa. Proses berpikir manusia berkembang secara bertahap, dimulai dari berpikir konkret menuju berpikir abstrak, serta dari pola pikir yang sederhana ke arah yang lebih kompleks. Dalam konteks ini, media pembelajaran memiliki peran penting karena mampu mengonkretkan konsep-konsep yang abstrak dan menyederhanakan materi yang kompleks, sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik sesuai dengan tahap perkembangan kognitif mereka.

Dalam pemanfaatan media pembelajaran, terdapat beberapa prinsip yang perlu diperhatikan sebagai dasar strategi penggunaannya. Prinsip-prinsip tersebut meliputi: (a) ketepatan penggunaan media sesuai dengan tujuan pembelajaran, (b) kondisi dan karakteristik peserta didik, (c) ketersediaan media yang dapat diakses, serta (d) kualitas teknis dan efisiensi biaya. Ahmad Rohani juga menegaskan bahwa strategi pemanfaatan media harus mempertimbangkan empat aspek utama, yaitu proses produksi media, karakteristik peserta didik, kesesuaian isi atau materi ajar, dan peran serta kesiapan guru sebagai fasilitator pembelajaran.

1. **Aspek produksi** mencakup berbagai pertimbangan seperti ketersediaan bahan, kesesuaian harga, kondisi fisik media, kemudahan akses, serta nilai manfaat yang dimiliki oleh media tersebut.

2. **Aspek peserta didik** meliputi karakteristik atau kepribadian siswa, kesesuaian media dengan tingkat perkembangan siswa, serta sejauh mana media dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.
3. **Aspek isi** berkaitan dengan keterkaitan materi media dengan kurikulum, kesiapan bahan ajar yang digunakan dalam media tersebut, serta ketepatan isi dengan kebutuhan pembelajaran.
4. **Aspek guru** menekankan pentingnya pemanfaatan media yang relevan dengan proses mengajar, mampu membantu menyelesaikan permasalahan pembelajaran, dan tidak justru menimbulkan kendala baru bagi guru maupun siswa<sup>2</sup>.

Terdapat berbagai pola dalam pemanfaatan media pembelajaran yang dapat diterapkan, salah satunya adalah penggunaan media di dalam lingkungan kelas sebagai bagian dari kegiatan belajar mengajar secara langsung. Selain itu, media pembelajaran juga dapat dimanfaatkan di luar situasi kelas, baik secara mandiri maupun dalam bentuk kegiatan pendukung lainnya, guna memperkaya pengalaman belajar siswa di luar jam pelajaran formal.<sup>3</sup> Untuk lebih jelasnya diuraikan sebagai berikut:

- a. Pemanfaatan media di dalam kelas Dalam konteks pembelajaran di kelas, media digunakan sebagai alat bantu untuk menunjang

---

<sup>2</sup> Ahmad Rohani, *Media Intruksional Edukatif*. (PT. Rineka Cipta. T.th). h 28

<sup>3</sup> Arief S Sadiman, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2009 hal. 189-199.

pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Penggunaan media ini dipadukan secara langsung dengan proses belajar mengajar di ruang kelas. Dalam merancang pemanfaatannya, guru perlu mempertimbangkan secara cermat tiga komponen utama, yaitu tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, materi ajar yang relevan untuk mendukung tujuan tersebut, serta strategi pembelajaran yang tepat. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dipilih harus selaras dengan ketiga aspek tersebut—tujuan, materi, dan strategi—agar proses pembelajaran berlangsung efektif dan efisien.

b. Pemanfaatan media di luar situasi kelas pemanfaatan media pembelajaran di luar kelas dapat dikelompokkan dalam dua kelompok utama;

1. Pemanfaatan secara bebas

Pemanfaatan media secara bebas merujuk pada penggunaan media tanpa pengawasan atau kontrol langsung. Dalam konteks ini, pembuat atau pengembang media mendistribusikan produk mereka secara luas, baik melalui upaya promosi maupun distribusi terbuka, dengan harapan media tersebut dapat digunakan oleh khalayak secara efektif untuk mencapai tujuan tertentu. Penggunaan media ini bersifat individual dan disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing pengguna. Biasanya, pengguna

mengakses media secara mandiri tanpa kewajiban untuk mencapai tingkat pemahaman tertentu, memberikan umpan balik, atau mengikuti evaluasi seperti tes atau ujian. Dengan demikian, media ini dimanfaatkan lebih untuk kepentingan pribadi dan fleksibel dalam penerapannya.

## 2. Pemanfaatan media secara terkontrol

Pemanfaatan media secara terkontrol mengacu pada penggunaan media dalam suatu sistem pembelajaran yang dirancang dan diatur secara terstruktur untuk mencapai tujuan tertentu. Jika media yang digunakan merupakan media pembelajaran, maka peserta didik diarahkan dan diorganisasi secara sistematis agar dapat mengakses dan menggunakan media tersebut secara terencana, berkesinambungan, dan sesuai dengan strategi pembelajaran yang telah ditentukan.

Dalam praktiknya, siswa biasanya dibagi ke dalam kelompok belajar, di mana masing-masing kelompok dipimpin oleh seorang ketua dan didampingi oleh seorang tutor sebagai pendamping atau fasilitator.

Sebelum proses pembelajaran dimulai, tujuan yang ingin dicapai melalui media tersebut terlebih dahulu dijelaskan atau disepakati bersama. Selanjutnya, pembelajaran dapat dilakukan secara individu maupun kelompok, dengan harapan siswa mampu berinteraksi secara

aktif melalui diskusi, kerja sama pemecahan masalah, pendalaman materi, atau penyelesaian tugas tertentu.

### 3. Faktor Media Pembelajaran

Secara teknis, media pembelajaran berperan sebagai salah satu bentuk sumber belajar. Dalam istilah "sumber belajar" terkandung makna keaktifan, yakni sebagai alat penyalur informasi, penyampai pesan, maupun penghubung antara materi dan peserta didik. Menurut Mudhoffir, sumber belajar pada dasarnya merupakan bagian dari sistem instruksional yang mencakup unsur-unsur seperti pesan, individu, bahan, alat, teknik, serta lingkungan yang semuanya dapat memengaruhi pencapaian hasil belajar siswa. Oleh karena itu, sumber belajar dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang berada di luar diri peserta didik dan dapat mempermudah terjadinya proses pembelajaran<sup>4</sup>.

Pemahaman tersebut sejalan dengan pandangan Edgar Dale yang menyatakan bahwa sumber belajar mencakup beragam pengalaman yang sangat luas, yakni seluas kehidupan itu sendiri. Segala sesuatu yang dapat dialami dan memberi dampak terhadap proses belajar dapat dikategorikan sebagai sumber belajar, karena pengalaman tersebut dapat memicu terjadinya perubahan perilaku yang lebih baik sesuai dengan tujuan pendidikan yang

---

<sup>4</sup> Mudhoffir, *Prinsip-Prinsip Pengelolaan Pusat Sumber Belajar*, (Bandung, Remaja Rosdakarya: 1992), hlm. 1-2.

diharapkan.

Pada tahap usia sekolah, khususnya setelah menempuh pendidikan dasar, peserta didik umumnya telah memiliki kesadaran sosial yang berkembang melalui berbagai pengalaman, baik dari keluarga, teman sebaya, lingkungan sekolah, kelompok keagamaan, maupun masyarakat secara umum. Selain itu, media sosialisasi seperti film, radio, buku, dan majalah juga menjadi bagian penting dari sumber belajar. Seiring dengan bertambahnya cakrawala berpikir, peserta didik pun mampu menjangkau dunia sosial yang lebih luas, tidak hanya terbatas pada lingkungan fisik terdekat, tetapi juga melalui media-media yang menyajikan pola sosial dan budaya yang beragam dari berbagai tempat..

Fungsi manipulatif media pembelajaran berkaitan erat dengan karakteristik umumnya. Berdasarkan karakteristik tersebut, media memiliki dua kemampuan utama: pertama, mengatasi batas ruang dan waktu; kedua, mengatasi keterbatasan indera manusia. Kemampuan pertama memungkinkan media untuk menghadirkan objek atau peristiwa yang sulit dijumpai secara langsung, baik karena faktor lokasi, waktu, maupun ukuran. Contohnya adalah simulasi bencana alam, proses kelahiran paus, atau ibadah haji—semua ini dapat ditampilkan melalui media visual, animasi, atau video dokumenter. Selain itu, media juga mampu menyederhanakan proses yang memakan waktu panjang, seperti metamorfosis kupu-kupu atau pembangunan bendungan oleh berang-berang, menjadi tampilan yang singkat namun tetap informatif. Media juga memungkinkan rekonstruksi peristiwa yang telah lampau,

terutama dalam konteks pembelajaran sejarah. Misalnya, peristiwa Nabi Nuh dengan kapalnya, Haji Wada' oleh Nabi Muhammad saw., atau masa keemasan Daulah Abbasiyah dapat divisualisasikan dalam bentuk film, audio drama, atau komik edukatif, sehingga siswa lebih mudah memahami dan membayangkan kejadian-kejadian tersebut.<sup>5</sup>

Kedua, media pembelajaran memiliki kemampuan untuk mengatasi keterbatasan indera manusia. Dalam konteks ini, media berfungsi membantu peserta didik memahami objek atau fenomena yang sulit diamati secara langsung. Misalnya, objek yang terlalu kecil seperti atom, sel, dan molekul dapat divisualisasikan melalui gambar, video animasi, atau simulasi digital. Objek yang pergerakannya terlalu cepat, seperti proses metamorfosis, dapat ditampilkan dalam bentuk gambar berurutan atau video yang diperlambat.

Selain itu, media juga bermanfaat dalam menyampaikan informasi yang membutuhkan kejernihan suara, seperti pembelajaran membaca Al-Qur'an dengan tajwid yang benar, pembelajaran bahasa asing, atau kegiatan bernyanyi dan bermain musik—yang semuanya dapat difasilitasi melalui media audio seperti rekaman suara. Untuk objek atau konsep yang bersifat kompleks, media seperti diagram, grafik, dan peta dapat digunakan untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap informasi yang abstrak atau rumit.

Menurut Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah, terdapat berbagai faktor yang memengaruhi efektivitas penggunaan media dalam

---

<sup>5</sup> Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif*, (Jakarta, Rineka Cipta: 1997), hlm. 102-103.

pembelajaran. Faktor-faktor tersebut meliputi:

a. Segi Kepraktisan

Aspek kepraktisan dalam penggunaan media pembelajaran mencakup beberapa hal penting. Pertama, media dikatakan efektif jika tersedia dan dapat digunakan tepat pada saat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Kedua, pertimbangan biaya mencakup jumlah dana, tenaga, waktu, serta sumber daya lain yang dibutuhkan untuk memperoleh atau mengembangkan media tersebut. Ketiga, kondisi fisik media seperti warna, ukuran, bentuk, kejernihan suara, dan keterbacaan tulisan harus mendukung pemahaman siswa secara optimal. Keempat, dari sisi desain, media yang sederhana, mudah dioperasikan, dan praktis sangat membantu kelancaran pembelajaran, khususnya bila dapat digunakan langsung oleh siswa. Kelima, media yang baik juga mempertimbangkan dampak emosional, yaitu mampu menarik perhatian, memiliki nilai estetika, dan menumbuhkan keterlibatan emosional siswa dalam pembelajaran.

b. Segi Peserta Didik

Dalam pemanfaatan media pembelajaran, aspek peserta didik juga perlu menjadi pertimbangan utama. Pertama, karakteristik siswa, seperti tingkat kematangan, usia, dan kepribadian, sangat menentukan kesesuaian media yang digunakan. Media yang dipilih sebaiknya memungkinkan pembelajaran individual agar sesuai dengan kebutuhan

belajar masing-masing siswa. Kedua, keterlibatan siswa menjadi hal penting, yaitu sejauh mana media tersebut mampu mendorong partisipasi aktif dan interaksi siswa dalam proses pembelajaran. Media yang interaktif cenderung meningkatkan efektivitas pembelajaran. Ketiga, relevansi media dengan kehidupan siswa harus diperhatikan. Artinya, media yang digunakan sebaiknya memiliki keterkaitan langsung dengan pengalaman, lingkungan, atau konteks kehidupan siswa, sehingga memudahkan mereka dalam memahami dan menginternalisasi materi yang diajarkan.

c. Segi Isi

Faktor-faktor yang memengaruhi aspek isi dalam media pembelajaran mencakup beberapa hal penting. Pertama, kesesuaian konten media dengan kurikulum yang berlaku menjadi syarat utama agar materi yang disampaikan relevan dengan tujuan pembelajaran. Kedua, isi media harus memiliki tingkat ketepatan dan kebenaran yang tinggi, baik dari segi fakta maupun konsep yang disajikan, agar tidak menyesatkan siswa. Ketiga, kelayakan penyajian juga harus diperhatikan, termasuk nilai-nilai etika, estetika, serta kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik, sehingga media tersebut layak untuk ditampilkan dalam lingkungan pendidikan.

d. Segi Guru

Dari sisi pendidik, faktor yang memengaruhi pemanfaatan media pembelajaran mencakup sejauh mana media tersebut dapat digunakan secara efektif oleh guru. Hal ini mencakup kemampuan guru dalam mengoperasikan perangkat media, memahami fungsi dan fitur yang tersedia, serta memanfaatkan isi media secara optimal dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain, media yang digunakan harus mudah diakses dan digunakan oleh guru agar dapat mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran secara maksimal.

#### **4. Proses Pembelajaran**

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam merangsang dan mengembangkan daya imajinasi siswa. C.P. Chaplin mendefinisikan imajinasi sebagai proses mental dalam menciptakan objek atau kejadian tanpa melibatkan data dari indra secara langsung. Imajinasi ini dapat berupa penciptaan gagasan atau benda baru yang diarahkan untuk masa depan, atau bisa juga berupa fantasi yang didominasi oleh pemikiran-pemikiran imajinatif yang tidak terikat pada realitas. Dwianto Setyawan, seorang penulis cerita anak, yang dikutip oleh Yudhi Munadi, menekankan bahwa orang dewasa seharusnya tidak membatasi atau menekan imajinasi dan fantasi anak-anak. Ketika anak berimajinasi tentang robot, luar angkasa, atau hal-hal futuristik lainnya, mereka perlu didukung, bukan diarahkan untuk mengikuti cara berpikir orang dewasa. Imajinasi anak-anak bersifat unik dan tidak seharusnya disamakan dengan imajinasi orang dewasa.

Leonardo da Vinci adalah contoh tokoh dengan imajinasi luar biasa; jauh sebelum teknologi penerbangan modern ditemukan, ia telah menggambarkan konsep helikopter dan pesawat terbang dalam sketsa-sketsanya.<sup>6</sup>

## **B. TEKNOLOGI CODING**

### **1. Pembelajaran Teknologi**

Pembelajaran merupakan suatu rangkaian proses yang bertujuan untuk mengelola dan menata lingkungan belajar siswa secara sistematis, sehingga mampu mendorong dan memfasilitasi peserta didik dalam menjalani pengalaman belajar yang bermakna dan berkelanjutan.<sup>7</sup>

Pembelajaran dapat dipahami sebagai suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik serta berbagai sumber belajar yang tersedia dalam suatu lingkungan yang mendukung. Proses ini mencakup pemberian bantuan oleh guru agar peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, mengembangkan keterampilan, membentuk karakter, serta menanamkan sikap dan keyakinan. Dengan kata lain, pembelajaran bertujuan untuk memfasilitasi siswa agar dapat belajar secara optimal dalam suasana yang kondusif. Pembelajaran juga bersifat berkelanjutan, karena dapat terjadi sepanjang hayat dan berlangsung di berbagai konteks, baik formal maupun nonformal, kapan pun dan di mana pun.<sup>8</sup> Proses pembelajaran tidak terbatas

---

<sup>6</sup> Shinta Rahmawati, *Mencetak Anak Cerdas dan Kreatif*, (Jakarta, Kompas: 2001), hlm. 16

<sup>7</sup> Ina Magdalena, *Tulisan Bersama Tentang Desain Pembelajaran SD* (CV Jejak (Jejak Publisher), 2021).

<sup>8</sup> Suardi Moh, 'Belajar Dan Pembelajaran', *Yogyakarta: Deepublish*, 2018.

pada lingkungan sekolah semata, melainkan juga dapat dilaksanakan dalam lingkungan keluarga. Orang tua memiliki peran penting dalam memberikan pengalaman belajar kepada anak-anak di rumah. Salah satu bentuk pembelajaran yang dapat diberikan adalah melalui pemanfaatan teknologi digital yang saat ini berkembang dengan sangat pesat, seperti pengenalan dan pembelajaran dasar-dasar coding..

## 2. Pembelajaran Coding

Secara umum, coding berkaitan erat dengan aktivitas pemrograman yang memungkinkan perangkat komputer menjalankan perintah tertentu. Dalam pengertian yang lebih sederhana, coding dapat diartikan sebagai metode yang digunakan manusia untuk berinteraksi dengan komputer, yakni melalui pembuatan perangkat lunak atau aplikasi yang mendukung terciptanya berbagai bentuk karya dan ekspresi kreativitas.<sup>9</sup> Coding merupakan suatu bentuk pembelajaran dalam bidang komputer yang berfokus pada penggunaan bahasa pemrograman untuk menginstruksikan komputer dalam menjalankan berbagai perintah atau tugas tertentu.<sup>10</sup> Coding dapat dipahami sebagai sarana pembelajaran komputer yang dilakukan melalui pembuatan program. Melalui proses ini, seseorang dapat lebih mudah memahami konsep-konsep dasar

<sup>9</sup> Mutoharoh, 'Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Kearifan Lokal Terintegrasi Pembelajaran Coding', *Jurnal Horizon Pedagogia*, 1.1 (2020).

<sup>10</sup> Boy Firmansyah and others, 'Pengenalan Coding Bagi Usia Sekolah Menggunakan Aplikasi SHINIBIK (Shinhan University Dan IBI Kosgoro 1957) Bagi Murid Sekolah Dasar Negeri 11 Lenteng Agung Jakarta Selatan', *Jurnal Pengabdian Teratai*, 1.1 (2020), 35–51.

dalam ilmu komputer. Dengan demikian, coding tidak hanya menjadi alat bantu teknis, tetapi juga menjadi pendekatan edukatif dalam mengenalkan dan memperdalam pemahaman terhadap teknologi informasi.

Coding merupakan proses menyusun instruksi dalam bahasa pemrograman untuk menjalankan fungsi tertentu pada komputer. Aktivitas ini tidak hanya mengandalkan keterampilan teknis dalam menulis kode, tetapi juga berkontribusi dalam pengembangan soft skill. Melalui pembelajaran coding, anak-anak dapat mengembangkan kemampuan berpikir logis dan sistematis yang menjadi bagian dari *computational thinking*. Mereka juga diajak untuk memahami konsep algoritma dasar serta mengasah kemampuan dalam menghadapi dan menyelesaikan masalah secara kreatif. Dalam proses pembuatan aplikasi, siswa belajar tentang pentingnya ketekunan, kesabaran, dan keberanian dalam mencoba hal baru. Kesalahan yang terjadi selama proses ini justru menjadi bagian penting dalam pembelajaran. Dengan demikian, belajar coding memberikan kombinasi antara keterampilan teknis dan penguatan soft skill, seperti berpikir analitis, kreatif, dan berorientasi pada solusi.<sup>11</sup> Kemampuan soft skills memiliki peran strategis dalam mendukung tumbuh kembang anak serta menjadi fondasi awal yang esensial bagi kesiapan mereka dalam menjalani kehidupan di masa mendatang.

---

<sup>11</sup> L. Virginayoga Hignasari, 'Pembelajaran Coding Dan Peluang Usaha Kursus Coding Di Era Digital Pasca Pandemi Covid-19', *Jurnal Ilmiah Vastuwidya*, 5.2 (2022), 82–89 <<https://doi.org/10.47532/jiv.v5i2.674>>.

Pembelajaran coding memungkinkan anak-anak berkembang seiring dengan kemajuan teknologi digital. Mereka pun mampu menggunakan berbagai bentuk komunikasi digital, seperti aplikasi, pesan singkat, media sosial, dan permainan daring. Untuk mendukung perkembangan ini secara maksimal, dibutuhkan peran serta orang tua dan guru dalam mempelajari, memahami, serta menerapkan keterampilan berpikir komputasional.<sup>12</sup> Dalam kehidupan modern yang sarat akan berbagai jenis kebutuhan teknologi, tuntutan terhadap pemenuhan aspek ekonomi pun turut meningkat. Hal ini secara langsung mendorong semakin besarnya peran serta urgensi penguasaan ilmu komputer di berbagai bidang.<sup>13</sup> Hal ini turut mendorong pentingnya pendidikan ilmu komputer sejak usia dini, bahkan mulai diperkenalkan kepada anak-anak sejak masa kanak-kanak.<sup>14</sup>

Salah satu aspek pembelajaran komputer yang mulai menarik perhatian dalam pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah penerapan pemikiran komputasional dan aktivitas fisik melalui praktik pengkodean. Pendekatan ini terbukti memberikan dampak positif terhadap perkembangan kognitif,

---

<sup>12</sup> Shu Min Liao, 'SCRATCH to R: Toward an Inclusive Pedagogy in Teaching Coding', *Journal of Statistics and Data Science Education*, 2022, 26939169

<<https://doi.org/10.1080/26939169.2022.2090467>>.

<sup>13</sup> Aman Yadav and others, 'Expanding Computer Science Education in Schools: Understanding Teacher Experiences and Challenges', *Computer Science Education*, 26.4 (2016), 235–54 <<https://doi.org/10.1080/08993408.2016.1257418>>.

<sup>14</sup> Enoch Hunsaker and Richard E. West, 'Designing Computational Thinking and Coding Badges for Early Childhood Educators', *TechTrends*, 64.1 (2020), 7–16 <<https://doi.org/10.1007/s11528-019-00420-3>>.

kemampuan sosial, keterampilan dalam memecahkan masalah, serta pencapaian akademik anak.<sup>15</sup> Pembelajaran coding memiliki peran penting bagi anak karena mampu menumbuhkan cara berpikir komputasional. Saat ini, beragam alat pengkodean telah dikembangkan baik di lingkungan akademik maupun industri untuk mendukung proses belajar tersebut.<sup>16</sup> Pembelajaran coding dapat membantu anak-anak dalam memahami komputer melalui proses pemrograman. Bagi anak usia dini (PAUD), pembelajaran ini berperan dalam mengembangkan daya kreativitas mereka. Namun demikian, keterlibatan aktif orang tua dan pihak sekolah sangat diperlukan, karena keduanya memiliki peran penting dalam mendampingi serta mendukung tumbuh kembang anak.

Pembelajaran coding memiliki daya tarik tersendiri dalam pengenalan konsep komputasi pada anak. Kegiatan ini berkontribusi terhadap perkembangan kognitif serta kemampuan anak dalam memecahkan masalah. Untuk membantu anak memahami konsep tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran coding yang tepat, sehingga mereka dapat mengasah cara berpikir komputasional. Selain itu, pembelajaran ini juga berperan dalam menumbuhkan kreativitas anak sejak usia dini.

### 3. Programing *Scratch*

---

<sup>15</sup> Elizabeth R. Kazakoff, Amanda Sullivan, and Marina U. Bers, ‘The Effect of a Classroom-Based Intensive Robotics and Programming Workshop on Sequencing Ability in Early Childhood’, *Early Childhood Education Journal*, 41.4 (2013), 245– 55 <<https://doi.org/10.1007/s10643-012-0554-5>>.

<sup>16</sup> Junnan Yu, Chenke Bai, and Ricarose Roque, ‘Considering Parents in Coding Kit Design’, in *Proceedings of the 2020 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (New York, NY, USA: ACM, 2020), pp. 1–14 <<https://doi.org/10.1145/3313831.3376130>>.

Scratch adalah sebuah aplikasi pemrograman komputer yang dirancang secara sederhana untuk anak-anak usia dini. Aplikasi ini menyediakan berbagai blok kode, perpustakaan proyek, editor utama, serta alat untuk menggambar dan memilih karakter serta latar belakang. Scratch merupakan bahasa pemrograman pemula yang dirancang untuk mendorong kreativitas dan ekspresi, memungkinkan anak-anak berusia lima hingga tujuh tahun menciptakan proyek interaktif mereka sendiri melalui kegiatan coding, seperti yang populer saat ini.<sup>17</sup> *Scratch* dapat diibaratkan sebagai taman bermain digital bagi anak usia dini. Layaknya taman bermain fisik yang luas dan terbuka, Scratch menyediakan ruang eksplorasi yang dirancang khusus untuk anak-anak, memungkinkan mereka membangun proyek yang menarik dan mengekspresikan diri sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Platform ini mendukung kreativitas sekaligus meningkatkan minat anak melalui aktivitas yang menyenangkan dan edukatif.<sup>18</sup>

Scratch merupakan aplikasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbasis permainan untuk anak-anak. Aplikasi ini memang dirancang khusus guna mendorong perkembangan kreativitas anak sejak dini. Melalui Scratch, anak-anak diberikan kesempatan untuk belajar dasar-dasar

---

<sup>17</sup> Marina Umaschi Bers and Mitchel Resnick, *The Official Scratch Book: Help Your Kids Learn to Code* (No Starch Press, 2015).

<sup>18</sup> Amanda Sullivan and Marina Umashi Bers, 'Computer Science Education in Early Childhood: The Case of Scratch', *Journal of Information Technology Education. Innovations in Practice*, 18 (2019), 113.

komputasi dalam suasana yang menyenangkan, sekaligus menciptakan berbagai pola sesuai dengan imajinasi mereka. Aktivitas ini tidak hanya membuat anak lebih antusias dalam belajar, tetapi juga dapat menumbuhkan kreativitas, memberikan pemahaman positif tentang teknologi, serta membantu mereka beradaptasi dengan lingkungan sosial secara lebih baik.

#### **4. Manfaat Aplikasi *Scratch***

Dengan memanfaatkan *Scratch*, anak-anak bisa menyusun blok-blok pemrograman untuk membuat karakter yang dapat bergerak, melompat, menari, atau bernyanyi. Mereka juga bisa mengubah tampilan karakter, mendesain latar belakang sendiri, menambahkan efek suara, bahkan menyisipkan foto pribadi, lalu menghidupkan semuanya melalui kode. *ScratchJr* juga memungkinkan anak-anak membuat tantangan atau permainan sederhana yang mendorong kreativitas sekaligus mengenalkan konsep pemrograman secara tidak langsung. *Scratch* menyediakan berbagai blok kode seperti logika kontrol, pengaturan waktu, dan fitur lainnya. Selain itu, bahasa pemrograman ini mendukung integrasi suara, musik, serta teks atau ucapan dalam bentuk gelembung dialog. Karena antarmuka *Scratch* yang mudah digunakan, anak-anak dapat dengan bebas mengekspresikan ide dan imajinasi mereka, sekaligus merasa tertantang dan termotivasi untuk belajar lebih jauh melalui aktivitas yang menyenangkan.

Saat anak-anak membuat kode menggunakan *Scratch*, mereka tidak hanya menjadi pengguna pasif perangkat lunak buatan orang lain, tetapi juga

belajar untuk berkreasi dan mengekspresikan diri melalui teknologi. Mereka dilatih berpikir secara sistematis, memahami hubungan sebab-akibat, serta mengasah kemampuan dalam merancang dan memecahkan masalah. Selain itu, penggunaan aplikasi ini juga dapat memperkuat pemahaman anak terhadap nilai-nilai agama dan bahasa dalam konteks yang relevan dan menyenangkan. Melalui *Scratch*, proses pembelajaran komputer menjadi lebih menyenangkan karena dilakukan sambil bermain dan berekspresi. Anak-anak tidak hanya terpaku pada layar, tetapi juga diajak untuk mengeksplorasi ide dan keinginan mereka secara aktif dan kreatif.

Selain itu, menurut J. Briggs (2013), terdapat empat kategori utama manfaat bermain menggunakan aplikasi *Scratch*:

1. **Atribut Pribadi:** *Scratch* memberikan tantangan bagi anak-anak, membantu meningkatkan rasa percaya diri, serta mengembangkan sikap gigih dan pantang menyerah.
2. **Pemahaman Pembelajar:** Melalui penggunaan *Scratch*, anak-anak dapat melatih kemampuan berpikir logis, meningkatkan keterampilan dalam memecahkan masalah, serta memperdalam pemahaman mereka terhadap teknologi.
3. **Sikap terhadap Pembelajaran:** *Scratch* mendorong kreativitas, mengajarkan anak untuk belajar dari kesalahan, dan memberikan pengalaman pencapaian yang membangun motivasi belajar.
4. **Gaya Belajar:** Penggunaan *Scratch* juga melatih anak untuk bekerja sama,

merangsang eksplorasi dan rasa ingin tahu, serta membentuk kebiasaan belajar secara mandiri.

Belajar dan bermain melalui aplikasi *Scratch* memberikan banyak manfaat bagi anak-anak, salah satunya adalah meningkatkan rasa percaya diri. Hal ini terjadi karena anak dihadapkan pada berbagai tantangan yang perlu mereka selesaikan sendiri. Dalam proses menghadapi tantangan tersebut, anak akan dilatih untuk berpikir secara logis sekaligus memunculkan kreativitas. Kemampuan berpikir logis yang berkembang membantu anak menyusun solusi secara sistematis, sedangkan kreativitas yang diasah mendorong mereka untuk terus bereksplorasi dan memperkaya proses pembelajarannya. Dengan demikian, anak tidak hanya menjadi lebih percaya diri, tetapi juga lebih mandiri dan inovatif dalam belajar.

### **C. PEMBELAJARAN EFEKTIF DENGAN LABIRIN LOST IN THE VIRTUAL TOWN**

#### **1. Pengertian Pembelajaran Efektif**

Suatu pembelajaran dapat dianggap efektif apabila berhasil mencapai tujuan yang ditetapkan, atau paling tidak memenuhi capaian kompetensi dasar. Selain itu, hal yang tak kalah penting adalah sejauh mana peserta didik memperoleh pengalaman dan pengetahuan baru selama proses belajar berlangsung. Di sisi lain, guru juga diharapkan mendapatkan wawasan baru melalui interaksi timbal balik dengan peserta didik, sehingga proses belajar

menjadi lebih dinamis dan bermakna bagi kedua belah pihak.<sup>19</sup>

Untuk menilai sejauh mana efektivitas suatu proses pembelajaran, perlu dilakukan evaluasi di akhir setiap sesi. Evaluasi ini tidak hanya berupa tes bagi peserta didik, melainkan juga melibatkan proses refleksi dan perenungan yang dilakukan oleh guru bersama peserta didik. Evaluasi tersebut diperkuat dengan data atau catatan hasil pengamatan guru selama pembelajaran berlangsung. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip penilaian autentik atau penilaian berbasis kelas, yang lebih menitikberatkan pada proses pembelajaran, bukan semata-mata pada hasil akhir.

**Seorang guru dapat dikatakan sebagai pendidik yang efektif apabila mampu menjalankan perannya dengan baik, antara lain:**

- 1. Menguasai secara mendalam materi pelajaran yang disampaikan.**
- 2. Memberikan arahan dan pembelajaran melalui keteladanan.**
- 3. Menunjukkan sikap menghargai dan memberi dorongan motivasi kepada peserta didik.**
- 4. Memiliki pemahaman yang jelas mengenai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.**
- 5. Membekali peserta didik dengan keterampilan untuk menyelesaikan masalah.**
- 6. Menerapkan berbagai metode pengajaran agar proses belajar lebih dinamis.**
- 7. Terus memperluas wawasan melalui kegiatan membaca dan belajar mandiri.**
- 8. Mengajarkan strategi belajar yang efektif kepada peserta didik.**

---

<sup>19</sup> Muhammad Jauhar, *Implementasi Paikem dari Behavioristik sampai ke Konstruktivistik Contextual Teaching & Learning*, h. 163.

9. **Melaksanakan evaluasi pembelajaran secara objektif dan sesuai prosedur.**

Di sisi lain, peserta didik dapat dikatakan sebagai pembelajar yang efektif apabila mereka:

1. **Mampu menguasai pengetahuan, keterampilan, serta kompetensi yang dibutuhkan sesuai dengan tujuan pembelajaran.**
2. **Memperoleh pengalaman baru yang bernilai dan memperkaya proses belajar mereka.<sup>20</sup>**

## 2. Pengertian *Labirin*

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, **labirin** diartikan sebagai suatu tempat yang dipenuhi oleh lorong-lorong dan jalan yang berbelok-belok serta rumit. Permainan labirin sendiri merupakan permainan sederhana yang mengharuskan pemain menemukan jalur yang benar untuk mencapai suatu titik tujuan. Dalam proses pencarian tersebut, apabila pemain menemui jalan buntu, maka dilakukan langkah kembali atau *backtrack* untuk mencari rute yang benar.

Permainan labirin juga dapat dimaknai sebagai sarana edukatif bagi anak-anak, yang menghadirkan unsur tantangan dan petualangan. Tujuan utamanya adalah melatih kemampuan anak dalam menyelesaikan berbagai hambatan atau rintangan yang ditemui. Dengan kata lain, taman permainan

---

<sup>20</sup> Muhammad Jauhar, *Implementasi Paikem dari Behavioristik sampai ke Konstruktivistik Contextual Teaching & Learning*. h. 164.

seperti ini diharapkan mampu menyediakan fasilitas yang mendukung tumbuhnya rasa percaya diri anak melalui aktivitas fisik yang aktif dan menantang.<sup>21</sup>

Dalam kehidupan sehari-hari, masyarakat kerap menyebut labirin dengan istilah maze. Dalam bahasa Inggris, kata *maze* merujuk pada sesuatu yang membingungkan. Maze adalah jenis permainan yang terdiri atas jalur sempit yang berkelu-liku dan berbelok-belok, sering kali disertai jalan buntu atau rintangan tertentu. Permainan ini tidak hanya menantang, tetapi juga mampu merangsang imajinasi serta daya pikir anak-anak dalam menemukan solusi dan arah yang tepat.<sup>22</sup>

### 3. Pembelajaran Inovatif

Merancang pembelajaran yang inovatif dapat dilakukan dengan cara mengakomodasi berbagai karakteristik siswa serta menyesuaikan dengan tingkat kemampuan atau daya serap masing-masing individu. Sebagian siswa memiliki kecenderungan belajar melalui **visual** (penglihatan) dan **auditori** (pendengaran), sementara yang lain lebih mudah memahami materi melalui pendekatan **kinestetik** (gerakan fisik dan otot). Oleh karena itu, pemilihan alat bantu, perlengkapan, serta metode pembelajaran yang sesuai sangatlah penting

<sup>21</sup> Nuraini Purwandari, *Aplikasi Permainan Labirin 3D Mengenal Objek Wisata di Indonesia Menggunakan Mobile*. Jurnal Sains dan Teknologi Kalbi Scientia. ISSN 2356-4393.

<sup>22</sup> Yulia Efda, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Nilai Tempat Pada Pembelajaran Agama Menggunakan Media Maze Bagi Anak Tunagrahita Ringan Kelas Div/C*. E-JUPEKhu. No 1 th.I Januari 2013

dalam menciptakan proses belajar yang inovatif dan efektif.

Dalam konteks ini, guru diharapkan bersikap inovatif dengan cara:

1. Menggunakan materi atau sumber belajar yang baru, bermanfaat, dan memiliki nilai etis;
2. Menerapkan pendekatan pembelajaran yang segar dan tidak monoton;
3. Mengadaptasi metode pembelajaran tradisional menjadi pendekatan yang lebih inovatif, disesuaikan dengan kondisi siswa, sekolah, dan lingkungan sekitar;
4. Mengintegrasikan teknologi pembelajaran ke dalam proses belajar mengajar.

Sementara itu, peserta didik juga diharapkan bersikap inovatif melalui:

1. Mengikuti pembelajaran inovatif dengan mematuhi aturan yang berlaku;
2. Mencari dan menggali materi secara mandiri dari sumber yang relevan;
3. Memanfaatkan teknologi modern dalam kegiatan belajar mereka.

Selain itu, penerapan pembelajaran inovatif memerlukan berbagai macam strategi yang dapat diaplikasikan dalam beragam mata pelajaran, guna meningkatkan efektivitas dan daya tarik proses belajar bagi siswa.

#### **4. Game Edukasi**

Game edukatif yang dirancang sebagai media pembelajaran untuk anak-anak PAUD perlu tidak hanya disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, tetapi juga dengan karakteristik materi yang akan diajarkan. Dengan demikian, game tersebut dapat berfungsi secara optimal sebagai sarana pembelajaran yang menarik sekaligus mendukung pengembangan berbagai

aspek tumbuh kembang anak.<sup>23</sup> Salah satu aspek penting dalam tumbuh kembang anak adalah perkembangan kognitif. Seiring dengan kemajuan teknologi, diperlukan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian anak agar mereka terlibat secara aktif dalam proses belajar. Media yang menarik ini juga berperan penting dalam membangkitkan motivasi belajar anak, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Pembelajaran coding tidak semata-mata ditujukan untuk mencetak anak menjadi seorang programmer, melainkan juga sebagai sarana untuk melatih kemampuan berpikir kreatif, membangun kerja sama tim, serta mengembangkan keterampilan komunikasi. Selain itu, melalui pembelajaran coding, anak-anak juga dilatih untuk terbiasa menghadapi dan menyelesaikan berbagai permasalahan sejak usia dini.<sup>24</sup> Dengan semakin luasnya cakupan pengetahuan melalui pembelajaran coding, lembaga pendidikan diharapkan mampu memfasilitasi dan menyeimbangkan berbagai aspek kompetensi, keterampilan, serta area pengembangan yang dimiliki setiap anak usia dini. Hal ini penting agar seluruh peserta didik di lembaga PAUD dapat memperoleh kesempatan belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan potensi mereka masing-masing.

Pembelajaran coding bagi anak usia dini dapat diterapkan melalui

---

<sup>23</sup> Lisa Rosalina, 'Development of Mathematics Educational Games Through PowerPoint for Early Childhood', *JOYCED: Journal of Early Childhood Education*, 2.2, 93– 108.

<sup>24</sup> Muh Hasbi and others, 'Modul I: Konsep Pembelajaran Coding Serta Peran PTK, Orang Tua, Mitra Dan Komunitas Dalam Penerapan Pembelajaran Coding Di Satuan PAUD', 2020, 1–48.

pemanfaatan berbagai aplikasi permainan yang menarik, salah satunya adalah aplikasi **Scratch**. Dengan menggunakan Scratch, anak-anak diharapkan mampu mengembangkan kreativitas serta kecerdasan linguistik mereka. Kreativitas sendiri merupakan aspek penting dalam perkembangan anak usia dini, karena merupakan karakter positif yang perlu dibina dan dikembangkan sejak awal. Anak yang kreatif cenderung lebih produktif, memiliki kualitas hidup yang lebih baik di masa depan, serta lebih mudah dalam menemukan solusi atas berbagai permasalahan yang dihadapinya.<sup>25</sup> Kreativitas yang dimiliki seseorang menjadikannya sebagai sumber daya manusia yang unggul dan berkualitas.

Salah satu contoh tokoh kreatif Indonesia adalah **Nadiem Makarim**, pendiri Gojek yang saat ini menjabat sebagai Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Inovasi Gojek berawal dari pengalaman pribadinya yang sering menggunakan jasa ojek. Dari kebutuhan tersebut, ia menciptakan layanan transportasi berbasis aplikasi yang memudahkan mobilitas masyarakat. Gojek kemudian berkembang pesat dan berhasil masuk dalam daftar **Top 10 perusahaan disruptor dunia versi CNBC**, sekaligus berkontribusi signifikan terhadap pertumbuhan ekonomi nasional.

Contoh lain adalah **Putri Tanjung**, seorang tokoh muda kreatif yang

---

<sup>25</sup> Sri Mulyati and Amalia Aqmarina Sukmawijaya, 'Meningkatkan Kreativitas Pada Anak', *Jurnal Inovasi Dan Kewirausahaan*, 2.2 (2013), 124–29  
<<https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/7863>>.

juga menjabat sebagai Staf Khusus Presiden Republik Indonesia. Ia mendirikan **Creativepreneur Event Creator** pada tahun 2014, sebuah event organizer yang mendorong kreativitas generasi muda. Putri memulai usahanya sejak usia 15 tahun dan kini menjadi inspirasi bagi banyak anak muda Indonesia melalui berbagai pencapaiannya.

Melihat contoh-contoh tersebut, dapat disimpulkan bahwa penting bagi orang tua dan pendidik untuk menstimulasi kreativitas anak sejak dini. Kreativitas yang diasah sejak awal akan mendorong anak untuk menghasilkan karya inovatif dan terus melakukan pembaruan dalam berbagai bidang yang mereka tekuni.

Selain itu, kecerdasan linguistik memiliki peran penting dalam membantu anak mengolah dan menggunakan bahasa secara tepat. Kecerdasan ini memungkinkan anak memahami makna kata dan struktur bahasa, sehingga mereka dapat merespons informasi yang diterima dengan lebih akurat. Dengan kemampuan ini, anak dapat menghindari kesalahpahaman atau ambiguitas dalam menangkap pesan yang disampaikan.<sup>26</sup> Secara umum, anak usia dini memiliki daya ingat yang cukup kuat, namun kemampuan mereka dalam memahami struktur bahasa masih terbatas. Keterbatasan ini sering kali menimbulkan bias dalam penggunaan bahasa, yang pada akhirnya

---

<sup>26</sup> Fitria Fitria and Leny Marlina, 'Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelligences) Anak Usia Dini Menurut Howard Gardner Dalam Perspektif Pendidikan Islam', *Al Fitrah: Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 3.2 (2020), 151–70.

menyulitkan anak dalam memahami informasi yang diterima. Akibatnya, ketika informasi tersebut disampaikan kembali, anak cenderung tidak konsisten dan menimbulkan kebingungan.

Dalam perspektif pendidikan Islam, kecerdasan linguistik juga mendapat perhatian penting. Hal ini tercermin dalam beberapa ayat Al-Qur'an yang mendorong manusia untuk memiliki kemampuan berbicara yang baik. Salah satunya adalah dalam Surah Ar-Rahman ayat 1–4, yang menunjukkan bahwa kemampuan berbahasa merupakan karunia dari Allah dan bagian dari bentuk kecerdasan yang harus dikembangkan:

الرَّحْمَنُ – عَلَّمَ الْقُرْآنَ - عَلَّمَهُ الْبَيَانَ - خَلَقَ الْإِنْسَانَ

Artinya :

*(Allah) Yang Maha Pengasih, Yang telah mengajarkan Al-Qur'an, Dia menciptakan manusia, mengajarkannya pandai berbicara.*

Ayat tersebut menunjukkan bahwa Allah SWT telah mengajarkan Al-Qur'an kepada manusia dan membimbing Nabi Muhammad SAW agar fasih dalam berbicara. Hal ini menjadi dasar bahwa kemampuan berbahasa merupakan anugerah yang penting dan patut diajarkan. Oleh karena itu, kecerdasan linguistik perlu ditanamkan sejak usia dini agar anak memiliki pemahaman yang baik tentang tata bahasa. Selain itu, kecerdasan ini juga berperan dalam merangsang kemampuan anak untuk mengolah dan

menyampaikan informasi secara tepat dan efektif.<sup>27</sup> Kecerdasan linguistik memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung kemampuan anak untuk berkomunikasi dan berinteraksi secara sosial.<sup>28</sup> Melalui bahasa, anak-anak didorong dan difasilitasi untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dalam mempersiapkan diri menghadapi tahap kehidupan selanjutnya.

#### **D. PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

##### **1. Pengertian Pendidikan Agama Islam**

Dalam Kurikulum Pendidikan Agama Islam (PAI) tahun 2004, sebagaimana dikutip oleh Ramayulis, dijelaskan bahwa PAI merupakan suatu proses yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk membekali peserta didik agar mampu mengenal, memahami, menghayati, meyakini, serta mengamalkan ajaran Islam. Tujuan akhirnya adalah membentuk pribadi yang bertakwa dan berakhlak mulia, dengan menjadikan al-Qur'an dan hadis sebagai sumber utama, melalui kegiatan pembelajaran, bimbingan, latihan, dan pengalaman langsung.<sup>29</sup>

Menurut Zakiyah Daradjat, sebagaimana dikutip oleh Abdul Majid dan Dian Andayani, Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan suatu upaya pembinaan dan pengasuhan terhadap peserta didik agar mampu memahami ajaran Islam secara utuh. Pemahaman ini diharapkan dapat dihayati dengan sungguh-sungguh, sehingga pada akhirnya peserta didik dapat

<sup>27</sup> Khaerani Maulida Fitri Az-Zahra, 'Strategi Pengembangan Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini Di Ra Al-Islam Jamsaren, Surakarta, Jawa Tengah', *Jurnal Golden Age*, 6.1 (2022), 378–92.

<sup>28</sup> Nurbiana Dhieni and others, 'Metode Pengembangan Bahasa', *Jakarta: Universitas Terbuka*, 2005.

<sup>29</sup> Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2005). h. 21.

mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari dan menjadikan ajaran Islam sebagai dasar dalam menjalani hidup.<sup>30</sup>

Sejak Indonesia memproklamasikan kemerdekaannya dan membentuk pemerintahan sendiri, pendidikan agama telah dirancang untuk diajarkan di sekolah-sekolah negeri. Pelaksanaannya menjadi tanggung jawab Kementerian Agama. Untuk mewujudkan hal tersebut, Menteri Agama bersama Menteri Pendidikan dan Kebudayaan mengeluarkan keputusan bersama yang menetapkan pelaksanaan pendidikan agama di seluruh jenjang pendidikan formal. Dengan dasar hukum Undang-Undang Nomor 4 Tahun 1950, posisi pendidikan agama dalam sistem pendidikan nasional semakin diperkuat.

Ketentuan ini tercantum dalam Bab XII Pasal 20 Ayat 1 dan 2, yang menyatakan bahwa pelajaran agama diselenggarakan di sekolah-sekolah negeri. Namun, keikutsertaan siswa dalam pelajaran tersebut ditentukan oleh keputusan orang tua masing-masing. Adapun tata cara pelaksanaan pengajaran agama di sekolah negeri diatur melalui peraturan yang ditetapkan secara bersama oleh Menteri Pendidikan, Pengajaran dan Kebudayaan serta Menteri Agama.<sup>31</sup>

Seiring perkembangannya, kedudukan pendidikan agama dalam sistem pendidikan nasional semakin diperkuat, khususnya setelah diterbitkannya Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem

---

<sup>30</sup> Abdul Majid dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi Konsep dan Implementasi Kurikulum*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), h. 130.

<sup>31</sup> Muhaimin, *Wacana Pengembangan Pendidikan Islam*, (Surabaya: Pustaka Pelajar, 2004), h. 87-88.

Pendidikan Nasional (Sisdiknas). Dalam Pasal 12, dinyatakan bahwa setiap peserta didik pada semua jenjang pendidikan berhak memperoleh pendidikan agama sesuai dengan keyakinan yang dianutnya, yang disampaikan oleh pendidik yang seagama. Selain itu, Pasal 37 menyebutkan bahwa kurikulum pada jenjang pendidikan dasar dan menengah wajib memuat komponen Pendidikan Agama sebagai bagian dari mata pelajaran inti.

Zakiah Derajat merangkum pengertian Pendidikan Agama Islam sebagai berikut:

a. Pendidikan Agama Islam merupakan upaya dalam bentuk bimbingan dan pengasuhan terhadap peserta didik, agar setelah menyelesaikan proses pendidikannya, mereka mampu memahami dan mengamalkan ajaran Islam serta menjadikannya sebagai pedoman dalam menjalani kehidupan.

b. Pendidikan Agama Islam juga dipahami sebagai suatu bentuk pendidikan yang dilandaskan pada ajaran Islam. Melalui pendidikan ini, peserta didik dibimbing untuk memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai keislaman secara menyeluruh. Tujuannya adalah agar mereka menjadikan ajaran Islam sebagai landasan hidup yang membawa keselamatan dan kebahagiaan, baik di dunia maupun di akhirat.<sup>32</sup>

Dengan demikian, mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diajarkan di sekolah-sekolah di Indonesia merupakan bagian integral dari pendidikan Islam secara keseluruhan. Tujuan utamanya adalah membentuk

---

<sup>32</sup> Zakiah Derajat, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Cet VI; Jakarta; Bumi Aksara, 2006). h. 86.

kepribadian peserta didik berdasarkan nilai-nilai keagamaan serta membekali mereka dengan pengetahuan keislaman, agar mampu mengamalkan ajaran Islam secara benar dan sesuai dengan syariat. Secara umum, Pendidikan Agama Islam dapat dimaknai sebagai suatu proses pembinaan yang bertujuan agar peserta didik memahami Islam secara menyeluruh, menghayati nilai, maksud, dan tujuan ajarannya, serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari sebagai pedoman hidup.

## **2. Pendidikan sebagai Pengembangan Potensi**

Pendidikan merupakan suatu upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk membentuk kepribadian anak serta mempersiapkan mereka agar dapat berperan sebagai bagian dari masyarakat. Definisi ini sejalan dengan hakikat manusia yang memiliki peran ganda dalam kehidupannya, yaitu sebagai individu dan sekaligus sebagai anggota masyarakat tempat mereka berada. Oleh karena itu, pendidikan memikul dua tanggung jawab utama: membina perkembangan pribadi anak dan menyiapkan mereka untuk berpartisipasi secara utuh dalam kehidupan sosial.

Sebagai individu, manusia lahir ke dunia dengan membawa kebebasan alami. Namun, pada saat yang sama, mereka juga terlahir dalam suatu masyarakat tertentu, lengkap dengan lingkungan sosial, budaya, dan kondisi alam yang harus diterima apa adanya. Kedua aspek ini mencerminkan kenyataan yang tampaknya saling bertentangan. Artinya, manusia secara kodrati memiliki kebebasan sejak lahir, yang merupakan bagian dari hakikat

kemanusiaannya.<sup>33</sup> Meskipun manusia dilahirkan dengan kebebasan alami, kebebasan tersebut secara nyata dibatasi oleh budaya masyarakat tempat ia dilahirkan. Setiap individu membawa nilai-nilai dasar kemanusiaan yang seharusnya berkembang secara alami, namun dalam realitasnya mereka dibesarkan dalam lingkungan sosial yang memiliki norma dan nilai budaya yang beragam. Oleh karena itu, proses tumbuh kembang anak tidak bisa dilepaskan dari pengaruh faktor sosial dan budaya masyarakatnya.

Kebebasan yang melekat sejak lahir merupakan bagian dari keunikan setiap anak. Keunikan ini akan berkembang seiring waktu dan menjadi penentu dalam cara individu merespons tantangan, baik yang berasal dari lingkungan alam maupun sosial. Dalam hal ini, bawaan alami seorang anak menjadi kekuatan yang mendorongnya untuk menghasilkan ide-ide baru, serta untuk memilah dan menolak pengaruh sosial yang dianggap menghambat pertumbuhan dirinya. Anak tidak selalu harus tunduk pada tekanan budaya sosial, karena masyarakat pada dasarnya adalah hasil ciptaan manusia dan ditujukan untuk kepentingan manusia itu sendiri. Maka, jika suatu tatanan sosial tidak lagi relevan atau tidak mendukung pencapaian tujuan hidup, tatanan tersebut seharusnya mengalami perubahan.

---

<sup>33</sup> Bandingkan dengan konsep pendidikan Islam yang menyatakan bahwa anak lahir di dunia membawa fitrah berupa kecenderungan untuk bertauhid, sebagaimana dijelaskan dalam Al Qur'an Q.S. Al A'raf : 172, yang artinya: "Dan (ingatlah) ketika Tuhanmu mengeluarkan keturunan anak-anak Adam dari sulbi mereka dan Allah mengambil kesaksian terhadap jiwa mereka (seraya berfirman) : "Bukankan Aku ini Tuhanmu?". Mereka menjawab: "Betul (Engkau Tuhan kami), kami menjadi saksi". (Kami lakukan yang demikian itu) agar dihari kiamat kamu tidak mengatakan: "Sesungguhnya kami (bani Adam) adalah orang yang lengah terhadap ini (ke-esaan Tuhan)."

Dalam proses perkembangan kepribadian anak, tidak bisa dikatakan bahwa hanya faktor bawaan saja yang menentukan, begitu pula tidak dapat dianggap bahwa lingkungan semata menjadi faktor penentu. Kedua unsur tersebut justru saling berinteraksi dan memberikan pengaruh terhadap pembentukan kepribadian anak. Para ahli psikologi sosial banyak yang berpendapat bahwa perilaku manusia merupakan hasil dari interaksi antara individu dengan lingkungan sekitarnya. Manusia memang menciptakan budaya, namun pada saat yang sama, mereka juga belajar dan dibentuk oleh budaya yang telah mereka ciptakan tersebut.<sup>34</sup> Dengan kata lain, pendidikan dapat dipahami sebagai proses pembudayaan yang berlangsung dalam masyarakat, yang bertujuan untuk menjadikan masyarakat tersebut semakin berbudaya dan beradab.

Penekanan pendidikan sebagai proses sosialisasi bertujuan untuk membentuk individu yang selaras dengan budaya masyarakat tempat ia hidup. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan memiliki peran penting dalam melestarikan nilai-nilai budaya serta menjaga stabilitas sosial. Meskipun demikian, pendidikan juga tidak mengabaikan potensi individu untuk berkembang dan menjadi agen perubahan. Dengan kata lain, pendidikan berperan dalam menggali dan mengembangkan potensi diri seseorang, yang pada akhirnya turut berkontribusi dalam transformasi masyarakat. Di sisi lain,

---

<sup>34</sup> Disarikan dari ungkapan Montgomery yang dikutip oleh Made Pidarta dalam buku *Perencanaan Pendidikan Partisipatori Dengan Pendekatan Sistem* (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), hal. 8.

pendidikan juga diharapkan dapat menjadikan individu mampu beradaptasi dan selaras dengan budaya sosial yang ada.

Sebagai bagian dari dinamika kehidupan, pendidikan berlangsung secara berkelanjutan, seiring dengan proses perkembangan manusia yang tidak pernah berhenti selama hidupnya. Para ahli psikologi meyakini bahwa perkembangan manusia terjadi melalui tahapan-tahapan yang serupa, meskipun setiap individu memiliki pencapaian yang berbeda-beda. Dalam konteks ini, manusia sebagai makhluk pembelajar tidak hanya memiliki kemampuan untuk belajar, tetapi juga menjadikan belajar sebagai sarana penting dalam mempertahankan hidup dan meraih capaian yang bermakna. Mengacu pada pemikiran Abraham Maslow, tujuan akhir pendidikan adalah mendorong individu mencapai **aktualisasi diri** (self-actualization), yaitu mengoptimalkan seluruh potensi yang dimilikinya.<sup>35</sup>

### 3. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Dalam bukunya *Manusia dan Pendidikan*, Hasan Langgulung menjelaskan bahwa tujuan pendidikan memiliki tiga fungsi utama yang bersifat normatif. Pertama, pendidikan berfungsi sebagai penentu arah dari proses pendidikan itu sendiri. Kedua, fungsi tersebut diwujudkan dalam bentuk pemberian dorongan atau motivasi; apabila arah dan proses pendidikan dianggap bernilai dan diinginkan, maka hal itu akan mendorong peserta didik untuk mencurahkan energi dan usaha mereka. Ketiga, tujuan pendidikan juga berperan sebagai tolok ukur dalam mengevaluasi sejauh

---

<sup>35</sup> Frank G. Goble, 1991, *Mazhab Ketiga Psikologi Humanistik Abraham Maslow*, Kanisius, Yogyakarta, hal. 50.

mana proses pendidikan telah berjalan secara efektif.<sup>36</sup>

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan utama pendidikan berfungsi sebagai penentu arah dari seluruh proses pendidikan. Dalam konteks pelaksanaan, tujuan ini berperan sebagai pendorong atau motivasi yang mendasari kegiatan pendidikan. Sementara itu, dalam hal evaluasi, tujuan berfungsi sebagai standar atau acuan untuk menilai sejauh mana proses pendidikan telah berjalan dengan baik.

Selaras dengan hal tersebut, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) juga menjelaskan tentang tujuan pendidikan nasional. Dalam undang-undang tersebut dinyatakan bahwa pendidikan memiliki fungsi untuk mengembangkan kemampuan serta membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat, dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Adapun tujuan akhirnya adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat jasmani dan rohani, berpengetahuan, terampil, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.<sup>37</sup>

Dalam Garis-Garis Besar Haluan Negara (GBHN), tujuan Pendidikan Nasional dijelaskan secara tegas bahwa pendidikan di Indonesia berlandaskan pada Pancasila, dan bertujuan untuk meningkatkan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, kecerdasan, serta keterampilan. Selain itu, pendidikan juga ditujukan untuk menumbuhkan budi pekerti yang luhur, memperkuat kepribadian, dan menanamkan semangat kebangsaan, sehingga mampu melahirkan manusia pembangunan yang sanggup membangun dirinya sendiri dan turut bertanggung jawab dalam proses pembangunan bangsa.

---

<sup>36</sup> Hasan Langgulung, *Manusia dan Pendidikan* (Cet. II; Jakarta : Pustaka Al-Husna, 2002), h. 102.

<sup>37</sup> Lihat Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003, h. 114.

Tujuan pendidikan nasional yang bersumber dari Pancasila ini sejalan dengan tujuan dari Pendidikan Agama Islam, karena peningkatan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa sebagaimana disebutkan dalam GBHN hanya dapat diwujudkan melalui pendidikan agama yang dilaksanakan secara intensif dan efektif. Untuk mencapai tujuan tersebut, pelaksanaannya dapat dilakukan melalui beberapa cara, yaitu:

- a. Membentuk pribadi yang mampu menjalankan ajaran Islam secara baik dan menyeluruh, sehingga tercermin dalam sikap dan perilaku sehari-harinya.
- b. Mendorong individu agar dapat meraih kebahagiaan, baik di dunia maupun di akhirat.
- c. Menyiapkan tenaga-tenaga ahli di bidang agama yang memiliki keterampilan memadai.<sup>38</sup>

Tujuan dari pendidikan agama mencakup tiga aspek utama, yaitu **iman, ilmu, dan amal**, yang secara umum dapat dijelaskan sebagai berikut:

#### 1. Aspek Iman:

Tujuan ini berfokus pada menumbuhkan dan mengembangkan sikap positif, disiplin, serta kecintaan terhadap ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Harapannya, anak akan tumbuh menjadi pribadi yang bertakwa kepada Allah Swt., serta patuh terhadap perintah-Nya dan Rasul-Nya. Mencapai tujuan ini bukanlah hal yang mudah, karena berkaitan erat dengan pembentukan mental dan

---

<sup>38</sup> Zakiyah Derajat, *Ilmu Pendidikan Islam*. h. 88.

kepribadian, yang hasilnya sering kali tidak tampak secara langsung dan membutuhkan proses yang panjang dan penuh kesabaran.

## 2. **Aspek Ilmu:**

Kepatuhan kepada Allah Swt. dan Rasul-Nya menjadi dorongan intrinsik dalam pengembangan ilmu pengetahuan. Dengan pemahaman yang baik tentang pentingnya agama dan ilmu, peserta didik akan terdorong untuk menjadi insan yang beriman sekaligus berilmu. Ia akan terus belajar dan berusaha menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai bentuk pengabdian kepada Allah Swt. Melalui penguasaan iman dan ilmu tersebut, diharapkan akan tumbuh ketakwaan yang semakin kuat. Dengan kata lain, aspek ini bertujuan untuk memperluas wawasan keagamaan, yang menjadi dasar pembentukan pribadi yang berakhlak mulia dan memiliki keyakinan kokoh kepada Allah Swt.

## 3. **Aspek Amal:**

Tujuan ini berkaitan dengan pembentukan keterampilan dalam mengamalkan ajaran Islam di berbagai aspek kehidupan. Anak diharapkan mampu memahami dan menghayati nilai-nilai agama secara mendalam dan menyeluruh, sehingga mampu menjadikannya sebagai pedoman dalam menjalani hidup. Ini mencakup hubungan dengan Allah Swt., dengan sesama manusia yang tercermin melalui akhlak yang baik, serta dengan alam sekitar melalui upaya pelestarian, pengelolaan, dan pemanfaatan sumber daya secara bijak.<sup>39</sup>

---

<sup>39</sup> Zakiyah Derajat, *Ilmu Pendidikan Islam*. h. 90.

Zakiah Daradjat menyatakan bahwa tujuan dari pendidikan agama Islam adalah membentuk manusia menjadi **insan kamil**, yakni pribadi yang sempurna secara menyeluruh—baik lahir maupun batin. Hal ini tercapai melalui pengembangan ketakwaan kepada Allah Swt., yang menjadi landasan utama bagi seseorang untuk tumbuh dan berkembang secara seimbang, wajar, dan harmonis dalam kehidupannya.<sup>40</sup>

Makna dari pendapat tersebut menunjukkan bahwa pendidikan agama Islam bertujuan untuk membentuk individu yang bermanfaat, baik bagi dirinya sendiri maupun bagi masyarakat. Individu tersebut diharapkan memiliki semangat dalam mengamalkan dan menyebarkan ajaran Islam, baik dalam hubungannya dengan Allah Swt. maupun dalam interaksi sosialnya dengan sesama. Selain itu, ia mampu memanfaatkan alam semesta secara bijak demi kesejahteraan di dunia dan kebahagiaan di akhirat.

Menurut Mappanganro, tujuan pendidikan agama Islam merupakan sasaran yang hendak dicapai melalui proses pendidikan. Tujuan ini dapat dipahami karena dalam pandangan Islam, manusia adalah makhluk ciptaan Allah Swt. yang pada hakikatnya memiliki kewajiban untuk mengabdikan kepada-Nya. Selain itu, manusia juga dituntut untuk menyucikan jiwa dan raga, berakhlak mulia, serta memperbanyak amal saleh guna meraih kebahagiaan di akhirat. Oleh karena itu, tujuan pendidikan agama Islam sejatinya sejalan dan tercakup dalam kerangka Tujuan Pendidikan Nasional.

Dengan demikian, tujuan utama pendidikan agama Islam adalah membentuk manusia agar mampu menyerahkan diri sepenuhnya kepada Allah

---

<sup>40</sup> Zakiah Daradjat, *Ilmu Pendidikan Islam*, h. 29.

SwT., baik dalam konteks individu, masyarakat, maupun sebagai bagian dari umat secara keseluruhan. Ini sejalan dengan tujuan penciptaan jin dan manusia, yaitu untuk beribadah dan menjadi hamba Allah Swt. Sepenuhnya.

Tujuan akhir dari pendidikan Islam, seperti yang telah diuraikan sebelumnya, juga dapat dirumuskan dalam bentuk lain sebagaimana dikemukakan oleh Hasan Langgulung. Ia menjelaskan bahwa inti dari tujuan pendidikan Islam adalah membentuk pribadi manusia sebagai khalifah di muka bumi—yaitu pribadi yang memiliki fitrah, ruh, jasmani, kehendak bebas, serta akal. Pendidikan Islam bertujuan membina seluruh potensi tersebut secara seimbang agar manusia mampu menjalankan peran dan tanggung jawabnya sebagai wakil Allah di bumi dengan sebaik-baiknya.<sup>41</sup> Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tujuan utama dari pendidikan Islam adalah mempersiapkan individu agar mampu melaksanakan tugas kekhilafahan yang telah diamanahkan oleh Allah Swt. kepadanya.

- a. Tujuan ideal pendidikan Islam perlu dijabarkan secara lebih rinci agar dapat dikenali melalui indikator-indikator tertentu. **Ahmad Tafsir** menyatakan bahwa apabila tujuan akhir pendidikan Islam adalah membentuk manusia yang sempurna, maka manusia yang sempurna tersebut dapat dikenali melalui beberapa karakteristik, antara lain:
  - a. Memiliki tubuh yang sehat, kuat, dan terampil dalam berbagai hal,
  - b. Memiliki kecerdasan dan kepandaian akal,

---

<sup>41</sup> Hasan Langgulung, *Manusia dan Pendidikan: Suatu Analisa Psikologi, Filsafat dan Pendidikan* (Cet. III; Jakarta: Pustaka al-Husna, 2002), h. 67.

c. Memiliki hati yang dipenuhi keimanan kepada Allah Swt.<sup>42</sup>

Ciri-ciri umum dari tujuan pendidikan Islam yang telah disebutkan sebelumnya masih bersifat global. Oleh karena itu, perlu dijabarkan secara lebih rinci agar indikator-indikator yang terkandung dalam tujuan tersebut menjadi lebih mudah dipahami. Dalam hal ini, tujuan umum pendidikan Islam merupakan bentuk penjabaran dari tujuan akhirnya. Para pakar pendidikan Islam, setelah melakukan telaah terhadap berbagai sumber dan sejarah perkembangan pendidikan Islam, mencoba merumuskan tujuan pendidikan sesuai dengan sudut pandang dan pemahamannya masing-masing.

Sebagai contoh, Zakiah Daradjat berpendapat bahwa tujuan umum pendidikan Islam adalah membentuk manusia yang memiliki akhlak Islami, beriman, bertakwa, serta meyakini kebenaran ajaran agama. Lebih dari itu, individu tersebut juga diharapkan mampu membuktikan dan menerapkan nilai-nilai kebenaran tersebut melalui penggunaan akal, perasaan, dan intuisi dalam setiap perilaku dan aktivitas kesehariannya.

Dari pandangan tersebut, secara umum dapat disimpulkan bahwa orientasi tujuan ini lebih menitikberatkan pada dimensi spiritual atau aspek "ritual", sebagaimana tercermin dalam penggunaan istilah seperti "akhlak", "iman", dan "takwa", yang semuanya diinternalisasi melalui kesadaran intelektual dan emosional individu dalam praktik hidupnya sehari-hari.

#### 4. **Penetapan Norma Keberhasilan Pembelajaran**

Keberhasilan belajar mencerminkan capaian peserta didik atas hasil

---

<sup>42</sup> Ahmad Tafsir, *Ilmu Pendidikan dalam Perspektif Islam* (Cet. II; Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002), h. 46.

pembelajaran yang telah ditempuhnya. Secara umum, hal ini bertujuan untuk menilai sejauh mana peserta didik mampu mencapai hasil belajar yang optimal, yang biasanya terlihat jika selama proses pembelajaran mereka aktif terlibat, mampu bekerja sama dengan baik, serta memiliki keberanian untuk bertanya atau menyampaikan pendapat.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, indikator keberhasilan belajar antara lain adalah kemampuan peserta didik dalam menyerap materi pelajaran dengan baik, yang tercermin dalam pencapaian prestasi tinggi—baik secara individu maupun dalam kelompok. Selain itu, keberhasilan juga ditandai dengan tercapainya perilaku atau kompetensi yang ditargetkan dalam Tujuan Instruksional Khusus (TIK), baik dalam skala perorangan maupun kelompok.<sup>43</sup>

Selanjutnya, Zaenal Arifin menjelaskan bahwa keberhasilan dalam belajar dapat dikenali melalui berbagai bentuk perilaku atau perubahan sikap yang ditunjukkan oleh peserta didik. Perubahan tingkah laku tersebut mencerminkan sejauh mana proses pembelajaran telah mencapai tujuannya. Adapun jenis-jenis perilaku tersebut antara lain adalah:<sup>44</sup>

- a. Kebiasaan, yakni pola tindakan yang terbentuk dalam diri peserta didik sebagai hasil dari proses belajar berulang.
- b. Keterampilan, berupa aktivitas fisik atau motorik yang tampak, yang dikendalikan dan dikoordinasikan oleh sistem saraf tubuh.
- c. Pengumpulan persepsi, yaitu kemampuan peserta didik mengenali dan memahami berbagai simbol, angka, serta makna tertentu sebagai hasil dari

---

<sup>43</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, Strategi Belajar Mengajar (Jakarta: Rineka Cipta) hlm. 106

<sup>44</sup> Zaenal Arifin, Evaluasi Pembelajaran (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya) hlm. 298

pengalaman belajar.

- d. Ingatan dan asosiasi, yakni kemampuan mengingat informasi melalui proses penguatan, baik melalui asosiasi alami, disengaja, maupun hasil dari proses peniruan.
- e. Pemahaman dan konsep, yaitu pencapaian peserta didik dalam memahami materi melalui proses berpikir logis dan rasional.
- f. Sikap, yang mencakup pengetahuan, perasaan, dan kecenderungan seseorang dalam bersikap terhadap suatu hal atau situasi tertentu.
- g. Nilai, sebagai alat untuk menilai atau membedakan hal-hal yang dianggap baik, benar, atau sebaliknya.
- h. Aspek moral dan keagamaan, di mana moral berkaitan dengan penerapan nilai-nilai sosial dalam kehidupan bermasyarakat, sementara agama merujuk pada penerapan nilai-nilai spiritual yang bersifat transendental, seperti keimanan dan keyakinan terhadap Tuhan.

Kriteria keberhasilan belajar digunakan sebagai tolok ukur untuk menilai sejauh mana peserta didik mencapai hasil belajar, yang berpedoman pada kompetensi dasar dan standar kompetensi yang telah ditentukan. Ciri utama dari keberhasilan ini adalah adanya penguasaan terhadap konsep atau keterampilan tertentu yang dapat diobservasi secara nyata dan diukur dengan instrumen yang tepat. Berikut penjelasannya:<sup>45</sup>

---

<sup>45</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Kriteria Dan Indikator Keberhasilan Pembelajaran*, Bab II, hlm. 4. Diakses pada tanggal 21 Oktober 2018, pukul 10.18

a. Keberhasilan belajar peserta didik dapat dilihat dari kemampuannya menyelesaikan berbagai jenis evaluasi, seperti tes formatif, sumatif, maupun uji keterampilan, dengan capaian rata-rata minimal 60%.

b. Setiap hasil yang dicapai peserta didik harus dikaitkan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditentukan dalam kurikulum. Tingkat keberhasilan yang ideal untuk ketercapaian kompetensi ini adalah 75%.

c. Untuk keterampilan praktis atau keterampilan vokasional, pencapaiannya disesuaikan dengan tingkat kesulitan dan risiko yang dihadapi. Standar ideal keberhasilannya ditetapkan sekitar 75%.

Tingkat ketuntasan belajar pada setiap indikator dalam suatu kompetensi dasar berada dalam rentang 0% hingga 100%, dengan batas ideal keberhasilan berada di atas 75%. Penentuan kriteria ini perlu mempertimbangkan kondisi masing-masing sekolah, seperti kapasitas peserta didik, kualitas guru, serta kelengkapan sarana dan prasarana yang tersedia.

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa keberhasilan belajar peserta didik dapat diidentifikasi melalui kemampuan menyerap materi pelajaran yang diberikan, serta perilaku atau tindakan nyata yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, baik dalam konteks individu maupun kelompok.