

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME*

KARTU KATA BERGAMBAR PADA MATA PELAJARAN PAI

Disusun Untuk Memenuhi Tugas Mata Kuliah Media Pembelajaran

Dosen Pengampu :

Ali Rif'an M.Pd.I



Disusun oleh :

Amir Hasan Hamzah (2077011498)

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM MA'HAD ALY AL-HIKAM

MALANG

2021

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat taufiq serta hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan tugas yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Kartu Kata bergambar pada mata pelajaran PAI” ini tepat pada waktunya. Sholawat serta salam selalu tercurah kepada Baginda Rasulullah Muhammad SAW. Tak lupa kami ucapkan terima kasih kepada Bapak Dosen pengampu yang telah membantu memberikan arahan dan bimbingannya, hingga tugas ini dapat diselesaikan.

Namun, saya menyadari bahwa makalah ini masih sangat terbatas, baik dari segi penulisan, isi dan literatur penulisan makalah ini. Oleh karena itu, kami mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk penyempurnaan tugas ini dan untuk penulisan tugas berikutnya.

Demikian penulisan tugas ini saya perbuat dengan sebenarnya semoga dapat bermanfaat bagi siapa pun yang membacanya, kami mohon maaf apabila ada kesalahan atas tugas ini. Atas saran yang diberikan saya ucapkan terima kasih.

Desember 2021

Penulis,

A. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan berupa Media Kartu Kata Bergambar yang dikembangkan menjadi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan spesifikasi berikut :

1. Produk yang dihasilkan berbentuk pola-pola geometri yang masing-masing berisi gambar dan kata sesuai sub-bab dari materi-materi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam . Dimana fungsinya sebagai pembantu dalam proses belajar mengajar .
2. Media pembelajaran berbasis game Kartu Kata bergambar ini dikembangkan berupa satu program pembelajaran atau media yang terdiri dari karton , kertas warna-warni , gunting, lem , pewarna (crayon/cat air) , serta gambar dan tulisan sub-bab dari materi Pendidikan Agama Islam
3. Materi yang akan digunakan dalam media ini ialah materi pelajaran Asmaul Husna, mengenai Asmaul Husna yang meliputi pengertian dari Asmaul Husna , keutamaan dari membaca Asmaul Husna , makna dari Asmaul Husna .

B. Ruang Lingkup Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis game Kartu Kata Bergambar pada materi-materi Pendidikan Agama Islam memiliki ruang lingkup yang terbatas dalam pengembangannya .

1. Media pembelajaran ini hanya dapat digunakan oleh siswa SD atau MI karena modelnya berupa game atau permainan yang menyenangkan , berbentuk persegi yang berupa kartu

bergambar dan telah dihiasi dengan kertas warna warni dan pewarna (crayon/cat) yang sangat menarik perhatian .

2. Media pembelajaran berbasis game Kartu Kata Bergambar ini dapat digunakan untuk berbagai materi pelajaran karena sifatnya yang bisa diambil sub-babnya . Jadi media ini sebelumnya perlu dibarengi oleh penjelasan dari guru

3. Pada media ini berfokus pada materi pelajaran mengenal 99 nama baik Allah , yaitu Asmaul Husna yang meliputi pengertian dari asmaul husna , makna dari asmaul husna , dan keutamaan dari membacanya .

C. Fungsi Media Pembelajaran

Levie dan Lents mengemukakan empat fungsi media pembelajaran terutama media visual , yaitu :

a. Fungsi Atensi : fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran . Seringkali siswa tidak tertarik pada mata pelajaran karena itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak mereka sukai . Dengan adanya media gambar seperti ini , maka akan menarik perhatian mereka dan dapat mengingat isi pembelajaran semakin besar .

b. Fungsi Afektif : Gambar atau lambing visual dapat menggugah emosi siswa , misalnya informasi yang menyangkut masalah ras dan social .

c. Fungsi Kognitif : Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan – temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambing visual atau gambar dapat memperlancar tujuan untuk mengingat dan memahami informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar

d. Fungsi Kompensatoris : Terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca , untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali