

Pembelajaran Adab-Adab Masjid Pada Anak-Anak Dengan Metode Diskusi Menggunakan Aplikasi Canva

Nila Aulia Hafillah¹, A Khaerul Mu'min²

Abstrak

Sering sekali kita jumpai kegaduhan yang dilakukan anak-anak di masjid. Alih-alih memarahi justru membuat mereka tetap melakukan hal tersebut, bahkan beberapa anak justru menjadi takut untuk datang lagi ke masjid. Sekedar memarahi tanpa memberi contoh dan penjelasan tidak akan merubah apapun dari sikap anak-anak. Memberikan pemahaman dengan cara berdiskusi dengan metode yang tepat, serta diiringi media dengan mengikuti perkembangan zaman akan memudahkan anak menerima materi dengan baik. Di zaman digital ini adalah kesempatan memanfaatkan teknologi untuk mendukung pembelajaran. Pendekatan kualitatif deskriptif merupakan metode yang penulis gunakan dalam penelitian agar dapat memaparkan penelitian secara lebih komprehensif. Kesimpulan pada penelitian ini menunjukkan bahwa memberikan pemahaman materi kepada peserta didik tak melulu harus dengan metode ceramah dan media buku. Guru harus bisa berpikir kreatif dalam menyampaikan materi kepada peserta didik dengan menyesuaikan usia dan antusias mereka. Penelitian ini menunjukkan tahapan penerapan media digital *canva* dan penerapan metode diskusi kelompok pada usia kanak-kanak, hasilnya peserta didik justru lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dengan media dan metode yang berbeda. Novelty dari penelitian ini adalah agar pengajar dapat semakin kreatif dan memaksimalkan media dan metode pembelajaran dengan lebih beragam.

Kata kunci: Anak-Anak, Masjid, Metode Diskusi, Media Aplikasi Digital, Canva

Abstract

*We often encounter the commotion caused by children in the mosque. Instead of scolding them, it actually makes them continue to do it, even some children are afraid to come to the mosque again. Just scolding without giving examples and explanations will not change anything from the children's attitudes. Providing understanding by discussing with the right method, and accompanied by media that follows the times will make it easier for children to receive the material well. In the digital era, now is the opportunity to use technology to support learning. The descriptive qualitative approach is the method that the author uses in the study in order to present the research more comprehensively. The conclusion of this study shows that providing an understanding of the material to students does not always have to be with the lecture method and book media. Teachers must be able to think creatively in delivering material to students by adjusting their age and enthusiasm. This study shows the stages of implementing digital media *canva* and the application of group discussion methods at childhood age, the results are that students are more enthusiastic in participating in learning with different media and methods. The novelty of this study is so that teachers can be more creative and maximize media and learning methods with more variety.*

Keywords: Children, Mosque, Discussion Method, Digital Application Media, Canva.

*Koresponden:

A Khaerul Mu'min

khaerul@steibcm.ac.id

Informasi daftar penulis tersedia di bagian akhir artikel

Pendahuluan

Masjid bukan hanya sebagai tempat ibadah, melainkan juga pusat peradaban Islam yang memainkan peran penting dalam membangun masyarakat. Sejak zaman Nabi Muhammad SAW, masjid memiliki fungsi yang luas sebagai pusat kegiatan keagamaan, pendidikan, sosial, dan politik. Masjid Nabawi di Madinah adalah contoh utama di mana berbagai kegiatan masyarakat Islam pertama dilakukan. Di sanalah Rasulullah SAW mengajar para sahabat, mengadakan musyawarah, dan merancang strategi dakwah serta peperangan. Masjid menjadi tempat berkumpulnya umat untuk mempererat ukhuwah Islamiyah dan menyebarkan ajaran Islam ke berbagai penjuru dunia (M. Quraish Shihab, 2007).

Peran masjid dalam sejarah awal peradaban Islam tidak hanya terbatas pada penyebaran agama, tetapi juga mencakup pendidikan. Banyak masjid di dunia Islam yang berkembang menjadi pusat pendidikan tinggi, seperti Universitas Al-Qarawiyyin di Maroko (Zanna Jatatun Karryna, 2020) dan Al-Azhar di Mesir. Keduanya berawal dari masjid dan kemudian menjadi lembaga pendidikan yang melahirkan banyak ulama dan cendekiawan yang berperan dalam kemajuan ilmu pengetahuan di dunia Islam (Feri Andi, 2024).

Di Indonesia, masjid juga memiliki peran penting dalam membentuk identitas dan peradaban Islam. Masjid Demak, yang merupakan peninggalan Kesultanan Demak, adalah salah satu contoh di mana masjid menjadi pusat penyebaran Islam di Nusantara. Di sana, berbagai kegiatan keagamaan dan sosial dilakukan untuk mengukuhkan Islam sebagai agama mayoritas di Indonesia, masjid telah menjadi pondasi yang kuat dalam peradaban Islam, bukan hanya sebagai tempat ibadah, tetapi juga sebagai pusat pendidikan, sosial, dan politik (Feri Andi, 2024).

Sering ditemui pada anak-anak yang berbuat gaduh saat berada di masjid. Tak pikir panjang, orang di sekitar tentu merasa terganggu dan memarahi mereka. Sekedar memarahi saja tetapi tidak memberi penjelasan tentu hanya akan membuat anak-anak tak paham. Beberapa di antara mereka malah mengulangi lagi perbuatan tersebut, bahkan ada juga yang menjadi takut untuk hadir di masjid. Memarahi anak-anak saat mereka berbuat ulah di masjid bukan menjadi solusi yang tepat, karena justru menjadikan anak tersebut enggan untuk kembali datang ke masjid. Sebagai orang yang lebih dewasa seharusnya kita dapat membimbing anak-anak untuk mencintai masjid dengan menjelaskan hal-hal yang diperbolehkan dan dilarang ketika berada di masjid. Syaikh Ibnu Baz rahimahullah mengatakan: *"Dianjurkan bahkan disyariatkan untuk membawa anak-anak ke masjid, jika usia mereka 7 tahun atau lebih. Dan boleh dipukul jika usianya 10 tahun. Karena dengan membawanya ke masjid, ia akan terbiasa shalat dan mengetahui cara shalat. Sehingga ketika ia baligh, ia sudah paham cara shalat dan terbiasa shalat bersama saudaranya dari kaum Muslimin."* (Yulian Purnama, 2022)

Salah satu bentuk ikhtiar kita terhadap generasi muslim berikutnya adalah dengan memperkenalkan kepada mereka tentang beribadah di masjid. Anak-anak adalah makhluk Allah yang suci, tinggal bagaimana kita sebagai orang dewasa mampu dan mau mengarahkan mereka untuk dapat mencintai masjid dan berperilaku baik di dalamnya (Hasyim, 2019). Larangan-larangan tersebut dapat menjadi penilaian positif bagi anak jika kita bisa mengemasnya dalam hal yang bernilai positif pula. Memberi materi pembelajaran dengan mengikuti tahapan perkembangan anak didik akan sangat berpengaruh terhadap tingkat pemahaman. Maka dari itu,

kita perlu menyesuaikan kepada siapa kita sedang menyampaikan materi. Anak-anak cenderung lebih mengerti di saat kita mengarahkan mereka dengan berdiskusi, karena pada saat itu mereka tidak merasa sedang digurui ketika melakukan kesalahan. Justru dengan berdiskusi mereka menjadi paham dan mengerti mengapa hal yang mereka lakukan tersebut tidak tepat. Tentu saja, berdiskusi juga dapat melatih seorang anak untuk bisa mengutarakan pendapatnya dan dapat meningkatkan rasa percaya diri ketika berbicara kepada orang lain. Metode diskusi adalah metode pembelajaran yang menghadapkan siswa pada suatu permasalahan dengan tujuan untuk memecahkan suatu permasalahan, menjawab pertanyaan, menambah dan memahami pengetahuan siswa, serta untuk membuat suatu keputusan (Widiastuti & Kania, 2021)

Ketika menyampaikan materi kepada para peserta didik tentu kita harus menjadi pengajar yang kreatif dengan mengikuti perkembangan zaman anak didik kita. Dewasa kini, tak bisa dipungkiri semakin maraknya penggunaan teknologi digital pada setiap kalangan baik tua maupun muda. Bahkan usia kanak-kanak pun sudah begitu piawai dalam menggunakan *handphone*. Berdasarkan laporan tahun 2022 Badan Pusat Statistik (BPS), sebanyak 33,44% anak usia dini berusia 0-6 tahun di Indonesia sudah bisa menggunakan ponsel. Sementara, 24,96% anak usia dini di dalam negeri juga mampu mengakses internet (Monavia Ayu Rizaty, 2023). Mereka menghabiskan banyak waktunya untuk bermain *handphone* tanpa batas waktu. Kita sebagai orang dewasa kerap kali melarang mereka menggunakan *handphone* dalam keseharian dengan pendapat “tidak ada gunanya”. Sekedar melarang penggunaannya tetapi tidak mengarahkan bagaimana agar teknologi digital tersebut dapat berdampak positif bagi anak-anak justru akan mempengaruhi pikiran mereka bahwa memang media digital tidak ada gunanya untuk proses pembelajaran (Feryando et al., 2022). Padahal, kemajuan teknologi ini dapat menjadi salah satu faktor penunjang meningkatnya tingkat pemahaman anak terhadap materi pembelajaran.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ageng Saepudin dan Amelia pada tahun 2024. penelitian focus pada menganalisa remaja masjid Al-Hikmah pada masa milenial. Hasil penelitian menunjukkan para remaja antusias memakmurkan masjid jika diikut sertakan dalam kegiatan masjid, cara inilah agar pengurus masjid menjadi regenerasi (Saepudin Kanda & Hermaela, 2024). Persamaan penelitian terletak pada sama-sama meneliti penerus yang akan memakmurkan masjid, perbedaan penelitian yaitu pada objek penelitian. Penelitian Ageng dan Amelia pada anak-anak remaja, penelitian ini objek penelitinya anak-anak. Penelitian yang dilakukan oleh Azizah Qolbi pada tahun 2024. Penelitian focus pada aksi social mengajar anak-anak TPQ di Masjid Andalusia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak saat belajar didalam masjid terlihat antusias dikarenakan aktifitas belajar di dalam Masjid (Qolbi, 2024). Persamaan penelitian yaitu meneliti anak yang melakukan aktivitas didalam masjid, perbedaannya yaitu penelitian Azizah Qolbi focus pada pengajaran al-Quran pada anak, sedangkan penelitian ini focus pada mengajarkan anak adab-adab disalam masjid sehingga anak dapat menjaga adab-adab didalam masjid.

Dari penjelasan diatas peneliti akan meneliti pembelajaran menggunakan media digital canva pada materi adab-adab didalam masjid. Dengan melibatkan siswa dalam berdiskusi diharapkan dapat memberi pengalaman belajar yang mengasyikkan dan materi yang diberikan dapat membekas lebih lama diingatan para peserta didik.

Metode

Penelitian Metode kualitatif digunakan oleh peneliti untuk meneliti penggunaan media digital dan metode diskusi kelompok pada anak usia 5 tahun sampai 9 tahun di tempat Les Hafilah. Metode penelitian kualitatif deskriptif membuat gambaran umum secara sistematis, akurat, dan faktual mengenai suatu fakta, sifat, hingga hubungan antarfenomena yang diteliti. Metode penelitian deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang dengan tujuan untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antarfenomena yang diselidiki (Thabroni, 2022). Contoh kasus dalam tulisan ini bersumber dari observasi peneliti terhadap para siswi yang memiliki keseharian dalam bermain *handphone*. Literasi yang digunakan penulis dalam penelitian ini bersumber dari modul, website, jurnal dan artikel ilmiah. Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif agar menghasilkan argumentasi dan hasil yang bisa menjadi dasar peserta didik untuk dapat kreatif memanfaatkan dan menggunakan *handphone* dan media digital dalam pembelajaran.

Tahapan penelitian yang dilakukan peneliti dalam pembelajaran PAI pada anak-anak dengan metode diskusi menggunakan aplikasi digital yaitu :

a. Observasi

Peneliti melakukan observasi dengan memperhatikan dan menanyakan kebiasaan peserta didik kepada peserta didik langsung dan kepada para orang tua. Observasi sangat dibutuhkan oleh peneliti untuk menentukan serta mempersiapkan tahapan, media dan metode penelitian secara lebih matang dan sesuai dengan objek penelitian.

b. Pemberian Materi

Temuan saat observasi menjadi dasar landasan peneliti memilih media dan metode yang dirasa tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil observasi yang ditemukan yaitu kebiasaan para peserta didik dalam menggunakan media digital dalam keseharian dan peneliti menemukan bahwa para siswi menyukai diskusi dengan teman-temannya. Dengan menggabungkan media digital aplikasi *canva* dan metode diskusi kelompok yang menjadi minat para peserta didik, peneliti mengemas proses pembelajaran sedemikian rupa sehingga peserta didik menjadi jauh lebih antusias.

c. Evaluasi

Evaluasi dilakukan dengan metode presentasi kelompok agar peneliti dapat mengetahui sejauh mana para peserta didik memahami materi serta dapat merasakan manfaat penggunaan media digital secara langsung dan lebih nyata.

Hasil dan pembahasan

Larangan-Larangan Seputar Masjid

Sholat di Masjid yang Ada Kuburan

Dari Abu Sa'id Al Khudri, Rasulullah bersabda, "*Seluruh bumi adalah masjid (boleh digunakan untuk shalat) kecuali kuburan dan tempat pemandian.*" (Al-Albani, 2006). Di antara alasan perbuatan tersebut adalah untuk diagungkan atau hanya sebagai wasiat dari pemilik tanah yang mewakafkan. Di samping itu, ada yang bertujuan agar si mayit terus didoakan oleh orang yang berkunjung di masjid itu. Padahal adanya kuburan di masjid semacam ini adalah wasilah untuk mengagungkan kubur, akan mengarah pada menggantungkan hati pada mayit dan jalan menuju kesyirikan. Ibnu Hajar mengatakan bahwa kuburan bukanlah tempat untuk beribadah. Hal ini menunjukkan bahwa shalat di pekuburan merupakan perbuatan terlarang (Ibnu Hajar Al-Asqalani, 2018).

Membuat Kegaduhan di dalam Masjid

Rasulullah bersabda, "*Ketahuilah bahwa setiap kalian sedang bermunajat (berbisik-bisik) dengan Rabbnya. Maka dari itu, janganlah sebagian kalian mengganggu yang lain dan jangan pula mengeraskan bacaan antara satu dengan yang lainnya.*" (Abu Dawud, 2006). Apabila mengeraskan bacaan al-Qur'an saja dilarang jika mengganggu orang lain, lantas bagaimana kiranya jika mengganggu dengan suara gaduh dari obrolan dan teriakan ataupun zikir dan shalawat yang tidak ada tuntunannya dari agama, tentunya konsekuensi dosanya lebih besar. Berbuat gaduh dalam hal ini memiliki cakupan pengertian yang sangat luas. Misal, berbicara dengan suara yang sangat nyaring, berlari-larian, termasuk bersenandung shalawat yang tidak ada ajarannya dalam Islam (Hendra Oktafia Saputra, 2022).

Jual Beli di Dalam Masjid

Dari Abu Hurairah radhiallahu'anhu, bahwa Rasulullah Shallallahu'alaihi Wasallam bersabda: "*Jika engkau melihat orang berjual-beli atau orang yang barangnya dibeli di masjid, maka katakanlah kepada mereka: semoga Allah tidak memberikan keuntungan pada perdaganganmu. Dan jika engkau melihat orang di masjid yang mengumumkan barangnya yang hilang, maka katakanlah: semoga Allah tidak mengembalikan barangmu.*" (Al-Albani, 2006). Ulama berbeda pendapat mengenai hukum jual beli di masjid antara haram dan makruh. Maka dari penjelasan ini semua bentuk jual beli dan yang terkait dengannya seperti promosi, menawarkan barang, menyerahkan barang yang terutang pembayarannya, dan semisalnya semua itu terlarang. Jual-beli di masjid dilarang agar orang tidak sibuk dengan urusan dunia di masjid. Sehingga ia lalai dari akhirat dan lalai dari dzikir kepada Allah di rumah Allah (Yulian Purnama, 2018).

Jangan Keluar Masjid Setelah Adzan Kecuali Alasan yang Syar'i

Diriwayatkan dari Abu Sya'tsa', beliau berkata, "*Kami tengah duduk-duduk di masjid bersama Abu Hurairah. Ketika seorang mu'adzin mengumandangkan adzan, seseorang berdiri meninggalkan masjid sambil berjalan. Abu Hurairah terus mengawasinya hingga laki-laki tersebut keluar dari masjid. Abu Hurairah lalu berkata, "Orang ini telah membangkang (durhaka) kepada Abul Qasim (Muhammad) shallallahu 'alaihi wa sallam."* (HR. Muslim no. 655). Perkataan di atas, meskipun diucapkan oleh sahabat Abu Hurairah radhiyallahu 'anhu, namun status hukumnya adalah berasal dari syariat Nabi shallallahu 'alaihi wa sallam. Hal ini karena para sahabat Nabi tidak akan berani menegaskan suatu perbuatan itu bernilai ketaatan atau kemaksiatan (kedurhakaan), kecuali jika memang sahabat tersebut memiliki ilmu yang didapatkan dari Nabi shallallahu 'alaihi wa sallam. Hal ini karena tindakan keluar dari masjid itu bertentangan dengan seruan adzan untuk mendatangi masjid dalam rangka mendirikan shalat berjamaah. Selain itu, keluar dari masjid juga akan menyebabkan lalai dan terlambat dari shalat (M. Saifudin Hakim, 2019).

Dilarang Makan Bawang Merah, Bawang Putih, atau yang Berbau Busuk Lainnya

Rasulullah Shallallahu 'alaihi wa sallam bahwa beliau bersabda, "*Barangsiapa makan bawang putih atau bawang merah, maka janganlah ia mendekati masjid kami dan hendaklah ia shalat di rumahnya*" (Al-Bukhari, 2011). Semua yang beraroma busuk, hukumnya sama dengan hukum bawang putih dan bawang merah, seperti mengisap rokok, juga orang yang ketiaknya bau atau lainnya, yang mengganggu orang lain yang di dekatnya, maka ia dimakruhkan untuk shalat berjama'ah, sampai ia menggunakan sesuatu yang dapat menghilangkan bau tersebut (Syaikh Abdul Aziz bin Abdullah bin Baz, 2023). Yang wajib baginya ialah melakukan hal itu menghilangkan baunya semaksimal mungkin, agar ia dapat melakukan shalat berjama'ah sesuai yang diwajibkan oleh Allah. Adapun merokok, haram secara mutlak, karena bisa membahayakan terhadap agama, badan dan harta.

Metode Diskusi

Setelah siswa diberi materi pembuka tentang larangan-larangan seputar masjid dan kesempatan bertanya kepada guru, siswa diarahkan untuk berdiskusi. Metode diskusi yang digunakan dalam observasi ini yaitu diskusi secara berkelompok. Masing-masing kelompok terdiri dari anggota yang memiliki jarak usia berbeda-beda, rentang usia mulai 5-9 tahun. Kelompok 1 beranggotakan anak usia 9 tahun, 5 tahun dan 7 tahun, kelompok 2 beranggotakan dua anak berusia 7 tahun, kelompok 3 beranggotakan anak usia 9 tahun, 7 tahun dan 5 tahun. Tujuan peneliti membagi anggota kelompok dengan variasi usia yang berbeda-beda adalah agar anak yang memiliki usia lebih tua bisa mengarahkan teman-teman di bawahnya agar tidak kebingungan saat proses belajar berlangsung.

Setelah terbentuk kelompok, siswa diminta kembali berdiskusi dan membahas apa saja yang mereka dapat dari mendengarkan materi pembuka yang telah disampaikan oleh pengajar. Di sesi ini para peserta didik bertukar pikiran dan pendapat, serta saling mengisi beberapa

kekurangan materi yang diucapkan oleh teman sekelompoknya. Sesi ini diharapkan dapat semakin meningkatkan siswa untuk berpikir kritis dalam menanggapi materi (Syafuruddin, 2017), belajar menghargai pendapat orang lain serta dapat melatih kerjasama dengan teman sekelas.

Penggunaan Aplikasi Digital Canva

Setelah berdiskusi secara berkelompok tentang “Larangan-Larangan Seputar Masjid”, masing-masing kelompok diminta untuk maju ke depan kelas secara bergantian untuk menjawab soal yang telah dibuat pengajar menggunakan aplikasi digital “Canva”. Secara berkelompok peserta didik diminta mengisi soal benar salah dengan memberi tanda ceklis pada pernyataan yang benar dan silang pada pernyataan yang salah terkait larangan seputar masjid. Setiap kali akan menjawab soal, pengajar mengarahkan peserta didik untuk selalu berdiskusi dengan teman sekelompok untuk menentukan jawaban. Tujuannya agar konsep “berkelompok” dalam pembelajaran semakin jelas terlihat dibanding ketika berkerja secara individu. Harapannya agar semua anggota kelompok mempunyai tanggung jawab untuk berkerjasama, tidak hanya menjadi penonton di dalam kelompoknya.



Sumber: Domumentasi Peneliti, Soal dari Aplikasi Canva.

Setelah semua kelompok selesai menjawab soal, masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi mereka di depan kelas dengan membawa soal yang telah mereka jawab di aplikasi digital. Secara bergantian setiap anggota kelompok menjelaskan satu persatu jawaban mereka. Setelah semua jawaban telah dipresentasikan, pengajar mempersilahkan

kelompok lain untuk bertanya dan memberi tanggapan kepada kelompok yang sedang presentasi. Tanggapan yang dimaksud dapat berupa kritik dan saran. Pada tahap ini dapat melatih peserta didik untuk percaya diri berbicara di depan kelas, mempertahankan argumen, juga bersedia menerima kritik dan saran dari kelompok lain. Walaupun usia mereka terbilang masih sangat muda, tetapi alhamdulillah dengan hasil kerjasama itulah yang membuat mereka bisa saling membantu dan percaya diri dalam pembelajaran.

Sebelum menentukan metode dan media pembelajaran peneliti terlebih dahulu mencaritahu terkait kebiasaan para peserta didik kepada siswa itu sendiri dan orangtua siswa. Seluruh dari mereka menjawab ketergantungan dalam penggunaan *handphone* dalam kehidupan sehari-hari. Hal inilah yang menjadi ide awal dari penggunaan aplikasi digital dalam media pembelajaran. Peneliti berusaha mengaplikasikan kebiasaan siswa dalam penggunaan *handphone* dengan dikemas menjadi metode bermanfaat dalam pembelajaran. Dibanding sekedar melarang penggunaan *handphone* yang mana nyatanya anak-anak tidak bisa lepas dari hal tersebut, mengapa tidak kita jadikan *handphone* adalah salah satu sarana pembelajaran yang menyenangkan. Peneliti juga bertujuan untuk menjadikan manfaat pembelajaran menggunakan hp terasa lebih “nyata” dirasakan oleh peserta didik, tidak hanya sekedar perkataan saja. Alhamdulillah, secara tidak langsung selain mengajarkan larangan seputar masjid, siswa juga dapat merasakan manfaat media digital dalam pembelajaran.

Hasil Penelitian

Observasi ini dilakukan dalam 1 kali pertemuan dengan durasi waktu 60 menit, dimana objek penelitian adalah anak-anak perempuan dengan rentang umur 5-9 tahun, mereka merupakan peserta didik dari peneliti. Objek penelitian yang diteliti penulis memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Ada anak yang sangat aktif, ada yang pendiam, ada yang belum banyak memahami kosakata karena usia yang masih sangat muda, namun ada juga yang sudah memiliki jiwa *leadership* untuk teman-temannya.

Observasi yang dilakukan peneliti menemukan beberapa temuan, yaitu kebiasaan objek penelitian dalam bermain *handphone* sekedar untuk hiburan, temuan lainnya yaitu objek penelitian yang suka berbicara di kelas, serta justru ada yang berbanding terbalik dengan itu yaitu anak yang belum percaya diri tampil dan berbicara di depan banyak orang.



Sumber: Dokumentasi Peneliti, Sesi Menjawab Soal di Aplikasi Canva (2024)

Temuan-temuan saat observasi menjadikan peneliti dapat memutuskan media dan metode pembelajaran yang dapat diimplementasikan saat penelitian berlangsung. Menggunakan media digital dan metode diskusi kelompok dalam pembelajaran meningkatkan antusias peserta didik dalam menerima pembelajaran. Media digital dan aplikasi *canva* yang digunakan sangat menarik perhatian peserta didik, mereka begitu penasaran tentang bagaimana cara membuat soal yang ada di hadapan mereka. Dalam menjawab soal yang telah dibuat peneliti peserta didik merasakan suatu hal yang unik dan berbeda dari pembelajaran pada biasanya. Dengan antusias tersebut dapat membuat mereka lebih mudah memahami materi, terbukti dengan seluruh jawaban dari peserta didik benar semua.



Sumber: Dokumentasi Peneliti, Sesi Presentasi Evaluasi (2024)

Metode diskusi kelompok yang telah diterapkan menumbuhkan tingkat ambisius para peserta didik untuk dapat lebih baik dalam pembelajaran dibanding kelompok yang lain. Adanya evaluasi berupa presentasi kelompok di depan kelas dapat melatih *public speaking* peserta didik dimulai berbicara di depan teman sekelasnya. Bahkan, anak yang biasanya pemalu saat aktivitas kelas ternyata dapat berkontribusi menjelaskan hasil kerjasama bersama teman sekelompoknya. Anak yang aktif dan suka berbicara tentu saja mendapatkan ruang geraknya dengan menyalurkan kebiasaan tersebut pada hal yang jauh lebih bermanfaat. Adanya *feedback* dari kelompok lain dengan memberi pertanyaan dan tanggapan menumbuhkan suasana diskusi yang terkesan hidup. Dalam sesi ini peserta didik dilatih untuk menjalankan *problem solving* dari interaksi dalam presentasi tersebut. Di sesi ini siswa yang usianya lebih tua sangat mengarahkan teman sekelompoknya, hal tersebut menjadikan anggota kelompok dapat lebih mudah memahami interaksi saat presentasi berlangsung.

Alhamdulillah, selama kegiatan penelitian berlangsung peneliti menemukan banyak kemudahan. Bagi siswa menggunakan teknologi dalam keseharian bukan hal yang asing lagi, sehingga ketika pembelajaran pun siswa sudah tidak kaku. Namun, hal yang menjadi catatan adalah masih terbatasnya kosakata anak-anak saat presentasi, yang mana pengalaman presentasi ini juga menjadi pengalaman pertama bagi beberapa anak. Beberapa dari mereka masih asing tentang bagaimana teknis presentasi itu sendiri. Pengalaman belajar ini menjadi suatu hal yang menyenangkan dan membekas bagi peserta didik, bahkan mereka masih sering membahas materi yang diberikan setelah beberapa hari dari observasi.

Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik dapat jauh lebih mudah jika media dan metode pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebiasaan, usia dan sarana inovatif yang tidak menimbulkan suasana bosan di dalam kelas. Seorang anak dapat menerima hal yang menjadi larangan jika seorang pengajar dapat mengemas materi dengan bernilai positif. Materi “Larangan-Larangan Seputar Masjid” menjadi pembelajaran sekaligus teguran akan perilaku kurang berkenan di dalam masjid, di antaranya kegaduhan yang biasanya dilakukan oleh anak-anak kecil. Pemberian materi dikemas dengan aplikasi *canva* dan metode diskusi kelompok menghadirkan suasana belajar baru dan berkesan pada peserta didik.

Novelty dari penelitian ini yaitu meningkatkan kreatifitas guru dalam menggunakan berbagai media serta metode dalam proses pembelajaran, memberi kesan positif dan lebih nyata dalam penggunaan media digital pada peserta didik, serta meningkatkan skill *public speaking*, *problem solving* dan percaya diri pada setiap siswa. Penelitian ini mempunyai keterbatasan waktu pertemuan dengan para siswa, sehingga kontribusi siswa dalam penggunaan aplikasi *canva* hanya sebatas menjawab soal. Namun, penelitian ini masih bisa dikembangkan dengan siswa turun langsung dalam pembuatan soal di aplikasi *canva* untuk meningkatkan skill keterampilan para peserta didik. Hasil penelitian bisa diimplementasikan oleh para pengajar, orangtua, bahkan oleh

peserta didik sendiri sehingga manfaat penggunaan media digital dapat dirasakan terutama dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Detail penulis

¹STAI Darul Qolam Tangerang

²STEI Bina Cipta Madani Karawang

Published online: 1 Desember 2024

Daftar pustaka

- Abu Dawud. (2006). *Sunan Abi Dawud, Juz II*. Dar al-Kutub al-Ilmiah.
- Al-Albani, M. . (2006). Shahih Sunan Tirmidzi 1321. In *Hadits Shahih Dari Kitab Sunan Tirmidzi*. Pustaka Azzam.
- Al-Bukhari. (2011). *Ensiklopedia Hadits; Shahih al-Bukhari I Terj. Masyhar dan Muhammad Suhadi*. Almahira, Cet. I.
- Feri Andi. (2024). PENDIDIKAN ISLAM DALAM PEMBENTUKAN IDENTITAS KULTURAL DAN SOSIAL DALAM MASYARAKAT MUSLIM. *AL-WIHDAH Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 24–38.
- Feryando, D. A., Wibowo, A. P. E., Darmawan, A., Triwijaya, S., & Sunardi, S. (2022). Edukasi Dini Penggunaan Smartphone Yang Baik Pada Anak-Anak. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(2), 1102. <https://doi.org/10.31764/jmm.v6i2.7004>
- Hasyim, W. (2019). Kajian Hadis Mengenai Masjid Ramah Perkembangan Anak. *Jurnal Living Hadis*, 3(2), 321–335. <https://doi.org/10.14421/livinghadis.2018.1697>
- Hendra Oktafia Saputra. (2022). *Modul Mata Kuliah PAI Berbasis Tashfiah dan Tarbiyah*. PT. Pena Persada Kerta Utama.
- Ibnu Hajar Al-Asqalani. (2018). *Fathul Bari: Syarah Shahih al-Bukhari*. Pustaka Imam Asy-Syafi'i.
- M. Quraish Shihab. (2007). *Membumikan Al-Quran: Fungsi dan Peran Wahyu dalam Kehidupan Masyarakat*. Mizan.
- M. Saifudin Hakim. (2019). *Larangan Keluar dari Masjid setelah Adzan Dikumandangkan*. Muslim.or.Id.
- Monavia Ayu Rizaty. (2023). *Sebanyak 33,4% Anak Usia Dini di Indonesia Sudah Main Ponsel*. DataIndonesia.Id.
- Qolbi, R. 'Aziza L. (2024). Aksi Sosial Mengajar Anak Taman Pendidikan Al-Qur'an Masjid Andalusia Islamic Center. *Tamkin Jurnal Pemberdayaan Tazkia*, 2(2), 55–66. <https://doi.org/10.30993/tamkin.v2i1.398>
- Saepudin Kanda, A., & Hermaela, A. N. (2024). Analisis Gerakan Remaja Masjid Pada Masjid Al Hikmah di Masa Milenial. *PPIMAN : Pusat Publikasi Ilmu Manajemen*, 2(1), 231–242.
- Syafruddin. (2017). Implementasi Metode Diskusi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 1(1), 63–73. <https://doi.org/10.22373/crc.v1i1.1384>
- Syaikh Abdul Aziz bin Abdullah bin Baz. (2023). *Hukum Memakan Bawang Putih atau Merah Datang ke Masjid*.

Almanhaj.or.Id.

Thabroni, G. (2022). *Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif (Konsep & Contoh)*. Serupa Id.

Widiastuti, W., & Kania, W. (2021). Penerapan metode diskusi untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis dan pemecahan masalah. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Indonesia*, 3(1), 259-264.

Yulian Purnama. (2018). *Transaksi Jual-Beli di Masjid*. Muslim.or.Id.

Yulian Purnama. (2022). *Fikih Ringkas Membawa Anak ke Masjid*. Muslim.or.Id.

Zanna Jatatun Karryna. (2020). MASJID AL-QARAWIYYIN PADA MASA DINASTI ALAWIYYIN MAROKO TAHUN 1912-1956 M. In *FAKULTAS ADAB DAN ILMU BUDAYA*. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA.

Catatan Penerbit

Borneo Novelty Publishing tetap netral sehubungan dengan klaim yurisdiksi dalam peta yang diterbitkan dan afiliasi kampus

