

## PERAN MAHASISWA PPL DALAM MEWUJUDKAN APRESIASI PERAYAAN ISRA' MI'RAJ MELALUI MEDIA AUDIOVISUAL DAN REWARD LEARNING

Misbahul Huda<sup>1</sup>, Dwi Aminatus Sa'adah<sup>2</sup>, Endriyanti Familiya Cahyani<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Tuban, Indonesia

e-mail: [misddah@gmail.com](mailto:misddah@gmail.com)

### Abstract

*Religious learning activities in madrasas are often conducted using lectures, which are less engaging for students. This study aims to analyze the role of students in enhancing their appreciation of the Isra' Mi'raj through the use of audiovisual media and reward learning at MI Manbail Futuh Beji Jenu Tuban. The research method used was a descriptive qualitative study, with observation, interviews, and documentation as data collection techniques. The results showed that the use of audiovisual media increased student interest and understanding, while reward learning encouraged active participation in learning. The PPL students acted as facilitators and innovators in creating more engaging learning. In conclusion, this method is effective in enhancing student understanding of religious material and can be an innovative alternative in madrasah learning.*

**Keywords:** *Audiovisual media; reward learning; PPL students; Isra' Mi'raj; religious learning*

### Abstrak

*Kegiatan pembelajaran keagamaan di madrasah sering kali dilakukan dengan metode ceramah yang kurang menarik bagi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran mahasiswa dalam meningkatkan apresiasi siswa terhadap perayaan Isra' Mi'raj melalui penggunaan media audiovisual dan reward learning di MI Manbail Futuh Beji Jenu Tuban. Metode penelitian yang digunakan adalah studi kualitatif deskriptif dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi sebagai tehnik pengumpulan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual meningkatkan minat dan pemahaman siswa, sementara reward learning mendorong partisipasi aktif dalam pembelajaran. Mahasiswa PPL berperan sebagai fasilitator dan inovator dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik. Kesimpulannya, metode ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi keagamaan dan dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran madrasah.*

**Kata Kunci:** *Media audiovisual; reward learning; mahasiswa PPL; Isra' Mi'raj; pembelajaran keagamaan*

Accepted: February 20 2026	Reviewed: March 2 2026	Published: March 31 2026
-------------------------------	---------------------------	-----------------------------

## A. Pendahuluan

Isra Mi'raj adalah dua perjalanan yang dilakukan oleh Nabi Muhammad SAW dalam satu malam. Peristiwa penting ini selalu diperingati oleh umat Islam setiap tahunnya. Inti dari Isra Mi'raj adalah perintah salat lima waktu dari Allah SWT kepada Rasulullah SAW. Isra Mi'raj bukanlah wisata religi, melainkan perjalanan suci yang sangat penting bagi kebangkitan dakwah Rasulullah SAW. Isra dan Mi'raj adalah dua istilah yang merujuk pada perjalanan spiritual Nabi Muhammad SAW. Isra, yang berarti perjalanan malam, adalah perjalanan Rasulullah dari Masjid al-Haram di Mekah ke Masjid al-Aqsa di Yerusalem. Sedangkan Mi'raj, yang berarti tangga, adalah perjalanan Nabi Muhammad SAW dari Masjid al-Aqsa naik ke Sidratul Muntaha, sebuah tempat yang tidak dapat dijangkau oleh akal manusia. Perjalanan Isra dan Mi'raj ini merupakan mukjizat yang diberikan Allah SWT kepada Nabi Muhammad SAW. Secara logika, perjalanan dari Masjid al-Haram ke Masjid al-Aqsa yang berjarak sekitar 1.500 km akan memakan waktu yang sangat lama. Namun, dengan kuasa Allah, Rasulullah dapat menempuh perjalanan tersebut hanya dalam waktu singkat. Sidratul Muntaha sendiri adalah tempat yang sangat istimewa di langit, yang tidak dapat dilihat atau dijangkau oleh manusia biasa. Tempat ini hanya dapat diimani sebagai bagian dari kebesaran Allah SWT (Ramadhan, 2023)

Media audiovisual merupakan alat pembelajaran yang mengandung unsur gambar, sehingga dalam penggunaannya melibatkan indera pendengaran dan juga penglihatan. Media ini dirancang untuk menyajikan pengalaman pendidikan secara nyata kepada siswa. Metode ini dianggap lebih efektif, efisien, dan praktis dibandingkan hanya melalui percakapan, pemikiran, atau penyampaian cerita tentang pengalaman pendidikan. Media audiovisual merupakan seperangkat alat yang mampu menampilkan gambar bergerak disertai suara. Kombinasi antara visual dan audio ini menciptakan karakter yang menyerupai objek aslinya. Beberapa perangkat yang termasuk dalam kategori media audiovisual antara lain televisi, video VCD, sound slide, dan film (Lestari, 2019).

Penggunaan media audio dalam pembelajaran membuat materi disajikan dengan lebih menarik, sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti dan memahami "Kisah Isra Mi'raj Nabi Muhammad SAW." Agar semakin memotivasi siswa, program media audio dirancang dengan alur cerita yang lebih menarik. Daya tarik media audio terletak pada kemampuannya membangkitkan imajinasi siswa. Program ini akan lebih efektif jika perpaduan bunyi, musik, dan suara mampu

merangsang siswa untuk menggunakan daya fantasinya secara optimal. Selain keunggulannya, media audio juga memiliki keterbatasan, yaitu komunikasi yang bersifat satu arah. Untuk mengatasi hal ini, penting memastikan bahwa materi dalam media audio pembelajaran mampu memotivasi siswa agar tertarik mendengarkan hingga selesai. Unsur hiburan juga perlu ditambahkan agar siswa tetap antusias dan tidak merasa bosan selama proses pembelajaran (Siti Umi Khasanah, 2015).

Salah satu cara untuk memotivasi siswa agar lebih aktif dalam belajar ialah dengan metode reward learning. Menurut (Fariza, 2023) menjelaskan bahwa, Reward yaitu penghargaan atau hadiah yang diberikan kepada anak-anak atas tindakan yang mereka lakukan bertujuan untuk membuat mereka merasa senang serta mendorong mereka untuk mengulanginya secara berkelanjutan. Pemberian penghargaan dapat menjadi strategi efektif untuk mendorong, menggerakkan, dan memperkuat semangat belajar siswa demi mencapai hasil pembelajaran yang diharapkan. Penghargaan tersebut dapat diwujudkan dalam beragam bentuk, seperti ungkapan verbal, gestur positif, apresiasi tepuk tangan, atau objek-objek yang menarik perhatian siswa.

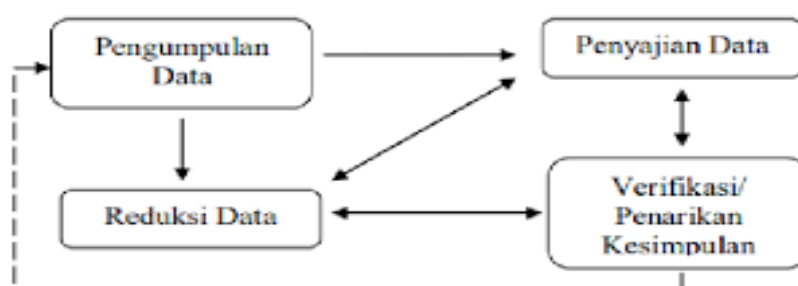
Kegiatan peringatan Isra' Mi'raj merupakan salah satu bentuk pembelajaran keagamaan yang memiliki nilai spritual tinggi bagi siswa madrasah. kegiatan pembelajaran keagamaan di madrasah sering kali dilakukan dengan metode ceramah yang kurang menarik bagi siswa. Maka mahasiswa PPL memiliki peran penting dalam menjalankan acara isra' mi'raj, terutama dengan menghadirkan pendekatan pembelajaran inovatif menggunakan media audiovisual dan metode reward learning. Hal ini bertujuan untuk dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi yang di sampaikan, sementara metode reward learning dirancang untuk memotivasi siswa agar lebih aktif dalam pembelajaran. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk menganalisis Peran Mahasiswa Dalam Meningkatkan Apresiasi Siswa Dalam Meningkatkan Apresiasi Siswa Terhadap Perayaan Isra' Mi'raj melalui strategi pembelajaran tersebut.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk menganalisis peran mahasiswa PPL dalam meningkatkan apresiasi siswa terhadap perayaan Isra' Mi'raj melalui penggunaan media audiovisual dan metode reward learning. Pendekatan ini dipilih karena mampu menggambarkan secara mendalam pengalaman, interaksi, dan efek dari kegiatan tersebut terhadap pemahaman serta motivasi siswa dalam mempelajari sejarah Islam. Penelitian dilakukan di MI Manbail Futuh Beji, Jenu, Tuban. Selama pelaksanaan PPL, dengan fokus utama pada

kegiatan peringatan Isra' Mi'raj yang diselenggarakan pada Hari Selasa, tanggal 28 Januari 2025. Subjek penelitian adalah seluruh siswa MI yang berpartisipasi dalam acara tersebut, mahasiswa PPL yang bertindak sebagai fasilitator kegiatan, serta guru madrasah yang mendampingi jalannya acara. Karakteristik siswa yang terlibat bervariasi dari kelas rendah hingga kelas tinggi, sehingga memungkinkan analisis perbedaan tingkat pemahaman terhadap materi yang disampaikan.

Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk melihat bagaimana siswa merespons video yang ditayangkan serta keterlibatan mereka dalam sesi tanya jawab. Wawancara dilakukan kepada sebagian siswa untuk mengetahui tingkat pemahaman mereka sebelum dan



sesudah kegiatan. serta dengan guru untuk mendapatkan perspektif mereka mengenai efektivitas metode yang digunakan. Dokumentasi mencakup pencatatan jalannya acara, pengambilan foto dan video, serta refleksi mahasiswa PPL terhadap pelaksanaan kegiatan.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi pedoman observasi untuk mencatat partisipasi siswa, pedoman wawancara yang berisi pertanyaan terbuka tentang pemahaman siswa, serta lembar dokumentasi untuk mencatat jalannya acara. Validitas instrumen dikonfirmasi melalui diskusi dengan dosen pembimbing. Analisis data dilakukan dengan model Miles dan Huberman, yang mencakup tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Model analisis interaktif yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman dapat dipahami melalui grafik berikut.

Gambar. 1 Menurut Miles and Huberman analisis data model interaktif

Data yang diperoleh dari observasi dan wawancara direduksi dengan memilih informasi yang relevan, kemudian disajikan dalam bentuk deskripsi dan tabel sebelum ditarik kesimpulan. Untuk meningkatkan keabsahan hasil, dilakukan triangulasi data, yakni membandingkan hasil observasi dengan wawancara siswa dan guru serta dokumentasi yang ada. Kehadiran peneliti sebagai partisipan aktif dalam kegiatan ini memungkinkan pemantauan langsung terhadap respons siswa dan efektivitas strategi pembelajaran yang diterapkan. Peneliti juga berinteraksi

dengan siswa untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai dampak penggunaan media audiovisual dan reward learning dalam pembelajaran keagamaan.

### **C. Hasil dan Pembahasan**

Hasil penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran mahasiswa PPL dalam meningkatkan apresiasi siswa terhadap perayaan Isra' Mi'raj melalui penggunaan media audiovisual dan metode reward learning. Penggunaan media audiovisual terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman karena dapat menggabungkan visual, audio, dan narasi yang mendukung proses konstruksi makna siswa (Richard, 2022). Pelaksanaan kegiatan ini berlangsung pada tanggal 28 Januari 2025 di lantai 2 MI Manbail Futuh Beji Jenu Tuban dengan diikuti oleh seluruh siswa madrasah. Kegiatan ini mencakup berbagai sesi, mulai dari pembukaan, pembacaan ayat suci Al-Qur'an, berzanji, nasyid, hingga puncak acara yang diisi oleh mahasiswa PPL dengan menayangkan video edukatif tentang Isra' Mi'raj serta sesi tanya jawab dengan penerapan metode reward learning yang telah terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa (Arianty, 2022; George, 2021).

Hasil wawancara dengan beberapa siswa mengonfirmasi bahwa sebagian besar dari mereka merasa lebih mudah memahami perjalanan Nabi Muhammad SAW setelah menonton video dibandingkan hanya melalui penjelasan verbal guru di kelas. Temuan ini sejalan dengan teori Cognitive Theory of Multimedia Learning yang menyatakan bahwa visualisasi cerita dan animasi dapat memperkuat proses pemahaman serta memori jangka panjang (Richard, 2022). Seorang siswa kelas 5B menyatakan bahwa ia kini lebih memahami bagaimana Nabi Muhammad SAW melakukan perjalanan dari Masjidil Haram ke Masjidil Aqsa hingga Sidratul Muntaha. Siswa lain dari kelas 4C menambahkan bahwa penggunaan gambar dan animasi membuat cerita lebih menarik dan tidak membosankan. Hal ini sesuai dengan penelitian Irawan (Irawan et al., 2021) yang juga menemukan bahwa video animasi meningkatkan keterlibatan dan fokus siswa sekolah dasar.

Selain itu, metode reward learning terbukti meningkatkan partisipasi aktif siswa. Saat sesi tanya jawab berlangsung, banyak siswa yang bersemangat untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh mahasiswa PPL agar mendapatkan hadiah. Bahkan siswa yang biasanya pasif ikut terlibat. Temuan ini sejalan dengan teori motivasi bahwa pemberian penghargaan dapat menjadi penguat (reinforcement) yang memicu perilaku belajar aktif (Fariza, 2023).

Dari wawancara dengan salah satu guru wali kelas 3C, Bu Ruchaniyatul Chudriyah, S.Pd.I, diketahui bahwa pendekatan yang diterapkan oleh mahasiswa PPL memberikan pengalaman baru bagi siswa dan membuka wawasan mereka

mengenai pembelajaran interaktif. Pendekatan berbasis audiovisual telah lama dianggap mampu memperkuat pengalaman belajar kontekstual, terutama di mata pelajaran agama (Ningrum et al., 2025). Guru juga mengakui bahwa metode reward mampu menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun menyenangkan.

Dalam dokumentasi kegiatan terlihat bahwa suasana kelas menjadi lebih hidup saat sesi interaktif dimulai. Mahasiswa PPL yang bertindak sebagai fasilitator mampu mengelola kelas, memberi penjelasan tambahan saat siswa bertanya, serta memberikan hadiah sebagai bentuk penguatan positif. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman dan interaksi langsung dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa (Sri Handayani & Tumiyeem, 2026).

Berdasarkan analisis data, ditemukan bahwa peran mahasiswa PPL dalam kegiatan ini mencakup tiga aspek utama. Pertama, sebagai fasilitator, mahasiswa membantu pemahaman siswa melalui media audiovisual yang menarik dan mudah dipahami, mendukung teori konstruktivisme yang menempatkan siswa sebagai pembangun makna (Richard, 2022). Kedua, sebagai motivator, mahasiswa mendorong keterlibatan siswa melalui reward learning. Ketiga, mahasiswa berperan sebagai pengembang inovasi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa madrasah. Temuan ini juga didukung oleh penelitian dalam pendidikan Islam yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis multimedia dan pengalaman mampu meningkatkan minat dan pemahaman konsep keagamaan (Lestari, 2019).

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa integrasi media audiovisual dan metode reward dalam kegiatan madrasah dapat diadopsi lebih luas dalam kurikulum pembelajaran keagamaan. Siswa terbukti lebih responsif terhadap pembelajaran berbasis visual dan interaktif, sehingga pendekatan ini layak diimplementasikan dalam berbagai kegiatan pendidikan Islam lainnya.

Berikut adalah tabel yang menggambarkan respons siswa terhadap metode pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan ini:

Aspek	Respon Positif (%)	Respon Negatif (%)
Ketertarikan terhadap video	85 %	15 %
Pemahaman setelah menonton video	78 %	22 %
Partisipasi dalam sesi tanya jawab	82 %	18 %
Motivasi belajar dengan hadiah	90 %	10 %

Dari tabel di atas, terlihat bahwa mayoritas siswa merespons positif penggunaan media audiovisual dan metode reward learning. Sebanyak 85% siswa menyatakan bahwa mereka tertarik dengan tayangan video, sementara 78% siswa merasa lebih memahami materi setelah menonton video. Selain itu, 82% siswa aktif berpartisipasi dalam sesi tanya jawab, dan 90% siswa merasa termotivasi untuk

belajar karena adanya sistem hadiah. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode yang diterapkan dalam kegiatan ini memberikan dampak yang signifikan terhadap pemahaman dan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, pendekatan ini dapat dijadikan referensi untuk pengembangan strategi pembelajaran keagamaan yang lebih efektif dan menyenangkan di madrasah.

#### **D. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual dan reward learning dalam perayaan Isra' Mi'raj di MI Manbail Futuh Jenu Tuban memberikan dampak positif terhadap pemahaman dan motivasi belajar siswa. Tayangan video edukatif tentang Isra' Mi'raj mampu meningkatkan minat dan fokus siswa, sementara hadiah mendorong partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hasil menunjukkan bahwa *reward-based active learning* mampu meningkatkan keberanian siswa dalam bertanya, menjawab, dan terlibat dalam diskusi kelas karena adanya penguatan positif yang diberikan oleh guru atau fasilitator.

Mahasiswa PPL memainkan peran penting sebagai fasilitator, mereka membantu menyajikan materi dengan metode yang lebih menarik. Sebagai motivator, mereka mendorong siswa untuk lebih aktif dengan memberikan insentif berupa hadiah. Sebagai inovator, mereka memperkenalkan strategi pembelajaran baru yang dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan metode pembelajaran keagamaan di Madrasah. Dari perspektif guru, metode ini dianggap lebih efektif dibandingkan metode ceramah tradisional. Guru menyatakan bahwa media audiovisual membantu siswa lebih mudah memahami materi, sementara reward learning meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Oleh karena itu, pendekatan ini dapat dijadikan alternatif metode pembelajaran agama yang lebih menarik dan interaktif. Secara teoretis, hasil penelitian ini mendukung teori konstruktivisme dan motivasi belajar, yang menekankan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika siswa terlibat aktif dalam proses belajar dan diberikan insentif yang sesuai. Dengan demikian, penggunaan media audiovisual dan reward learning dapat menjadi strategi yang relevan, inovatif, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi keagamaan di madrasah. Sebagai rekomendasi, pendekatan ini dapat diterapkan secara lebih luas dalam berbagai mata pelajaran di madrasah, dengan memperhatikan kebutuhan dan karakteristik siswa. Integrasi teknologi dalam pembelajaran serta strategi berbasis pengalaman seperti reward learning dapat terus dikembangkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa.

### Daftar Rujukan

- Amelia, F., Rizhardi, R., & Hermansyah. (2023). *Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS Kelas V SDN 230 Palembang*. 2(0), 252–262.
- Endah Windiastuti, Fatimah Noor Isnaini, & Ajeng Fitri Untariana. (2024). The Efektivitas Penggunaan Media Teknologi dalam Pembelajaran di Jenjang PAUD. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 7(2), 08–13. <https://doi.org/10.21009/jpi.072.02>
- Fariza, D. (2023). *PENGARUH PEMBERIAN REWARD TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS V DI SD NEGERI 1 PUTRA BUYUT*.
- Irawan, T., Dhlan, T., & Fitrianisah, F. (2021). *ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR*. 07, 212–225.
- Lestari, E. A. (2019). *PENINGKATAN PEMAHAMAN SEJARAH ISRA' MIRAJ DENGAN MEDIA AUDIO-VISUAL DI SISWA KELAS IV MI DARUL ULUM MOJOSARIREJO DRIYOREJO GRESIK* (Issue April).
- Ningrum, D. A., Hamzah, F. S., Hikmah, N., Magfiroh, S. L., Rizqiyah, Z. A., & Asitah, N. (2025). Implementasi Pendidikan Inklusi di Anak Sekolah Dasar: Studi Kasus pada Anak Berkebutuhan Khusus. *Nusantara Educational Review*, 3(1), 9–16. <https://doi.org/10.55732/ner.v3i1.1575>
- Ramadhan, R. F. (2023). *Penyuluhan Isra ' d an Mi ' raj sebagai Upaya Menumbuhkan Kecintaan kepada Rasulullah SAW kepada Anak Isra ' and Mi ' raj Counseling as An Effort to Grow Love for Rasulullah SAW for Children in Basic Education*. 3(2), 66–73.
- Richard, M. (2022). *The digital format of this book is no longer available to purchase from Cambridge Core. Other formats may be available*. <https://doi.org/https://doi.org/10.1017/CBO9780511811678>
- Siti Umi Khasanah, D. S. M. P. (2015). *PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO “ KISAH ISRA MI ' RAJ NABI MUHAMMAD SAW ” PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM UNTUK MENINGKATKAN HASIL* Abstrak. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 02(1–8), 1–8.
- Sri Handayani, F., & Tumiyem. (2026). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Berbasis Video Animasi terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 4, 675–683.