

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Buku teks, media pendidikan dan sumber-sumber belajar amat penting sebagai acuan pemilihan pesan dan menentukan aktivitas belajar siswa. Tercapainya misi pendidikan agama erat kaitannya dengan kurikulum, penyediaan buku-buku teks, media dan sumber-sumber belajar serta pendekatan pembelajaran yang digunakan. Pengembangan sarana belajar harus berorientasi pada misi dan kurikulum, kebutuhan belajar dan taraf perkembangan siswa, serta berpijak pada pendekatan induktif-konstruktivistik. Kajian terhadap buku-buku teks dan media pendidikan agama SD merupakan salah satu upaya mencari solusi atas permasalahan kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta sebagai langkah awal menuju pada perbaikan kualitas pembelajaran.

Penelitian mengenai desain pesan buku-buku teks pendidikan Agama SD (Asri Budiningsih, dkk. 2009) menunjukkan bahwa buku-buku teks pendidikan Agama SD belum berpijak pada pendekatan kognitif-struktural dialogal-komunikatif dalam interaksi iman. Kurang mengembangkan kreatifitas dan spontanitas, sikap mengasihi dan menghormati orang-orang yang berbeda, serta kemampuan mengolah dan memelihara alam kurang dikembangkan. Pemahaman terhadap bukan hukum atau peraturan tetapi keiklasan dan sukarela juga belum ditumbuhkan secara memadai. Penanaman iman selama ini dilaksanakan melalui pendidikan agama dengan pendekatan teologis-dogmatis yang sering kali tidak sampai pada aspek penalaran atau penilaian, sehingga terbentuk iman yang heteronom.

Pendidikan iman menyangkut upaya mental melalui pendekatan psikososial dan teori kognitif-struktural, sehingga iman berkembang secara bertahap mengarah pada terbentuknya iman yang otonom. Pengembangan multimedia dan media Kit Pendidikan Agama SD dimaksudkan sebagai suplementasi pesan-pesan yang kurang dikembangkan di dalam buku-buku teks, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, melakukan reorientasi/reorganisasi pendidikan agama agar terbentuk generasi yang memiliki kekuatan iman yang otonom, memiliki sikap juang demi tegaknya nilai-nilai kemanusiaan universal, terbuka terhadap umat lain, mau bekerjasama dan menghargai satu sama lain demi terwujudnya perdamaian dan masa depan bangsa yang lebih baik.

Hasil studi penjajagan ke SD-SD di Wilayah kota Yogyakarta serta hasil wawancara terhadap beberapa guru agama di SD diperoleh informasi bahwa selama ini para guru dalam

melaksanakan pembelajaran agama hanya mengandalkan pada sumber informasi dari buku-buku teks. Beberapa guru meminta siswa membawa kitab suci dari rumah. Beberapa kegiatan pembelajaran ada yang menggunakan gambar-gambar cerita dan kaset audio, namun pembelajaran belum memanfaatkan multimedia dan media Kit. Pembelajaran agama di SD kurang menggunakan media tiga dimensi dengan pendekatan kognitif-struktural yang bersifat dialogal-komunikatif dalam interaksi iman, yang mampu mengembangkan kreatifitas serta spontanitas anak agar iman anak berkembang secara bertahap mengarah pada terbentuknya iman yang otonom.

Memang, untuk keperluan pendidikan iman telah dikembangkan media dua dimensi seperti poster dan kartu-kartu bergambar, namun hanya disediakan bagi agama-agama tertentu saja. Media tersebut juga tidak dirancang sesuai dengan misi dan tujuan kurikulum pendidikan agama di sekolah dasar. Dengan ungkapan lain, media tersebut hanya diperuntukkan bagi pendidikan agama tertentu dan bersifat non formal. Peneliti merasa ada keterbatasan pada media poster dan kartu-kartu bergambar dibandingkan dengan multimedia (CD pembelajaran) dan media tiga dimensi (Kit) yang dikemas ke dalam kotak unit pelajaran untuk diperankan secara dialogal-komunikatif dalam interaksi iman sebagai sarana belajar, bermain, dan berkreasi.

Multimedia (CD pembelajaran) dan media Kit untuk pendidikan agama di SD belum tersedia di sekolah-sekolah maupun di pasaran. Untuk kepentingan tersebut, multimedia (CD pembelajaran) dan media Kit dalam penelitian ini didesain dan dikembangkan berpijak pada pendekatan kognitif-struktural bersifat dialogal-komunikatif dalam interaksi iman yang mengacu pada nilai-nilai universal, sehingga media yang dikembangkan dapat dipergunakan bagi pembelajaran agama apapun.

Melalui pengembangan multimedia (CD pembelajaran) dan media Kit diharapkan dapat dijadikan suplementasi pesan-pesan pembelajaran yang kurang dikembangkan di dalam buku-buku teks untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, melakukan reorientasi/reorganisasi pendidikan agama agar terbentuk generasi yang memiliki kekuatan iman otonom, memiliki sikap juang demi tegaknya nilai-nilai kemanusiaan universal, semakin terbuka terhadap umat lain, mau bekerjasama dan menghargai satu dengan lainnya demi terwujudnya perdamaian dan masa depan bangsa yang lebih baik.

Multimedia (CD pembelajaran) dan media Kit ini diharapkan dapat disosialisasikan dan didesiminasikan serta diimplementasikan melalui program-program kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PPM) para dosen ke sekolah-sekolah dan ke masyarakat, serta melalui

program-program KKN-PPL mahasiswa. Multimedia (CD pembelajaran) serta media Kit ini juga akan ditawarkan kepada para pengusaha di bidang pengadaan alat-alat pelajaran.

Agar hasil penelitian pengembangan ini memiliki nilai manfaat yang tinggi, maka kegiatan diprogramkan dalam tiga tahun. Tahun pertama (2010) melakukan pengembangan multimedia (CD pembelajaran) bagi pendidikan Agama di SD, tahun kedua (2011) mengembangkan media Kit, dan tahun ketiga (2012) ingin melihat keefektifan media dalam meningkatkan keimanan serta kemampuan sosial anak melalui eksperimen kuasi.

B. Batasan dan Rumusan Masalah

Penelitian ini (tahun I, 2010 dan tahun II, 2011) telah berhasil mengembangkan multimedia dan media Kit pembelajaran untuk Pendidikan Agama SD (Islam, Kristen, Katolik) sebagai suplementasi pesan-pesan pembelajaran yang kurang dikembangkan di dalam buku-buku teks. Pengembangan media menggunakan pendekatan kognitif-struktural dialogal-komunikatif dalam interaksi iman, sehingga iman anak berkembang secara bertahap menuju terbentuknya iman yang otonom. Materi dikemas ke dalam Tema-tema: "Kucinta Lingkunganku", "Aku dan Kamu Bisa", "Kita Semua Bersahabat", "Aku Merasa Damai".

Media Kit berbentuk boneka-boneka tiga dimensi, diorama dan benda-benda pendukungnya dilengkapi poster dan kartu-kartu bergambar serta kartu-kartu kata, yang dikemas ke dalam tema-tema terpilih, berpusat pada anak serta dilengkapi buku panduan bagi guru dan/atau orang tua. Media dikemas menggunakan pendekatan kognitif-struktural dialogal-komunikatif dalam interaksi iman, berisi cerita-cerita yang menggambarkan konteks kehidupan anak sehari-hari sebagai sarana belajar, bermain dan berkreasi".

Materi tersaji dalam empat kotak (Kit), masing-masing memuat satu tema sebagai paket-paket program belajar mandiri dan berkelompok, namun terhubung oleh satu kepentingan yaitu pembentukan karakter anak yang riang gembira, bersahabat, mampu bersikap dan bertindak sesuai imannya. Ke empat tema disarikan dari keprihatinan bangsa Indonesia yang multidimensi, agar sejak dini anak dapat mengungkapkan dan mewujudkan imannya yang semakin terbuka terhadap umat lain, mau bekerjasama dan menghargai satu sama lain demi terwujudnya perdamaian dan masa depan bangsa yang lebih baik.

Masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini (tahun III, 2012) adalah bagaimana keefektifan multimedia dan media Kit pembelajaran pendidikan agama SD yang telah dikembangkan, dilihat dari perkembangan keimanan siswa, kemampuan kerja sama siswa, serta tindakan pembelajaran.

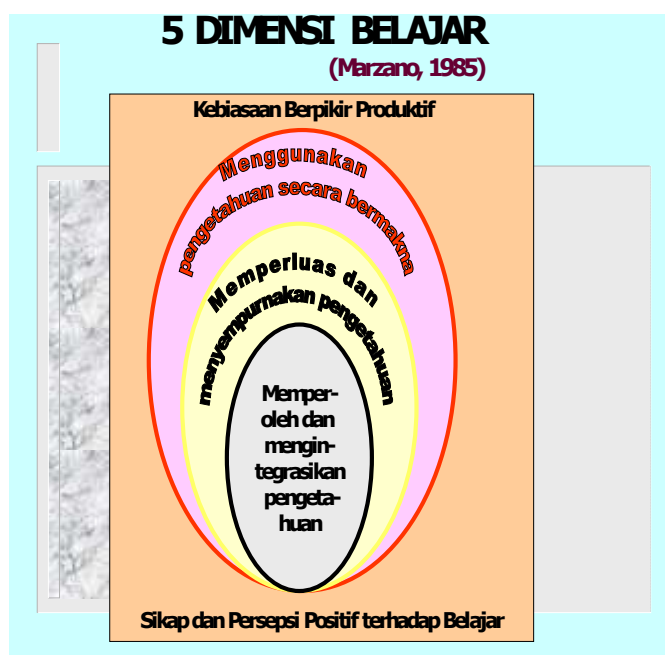
BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Teori Belajar Kognitif-Konstruktivistik.

Belajar adalah proses aktivitas mental melalui interaksi aktif individu dengan lingkungannya untuk menghasilkan perubahan pengetahuan, ketrampilan, sikap dan nilai. Belajar juga merupakan upaya pemberian makna oleh siswa kepada pengalamannya yang mengarah kepada pengembangan struktur kognitifnya (kognitif struktural) dan dilakukan baik secara mandiri maupun sosial. Untuk itu pembelajaran diupayakan agar dapat memberikan kondisi terjadinya proses pembentukan tersebut secara optimal pada diri siswa.

Marzano (1985) melukiskan bahwa kegiatan belajar akan efektif jika melalui lima dimensi belajar yang digambarkannya sbb:



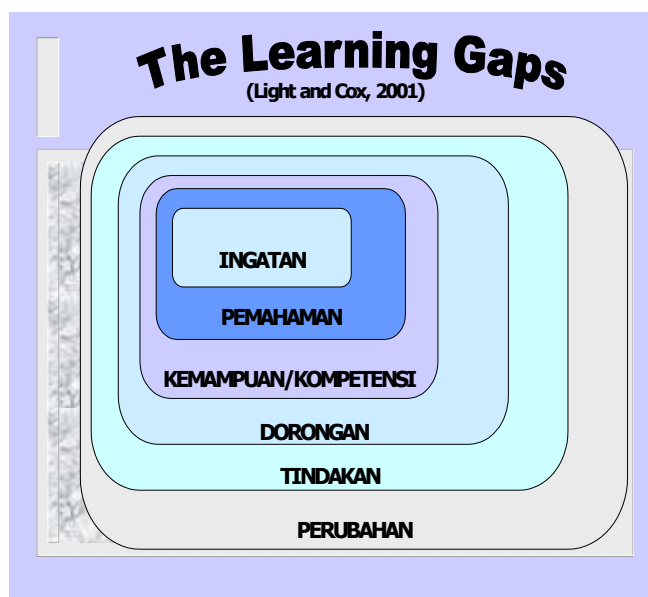
Gambar 1: Lima Demensi Belajar menurut Marzano

Gambar ini menunjukkan bahwa proses, hasil, dan dampak belajar siswa akan optimal jika siswa:

- a. Memiliki persepsi dan sikap positif terhadap belajar, termasuk di dalamnya persepsi dan sikap terhadap matapelajaran, guru, media dan fasilitas belajar, serta iklim belajarnya.
- b. Mau dan mampu mendapatkan dan mengintegrasikan pengetahuan dan ketrampilan serta membangun sikapnya.

- c. Mau dan mampu memperluas serta memperdalam pengetahuan dan ketrampilan serta memantapkan sikapnya.
- d. Mau dan mampu menerapkan pengetahuan, ketrampilan, dan sikapnya secara bermakna.
- e. Mau dan mampu membangun kebiasaan berpikir, bersikap dan bekerja produktif.

Namun, sering kali terjadi kesenjangan belajar yang cukup besar dalam proses pembelajaran. Light dan Cox (2001) menggambarkan kesenjangan belajar tersebut sbb:



Gambar 2: Kesenjangan Belajar menurut Light dan Cox

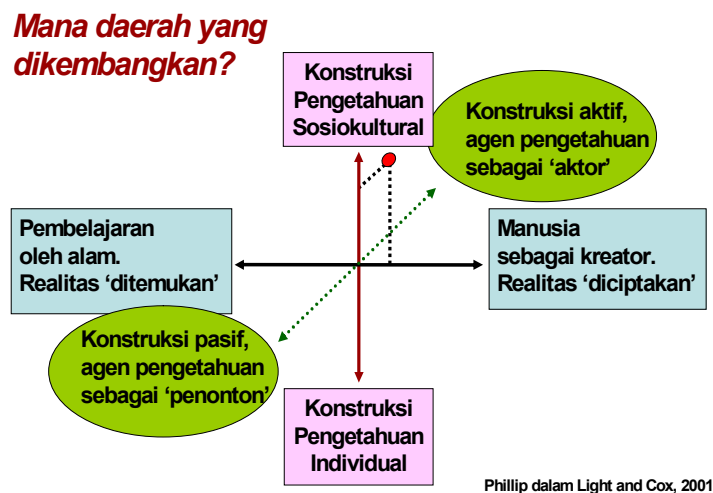
- a. Kesenjangan antara pengetahuan hafalan dengan pemahaman
- b. Kesenjangan antara pemahaman dengan kompetensi
- c. Kesenjangan antara kompetensi dengan kemauan untuk melakukan
- d. Kesenjangan antara kemauan untuk melakukan dengan benar-benar melakukan
- e. Kesenjangan antara benar-benar melakukan dengan menghasilkan perubahan secara terus menerus.

Walaupun sejak lahir manusia telah memiliki potensi kognitif, namun manusia tidak dibekali dengan pengetahuan empiris atau aturan metodologis dalam pikirannya. Ia tidak pernah memperoleh pengetahuan dalam bentuk jadi atau berupa paket-paket yang dapat dipersepsi secara langsung dalam benak pikirannya. Semua pengetahuan termasuk cara-cara untuk mengetahuinya, serta berbagai disiplin ilmu yang ada di dalam masyarakat, dibangun oleh pikiran manusia. Oleh sebab itu, paham ini kemudian dikenal dengan konstruktivisme.

Phillips (dalam Light dan Cox, 2001) memandang bahwa konstruktivisme sudah menjadi “aliran” bagi perkembangan teori dan penelitian di bidang pendidikan dan pembelajaran secara luas. Namun demikian, teori-teori yang lahir dari aliran konstruktivisme ini, antara

satu dengan lainnya memiliki perbedaan penekanan yang bervariasi. Phillips memetakan variasi itu ke dalam tiga dimensi sebagaimana terlihat pada gambar berikut:

KONSTRUKTIVISME



Gambar 3: Tiga Dimensi Konstruktivisme menurut Phillips

Dimensi horisontal menggambarkan adanya perdebatan tentang realitas atau pengetahuan yang “ditemukan” dengan yang “diciptakan”. Pada ujung kiri mengatakan bahwa pengetahuan itu bebas dari campur tangan manusia. Alam berfungsi sebagai ‘instruktur’ dan manusia menemukan prinsip-prinsipnya. Sedangkan pada ujung kanan mengatakan bahwa pengetahuan dan realitas itu diciptakan oleh manusia. Manusia sebagai kreator.

Dimensi vertikal menggambarkan perdebatan tentang faktor pendukung terjadinya konstruksi pengetahuan tersebut, antara proses internal (dalam diri individu manusia) atau proses sosial dan kultural (dalam komunitas masyarakat). Dimensi ketiga menunjukkan tingkat keaktifan proses konstruksi pengetahuan tersebut, antara aktif dan pasif. Pada ujung yang satu manusia (baik secara individu maupun sosial) mengkonstruksi pengetahuan secara pasif dan sebagai penonton, sedangkan pada ujung lainnya, manusia mengkonstruksi pengetahuan secara aktif dan sebagai aktor. Pandangan konstruktivistik tentang belajar berada di tengah-tengah sumbu horisontal, tetapi agak condong ke arah kutub “sosial” dan “aktor” dari kedua sumbu lainnya.

Media Kit dikembangkan dengan menggunakan pendekatan kognitif-struktural dialogal-komunikatif dalam interaksi iman. Media ini berisi cerita-cerita yang menggambarkan konteks kehidupan anak sehari-hari sebagai sarana belajar, bermain dan berkreasi, sehingga perkembangan iman anak mengarah pada terbentuknya iman yang otonom.

B. Teori Perkembangan Iman.

Fowler (1976) membedakan iman dari agama. Ia mengikuti konsepsi Smith, yang memandang agama sebagai tradisi kumulatif, yakni kumpulan bentuk-bentuk ungkapan iman yang diwariskan oleh generasi-generasi terdahulu di masa lalu. Tradisi ini dapat berupa teks-teks kitab suci, atau hukum-hukum, termasuk ajaran, mitos-mitos, ramalan-ramalan, kisah-kisah pewahyuan, dan juga meliputi aneka simbol, tradisi lisan, musik, tari, ajaran moral, teologi, aneka kepercayaan, aneka ritus, liturgi, arsitektur, dan sebagainya. Iman juga dibedakan dari kepercayaan. Ia memandang kepercayaan sebagai pemilihan atau pemelukan atas ide-ide tertentu. Cremers (dalam Supratiknya, 1995) mengatakan bahwa dalam konteks agama, pemelukan atas ide-ide ini muncul dari usaha manusia menerjemahkan aneka pengalaman dan relasinya dengan yang transenden ke dalam bentuk konsep-konsep atau pengertian-pengertian dan proposisi-proposisi atau dalil-dalil. Kepercayaan bisa merupakan salah satu bentuk ungkapan iman.

Iman menurut Fowler adalah suatu cara manusia bersandar atau berserah diri serta menemukan atau memberikan makna terhadap berbagai kondisi atau keadaan hidupnya. Lebih tegas lagi, iman adalah cara manusia mengerti dan memandang berbagai keadaan hidupnya dalam kaitannya dengan gambaran-gambaran yang kurang lebih bersifat sadar tentang suatu lingkungan akhir. Iman memiliki dimensi sosial atau relasional yang bersifat triadik atau tiga serangkai, yaitu meliputi kepercayaan dan kesetiaan manusia terhadap sesamanya dalam komunitas bersama serta terhadap pusat-pusat nilai dan kekuasaan akhir yang bersama-sama diyakini dan disetiai.

Sebagai suatu modus atau cara berada yang bersifat triadik dan dinamik, iman meliputi tujuh aspek operasi, yaitu: a) bentuk logika atau pola penalaran dan penilaian, b) pengambilan peran atau kemampuan untuk mengambil perspektif sosial yang berbeda dari perspektif pribadi, c) bentuk pertimbangan moral, d) batas-batas kesadaran sosial yang menopang rasa identitas diri dan tanggungjawab sosial, e) tempat otoritas, yaitu pribadi, gagasan, atau pranata yang diakui dan dipakai sebagai sumber otoritas dalam mempertimbangkan arti dan nilai, f) bentuk koherensi dunia, yaitu gambaran komprehensif tentang dunia, hidup, dan lingkungan akhir yang memberikan koherensi dan rasa berarti yang menyeluruh, g) fungsi simbol, yakni daya afektif-kognitif dari imajinasi yang mengintegrasikan seluruh aspek pengenalan iman.

Iman mengalami perkembangan secara bertahap. Setiap tahap perkembangan yang baru merupakan integrasi dan pemekaran dari seluruh aspek operasi dari tahap-tahap perkembangan sebelumnya dalam sejenis gerak spiral. J. Fowler (1988) membagi

perkembangan iman menjadi 6 tahap yaitu; a) iman dihayati sebagai kegiatan meniru, b) iman dihayati sebagai usaha pemenuhan terhadap perintah-perintah, c) iman dihayati sebagai usaha menjaga warisan nilai-nilai kelompok (jemaat), d) iman dihayati sebagai usaha mengikuti hati nuraninya, e) iman dihayati sebagai usaha mewujudkan nilai-nilai universal, seperti perdamaian dan keadilan tanpa memandang latar belakang manusianya, dan f) iman dihayati sebagai usaha mewujudkan nilai-nilai kemanusiaan dalam kerjasama antara kesetiaan aktif manusiawi dan rahmat Ilahi.

Secara garis besar mereka yang berada pada tahap 1, 2, dan 3, dipandang beriman hanya dalam batas-batas kelompok atau jemaatnya saja (*in-group*), dan orang yang tidak masuk dalam kelompok atau jemaatnya (*out-group*) dianggap tidak beriman. Sedangkan mereka yang berada pada tahap 4, 5, dan 6, dipandang dalam perspektif yang lebih luas, yaitu mereka yang berjuang demi tegaknya nilai-nilai kemanusiaan universal, sikapnya semakin terbuka terhadap umat lainnya, mau bekerjasama dalam penghargaan satu terhadap yang lain demi terwujudnya perdamaian, demi masa depan yang lebih baik bagi semua bangsa.

Pengembangan media Kit bertujuan untuk melakukan reorientasi/reorganisasi pendidikan agama agar terbentuk generasi yang memiliki kekuatan iman otonom, memiliki sikap juang demi tegaknya nilai-nilai kemanusiaan universal, semakin terbuka terhadap umat lain, mau bekerjasama dan menghargai satu sama lain demi terwujudnya perdamaian dan masa depan bangsa yang lebih baik.

C. Teori Perkembangan Anak Usia SD.

Menurut Piaget, umur 7/8–11/12 tahun (usia SD) berada pada tahap operasional konkrit. Ciri-ciri usia ini, anak sudah mulai menggunakan aturan-aturan yang jelas dan logis, ditandai adanya reversible dan kekekalan. Ia memiliki kecakapan berpikir logis, tetapi hanya melalui benda-benda konkrit. *Operation* adalah tipe tindakan untuk memanipulasi obyek atau gambaran yang ada di dalam dirinya. Karenanya memerlukan proses transformasi informasi ke dalam dirinya, sehingga tindakannya lebih efektif. Anak sudah tidak perlu coba-coba dan membuat kesalahan, karena sudah dapat berpikir dengan menggunakan model “kemungkinan”. Ia dapat menggunakan hasil yang telah dicapai sebelumnya, mampu menangani sistem klasifikasi. Namun ia tidak sepenuhnya menyadari adanya prinsip-prinsip yang terkandung di dalamnya. Anak sudah tidak memusatkan diri pada karakteristik perseptual pasif. Untuk menghindari keterbatasan berpikirnya perlu diberi gambaran melalui benda-benda konkrit. Pengembangan media Kit dimaksudkan agar anak mampu menelaah

persoalan kehidupan sehari-hari secara konkrit, karena anak masih memiliki permasalahan berpikir abstrak.

D. Teori Media dan Prinsip-Prinsip Pengembangan Media.

Seels & Richey (1994) merumuskan sumber belajar meliputi semua sumber (data, orang, alat dan barang) yang dapat digunakan oleh siswa baik secara terpisah maupun dalam bentuk gabungan, biasanya dalam situasi informal, untuk memberikan fasilitas belajar. Sumber belajar meliputi pesan, orang, bahan, peralatan, teknik, dan tata tempat. Dapat dibedakan menjadi dua jenis: a) sumber belajar yang direncanakan (*by design*), yaitu semua sumber yang secara khusus telah dikembangkan sebagai “komponen sistem pembelajaran” untuk memberikan fasilitas belajar yang terarah dan bersifat formal, serta b) sumber belajar karena dimanfaatkan (*by utilization*), yaitu sumber-sumber yang tidak secara khusus didesain untuk keperluan pembelajaran namun dapat ditemukan, diaplikasikan dan digunakan untuk keperluan belajar. bereksplorasi mencari informasi melalui berbagai sumber belajar yang ada.

Media pembelajaran adalah semua sumber yang digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga dapat mendorong untuk belajar. Media dan sumber belajar sebagai komponen sistem pembelajaran adalah sumber-sumber belajar yang disusun terlebih dahulu dalam proses desain atau pemilihan dan pemanfaatan, kemudian disatukan ke dalam sistem pembelajaran yang lengkap, untuk mewujudkan proses belajar yang terkontrol dan berarah tujuan. Contoh masing-masing sumber belajar adalah sebagai berikut: a) sumber belajar yang berupa pesan atau materi-materi pelajaran, contohnya; sejarah Yunani, hukum Ohm, perubahan kata kerja “to be”, Cahaya, dsb. b) Sumber belajar yang berupa orang, contohnya; pelaku, pembicara, guru, maupun siswa. c) Sumber belajar yang berupa bahan, contohnya; macam batu-batuan, tape audio, transparansi, jurnal, dsb. d) Sumber belajar yang berupa peralatan, contohnya; OHP, perekaman audio, radio, TV, video, komputer, peralatan percobaan, dsb. e) Sumber belajar yang berupa teknik, contohnya; permainan, studi eksplorasi, belajar mandiri, kelompok, dsb. f) Sumber belajar yang berupa latar, contohnya; lingkungan fisik (sudut-sudut pelajaran, laboratorium, perpustakaan, kebun sekolah, dll), sedangkan lingkungan non fisik contohnya; penerangan, sirkulasi udara, pemanasan/pendinginan, dsb.

Media dan sumber-sumber belajar dikatakan berkualitas jika:

- a. Dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna.
- b. Mampu memfasilitasi proses interaksi antara siswa dan guru, siswa dan siswa, serta siswa dengan ahli bidang ilmu yang relevan serta lingkungan sekitarnya.

- c. Media/sumber belajar dapat memperkaya pengalaman belajar siswa.
- d. Dengan media/sumber belajar, mampu mengubah suasana belajar dari siswa pasif dan guru sebagai sumber ilmu satu-satunya, menjadi siswa aktif berdiskusi dan

Media dikatakan efektif jika dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, mampu memfasilitasi interaksi antara siswa-guru, siswa-siswa, siswa-orang yang kompeten, siswa-lingkungan sekitar, dapat memperkaya pengalaman belajar, mampu mengubah suasana belajar dari siswa pasif-guru sebagai sumber belajar satu-satunya menjadi siswa aktif berdiskusi dan bereksplorasi mencari informasi, pengalaman melalui berbagai sumber dan benda-benda.

Menurut Gerlach & Ely (Arsyad, 2009:12) ada tiga ciri media yang menjadi petunjuk mengapa media digunakan dan apa yang dapat dilakukan media yang mungkin guru tidak mampu (kurang efisien) melakukannya, yaitu ciri: a) fiksatif, b) manipulatif, c) distributif.

1. Ciri Fiktatif (*Fixtative Property*) yaitu ciri yang menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek.
2. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*) yaitu ciri media yang memiliki kemampuan manipulatif. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu yang singkat.
3. Ciri Distributif (*Disributive Property*) yaitu media yang memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransformasikan melalui ruang dan secara bersamaan dapat disajikan kepada sejumlah siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama.

Di samping memperhatikan karakter yang lain, misalnya tujuan, materi, strategi dan evaluasi pembelajaran, pengembangan media Kit mempunyai karakter tersendiri yaitu; a) memiliki lebih dari satu media yang digabungkan secara terpadu, b) bersifat interaktif, di mana pengguna dapat memainkan atau mengendalikan sesuai dengan keinginannya, c) bersifat mandiri dan berkelompok, memberi kemudahan dan kelengkapan isi, petunjuk, sehingga pengguna dapat leluasa menggunakannya. Dalam mengembangkan media perlu memperhatikan; a) tingkat kecermatan representasi media, b) tingkat interaktif yang mampu ditimbulkan, c) tingkat kemampuan khusus yang dimiliki media, d) tingkat motivasi yang ditimbulkan, dan e) biaya yang diperlukan.

Media Kit sebagai media tiga dimensi dilengkapi dengan media cetak dan grafis, termasuk media visual dengan saluran yang digunakan adalah indra penglihatan dan aktivitas siswa. Pesan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual seperti boneka-boneka karakter, teks, gambar, grafis, sketsa, dan warna. Simbol-simbol perlu dipahami benar artinya agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien. Fungsi simbol di samping untuk

menyampaikan pesan juga untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan jika tidak dimediakan (Arief S. Sadiman, dkk, 2007).

Materi yang tertuang di dalam media Kit pembelajaran pendidikan Agama SD dapat dengan mudah dimengerti dan dinikmati anak karena dilengkapi dengan boneka-boneka karakter, gambar-gambar, teks, grafis, sketsa, dan warna-warna. Ada pepatah mengatakan bahwa “sebuah gambar berbicara lebih banyak dari pada seribu kata”. Kelebihan dari media ini adalah, a) lebih konkrit dan anak lebih aktif, b) mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, c) mengatasi keterbatasan pengamatan, d) memperjelas pemahaman konsep dan masalah yang dihadapi, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalah pahaman, e) murah harganya jika direproduksi dalam jumlah besar, mudah digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.

Pengembangan media Kit berpijak pada pendekatan kognitif-struktural berisi cerita-cerita yang menggambarkan kehidupan anak sehari-hari. Media dilengkapi dengan pertanyaan-pertanyaan kritis, tugas-tugas dan latihan, serta bahan-bahan reflektif. Sebagai paket-paket media mandiri untuk digunakan secara berkelompok, program ini terhubung oleh satu kepentingan yaitu pembentukan karakter peserta didik yang riang gembira, bersahabat, mampu bersikap dan bertindak sesuai dengan perkembangan imannya.

Dampak positif penggunaan media secara integral menurut Arsyad (2009:21-23) adalah: 1) penyampaian pelajaran menjadi lebih baku, 2) pembelajaran bisa lebih menarik, 3) pembelajaran menjadi lebih interaktif, 4) lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dikelola, 5) kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan, 6) belajar dapat dilakukan kapan dan di mana diinginkan, 7) sikap positif siswa dapat ditingkatkan, 8) peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif.

BAB III

TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Penelitian ini mengembangkan 4 tema multimedia dan media Kit pembelajaran Pendidikan Agama SD sebagai suplementasi pesan-pesan pembelajaran yang kurang dikembangkan di dalam buku-buku teks. Tema-tema yang diangkat adalah "Kucinta Lingkunganku", "Aku dan Kamu Bisa", "Kita Semua Bersahabat", "Aku Merasa Damai". Media Kit berbentuk boneka-boneka tiga dimensi, diorama dan benda-benda pendukungnya, poster dan kartu-kartu bergambar serta kartu-kartu kata, dilengkapi buku panduan bagi guru dan/atau orang tua. Media dikemas menggunakan pendekatan kognitif-struktural dialogal-komunikatif dalam interaksi iman, sehingga iman anak berkembang secara bertahap menuju terbentuknya iman yang otonom. Pesan-pesan pembelajaran dikemas ke dalam tema-tema terpilih yang menggambarkan konteks kehidupan anak sehari-hari sebagai sarana belajar, bermain dan berkreasi. Penelitian ini juga bertujuan untuk membantu para guru mengajarkan materi-materi berat, sulit dan abstrak, guna mencapai misi dan tujuan pendidikan agama.

Tujuan lain dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, melakukan reorientasi/reorganisasi pendidikan agama agar terbentuk generasi yang memiliki kekuatan iman yang otonom, memiliki sikap juang demi tegaknya nilai-nilai kemanusiaan universal, semakin terbuka terhadap umat lain, mau bekerjasama dan menghargai satu sama lain demi terwujudnya perdamaian dan masa depan bangsa yang lebih baik.

B. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini adalah terciptanya 4 tema multimedia dan media Kit yang telah teruji keefektifannya sebagai suplementasi pesan-pesan pembelajaran yang kurang dikembangkan di dalam buku-buku teks, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, melakukan reorientasi/reorganisasi pendidikan agama di SD. Multimedia dan media Kit dapat membantu guru mengajarkan materi-materi berat, sulit dan abstrak, mengembangkan struktur-kognitif anak secara bertahap menuju perkembangan iman yang otonom. Media akan didesiminasikan melalui program-program PPM para dosen dan KKN-PPL mahasiswa, serta ditawarkan ke pengusaha bidang media dan alat-alat pelajaran. Dengan terciptanya media ini, dapat menambah ragam media pembelajaran khususnya bagi pendidikan Agama di Sekolah Dasar.

BAB IV METODE PENELITIAN

A. Metode Pelaksanaan

Penelitian ini dilakukan melalui eksperimen kuasi dengan rancangan *Non-equivalent Control Group Design* versi faktorial 2 x 3 untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia dan media Kit terhadap perkembangan keimanan anak. Populasi penelitian adalah siswa-siswa SD di kota Yogyakarta. Pengambilan sampel sekolah sebagai kelompok eksperimen dan sekolah sebagai kelompok kontrol dipilih 6 SD masing-masing 2 sekolah (kelas eksperimen dan kelas kontrol) yang mewakili sekolah dengan kondisi baik, sekolah dengan kondisi sedang, dan sekolah dengan kondisi kurang. Kondisi sekolah di sini dilihat dari berbagai aspek seperti tingkat kelulusan, pencapaian NEM, prestasi sekolah, sarana prasarana yang dimiliki, kondisi guru, serta penilaian masyarakat pada umumnya.

Jumlah sampel pada SD dengan kondisi baik 200 anak, jumlah sampel pada SD dengan kondisi sedang 238 anak, dan jumlah sampel pada SD dengan kondisi kurang 222 anak. Sampel kelompok eksperimen secara keseluruhan ada 359 anak, dan sampel kelompok kontrol secara keseluruhan ada 301 anak. Jadi pengambilan sampel menggunakan *intact group* bukan random individual. Perlakuan pembelajaran dilaksanakan pada setting pelajaran agama Islam, Kristen, dan Katolik. Jika digambarkan sbb:

KELOPOK PERLAKUAN PEMBELAJARAN

	<i>Eksperimen</i>	<i>Kontrol</i>
ISLAM	Kelompok 1	Kelompok 2
KRISTEN	Kelompok 3	Kelompok 4
KATOLIK	Kelompok 5	Kelompok 6

Gambar 4: Kelompok perlakuan pembelajaran

B. Instrumen Penelitian

Perlakuan tindakan melalui pemberian *pre-test*, perlakuan, dan *post-test*. Keefektifan multimedia dan media kit diperoleh dengan menggunakan lembar observasi partisipatif untuk

melihat respons dan kemampuan bekerja sama siswa, ketepatan tindakan pembelajaran dan perkembangan keimanan siswa. Untuk itu, instrumen penelitian yang digunakan adalah; 1) Lembar pengamatan kegiatan pembelajaran, 2) Lembar pengamatan kemampuan bekerja sama siswa, dan 3) Tes perkembangan keimanan yang disusun mengacu pada tahap-tahap perkembangan iman dari Fowler.

Pengumpulan data penelitian menggunakan teknik observasi partisipatif yang dilakukan oleh peneliti dan 8 orang pengamat untuk memperoleh data tentang jalannya proses pembelajaran, ketepatan tindakan guru, serta iklim pembelajaran yang berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar siswa, serta respon dan kerja sama siswa. Peningkatan nilai keimanan siswa digali dengan menggunakan tes. Ada tiga instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Untuk melihat jalannya proses pembelajaran dan ketepatan tindakan peneliti dalam kegiatan pembelajaran digunakan Lembar Pengamatan Proses Pembelajaran.
2. Untuk melihat penggunaan multimedia dan media Kit dalam pembelajaran serta diskusi kelompok, digunakan Lembar Pengamatan Ketrampilan Kerjasama Siswa.
3. Untuk mengetahui perkembangan keimanan siswa digunakan Tes Perkembangan Keimanan yang dikembangkan mengacu pada tahap-tahap perkembangan iman adaptasi dari Fowler.

Dalam menyusun instrumen peneliti mendasarkan pada pendapat Friedenberg (1995) bahwa karakteristik instrumen yang baik harus memenuhi syarat *design properties* dan *psychometric properties*. Empat syarat dasar *design properties* adalah bahwa instrumen yang baik mempunyai: (1) *a clearly defined purpose*, (2) *a specific and standard content*, (3) *a standardized administration procedure*, dan (4) *a set of scoring rules*. Sedangkan tiga hal penting dalam *psychometric properties* adalah: (1) *reliability*, (2) *validity*, dan (3) *item analysis*.

Untuk memenuhi persyaratan tersebut, instrument yang dikembangkan sendiri oleh peneliti dilakukan *rational judgment/professional judgment* tentang kesesuaian item-item dengan kawasan isi obyek yang hendak diukur atau sejauh mana isi mencerminkan ciri atribut yang hendak diukur (Azwar, 1997). Instrumen hanya memuat isi-isi yang relevan dan tidak keluar dari batasan tujuan pengukuran. Orang-orang *judges* termasuk peneliti bekerja secara independen, kemudian skor/skala ditentukan berdasarkan *highest agreement* di antara orang-orang *judges*. Penilaian dilakukan antar rater.

Untuk menguji validitas empirik instrument dengan menghitung kesejajaran skor butir-butir tes dengan skor totalnya menggunakan rumus *Pearson Correlation* program SPSS, dengan prosedur: 1) menghitung matriks korelasi semua variabel, 2) menjumlahkan data butir, 3) mengkorelasikan masing-masing butir dengan totalnya, 4) mencari butir-butir yang valid. Instrumen ini sudah divalidasi oleh peneliti ketika penelitian sejenis dilakukan sebelumnya. Namun, karena subyek penelitiannya berbeda, maka instrumen penelitian tetap dicobakan kepada sampel siswa SD untuk mengetahui: 1) apakah responden memahami item-item yang dikembangkan di dalam instrumen, 2) apakah responden dapat membuat keputusan/pilihan terhadap jawaban setiap item, 3) apakah responden dapat memberikan alasan-alasan/ pertimbangan atas keputusan yang dibuat. Masukan dan saran-saran digunakan untuk merevisi instrumen. Kegiatan ini sebagai langkah uji validitas instrumen penelitian.

C. Analisis data

Tehnik analisis data yang digunakan adalah;

1. Analisis data secara deskriptif menggunakan ANAVA 3 jalur, SPS Anava 6 (pilihan).
2. Analisis deskriptif kualitatif, untuk memperoleh gambaran kecenderungan siswa bekerja sama dalam kelompok.
3. Analisis persentase, untuk mendeskripsikan kecenderungan perkembangan keimanan.

Analisis dilakukan pada setiap tahapan implementasi *participatory*. Sistem *coding* terbuka juga dilakukan dimana kategori yang muncul tetap dicatat untuk membantu analisis. Pengkodean/pengkategorian dilakukan berdasarkan kondisi, interaksi, strategi, dan konsekuensi (Strauss, 1989: 27-28).

Kredibilitas penelitian dengan cara: 1) pengamatan dan wawancara dilakukan oleh peneliti secara berpasangan (antar rater), 2) triangulasi diungkap melalui proses refleksi dan diskusi terfokus melibatkan representasi siswa, *expert team*, dan guru. 3) tanya jawab dengan teman sejawat (*peer briefing*) dan *expert team* serta pengguna produk.

Kriteria penilaian akhir data kuantitatif diperoleh berdasarkan hasil konversi data kuantitatif ke data kualitatif dengan skala 5. Konversi yang dilakukan terhadap data kualitatif mengacu pada rumus konversi yang dikemukakan oleh Anas Sudijono (2009:329). Lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Interval skor	Skor	Kategori
$X > \bar{X}_i + 1,50 SD_i$	5	Sangat baik
$\bar{X}_i + 0,50 SD_i < X \leq \bar{X}_i + 1,50 SD_i$	4	Baik
$\bar{X}_i - 0,50 SD_i < X \leq \bar{X}_i + 0,50 SD_i$	3	Cukup baik
$\bar{X}_i - 1,50 SD_i < X \leq \bar{X}_i - 0,50 SD_i$	2	Kurang
$X \leq \bar{X}_i - 1,50 SD_i$	1	Sangat kurang

Tabel 1: Konversi skor ke nilai pada skala 5

Keterangan :

\bar{X}_i = Rata-rata ideal = $\frac{1}{2}$ (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

SD_i = Simpangan baku ideal = $\frac{1}{6}$ (skor maksimal ideal - skor minimal ideal)

X = Skor aktual

Skor maksimal ideal = 5

Skor minimal ideal = 1

$$X_i = \frac{1}{2} (5+1) = 3$$

$$SD_i = \frac{1}{6} (5-1) = 0,67$$

$$\text{Skala 5} = X > 3 + (1,5 \times 0,67)$$

$$= X > 3 + 1,01 = X > 4,01$$

$$\text{Skala 4} = 3 + (0,50 \times 0,67) < X \leq 4,01$$

$$= 3 + 0,34 < X \leq 4,01$$

$$= 3,34 < X \leq 4,01$$

$$\text{Skala 3} = 3 - 0,34 < X \leq 3,34$$

$$= 2,66 < X \leq 3,34$$

$$\text{Skala 2} = 3 - (1,5 \times 0,67) < X \leq 2,26$$

$$= 3 - (1,01) < X \leq 2,26$$

$$= 1,99 < X \leq 2,26$$

$$\text{Skala 1} = X \leq 1,99$$

Atas dasar perhitungan di atas maka konversi data kuantitatif skala 5 dapat disederhanakan sebagaimana tersaji dalam tabel berikut.

Rentang	Kategori
$X > 4,01$	Sangat baik
$3,34 < X \leq 4,01$	Baik
$2,26 < X \leq 3,34$	Cukup
$1,99 < X \leq 2,26$	Kurang
$X \leq 1,99$	Sangat kurang

Tabel 2: Pedoman hasil konversi data kuantitatif ke data kualitatif.

BAB V

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Pemberian *pre-test* berupa tes awal yang diberikan kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa, apakah kedua kelompok memiliki kemampuan yang seimbang. Tes dikembangkan dalam bentuk pilihan ganda dengan item berjumlah 10. Masing-masing item memiliki 5 alternatif jawaban yang bergradasi. Jawaban anak menunjukkan pada tahap mana perkembangan keimanan anak berada. Hasil *prates* menunjukkan bahwa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak memiliki perbedaan perkembangan keimanan secara nyata (nilai $p = 0,889$). Nilai rerata kelompok eksperimen 41,785 sedangkan nilai rerata kelompok kontrol 41,751. Artinya, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki perkembangan keimanan yang seimbang.

2. Hasil pelaksanaan perlakuan pembelajaran. Perlakuan pembelajaran yang diterapkan pada kelompok eksperimen adalah penggunaan multimedia dan media kit dalam pembelajaran Agama di kelas 5 SD. Sedangkan pelaksanaan pembelajaran pada kelompok kontrol melalui cerita guru dengan menggunakan media gambar. Kedua perlakuan pembelajaran ini memiliki sintak yang berbeda, namun alokasi waktu yang digunakan, urutan dan sebaran materi yang diajarkan sama untuk kedua kelompok. Selanjutnya rancangan perlakuan pembelajaran dioperasionalkan menjadi langkah-langkah pembelajaran yang lebih nyata dalam bentuk skenario pembelajaran sesuai dengan perlakuan masing-masing.

Perlakuan dilaksanakan di kelas 5 SD pada mata pelajaran pendidikan agama Islam, Kristen dan Katolik. Sedangkan tema-tema yang dipelajari meliputi; “Kucinta Lingkunganku”, “Aku dan Kamu Bisa”, “Kita Semua Bersahabat”, dan “Aku Merasa Damai”. Pelaksanaan tindakan dilakukan dari bulan September hingga Oktober 2012. Setiap minggu dilaksanakan pertemuan tatap muka sebanyak dua kali untuk masing-masing kelompok.

Selama tindakan pembelajaran, dilakukan pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran dan pengamatan terhadap ketrampilan bekerja sama siswa dalam kelompok belajar. Aspek-aspek ketrampilan bekerja sama yang diamati meliputi:

- a. Siswa membentuk kelompok dengan tenang, tanpa gaduh dan tidak mengganggu teman lainnya.
- b. Siswa berbicara tidak saling mengejek, mentertawakan, atau menjatuhkan teman satu dengan lainnya.
- c. Siswa bersemangat dalam kelompoknya, konsentrasi dan menjadi pendengar aktif ketika teman lain berpendapat.
- d. Siswa menerima tugas dengan semangat, tanpa protes, dan memberi bantuan kpd teman lain dalam kelompok.
- e. Siswa berpartisipasi dalam curah pendapat (*brainstorming*) untuk memecahkan masalah bersama.
- f. Siswa aktif memberikan informasi dengan menunjukkan sumber-sumber yang ada atau yang dimiliki.
- g. Dalam berdiskusi siswa bersikap menghargai pendapat teman lain, walaupun pendapatnya berbeda.
- h. Siswa menunjukkan sikap kerjasama saat mengung-kapkan ide atau pendapatnya.
- i. Siswa dapat mengendalikan emosi saat berdiskusi dengan teman sekelompoknya.
- j. Siswa menyatakan ide atau pendapatnya secara runtut sehingga mudah dipahami teman lain.
- k. Siswa mampu menyampaikan kritik dengan sopan kepada teman lain
- l. Siswa menyatakan ide secara bergantian satu sama lain.

Penilaian dan pengkategorian ketrampilan bekerja sama siswa disajikan pada tabel berikut.

Rentang persentase	Rentang nilai	Kategori	Frekuensi
75%-100%	41-54	Sangat baik	79 (22%)
55%-74,99%	30-40,99	Baik	136 (38%)
35%-54,99%	19-29,99	Sedang	112 (31%)
15%-34,99%	8-18,99	Kurang	32 (9%)
< 15%	< 8	Sangat kurang	-
Jumlah			

Tabel 3: Frekuensi dan persentase kumulatif Ketrampilan Kerjasama siswa

Berdasarkan tabel penilaian di atas dapat dideskripsikan bahwa dengan menggunakan multimedia dan media kit dalam pembelajaran agama di SD, siswa mampu bekerja sama dengan baik di dalam kelompok belajarnya. Sebanyak 79 (22%) subyek mencapai kategori sangat baik, 136 (38%) anak mencapai kategori baik, sebanyak 112 (31%) anak

berada pada kategori sedang, dan 32 (9%) anak kurang. Hasil ini memberikan arti bahwa penggunaan multimedia dan media kit dalam pembelajaran agama di SD mampu memberikan suasana positif terhadap ketrampilan belajar siswa untuk bekerja sama di dalam kelompok belajar.

Namun, hasil pengamatan juga melaporkan masih adanya beberapa siswa yang aktif melakukan diskusi kelompok, tetapi masih ada siswa-siswa yang kurang aktif. Ada siswa yang aktif namun masih cenderung memaksakan pendapatnya, sedangkan mereka yang kurang aktif cenderung menerima, sehingga hasil diskusi lebih banyak dipengaruhi oleh pemikiran mereka yang aktif.

3. Pemberian *post-test* berupa tes perkembangan keimanan diberikan kepada semua kelas (kelompok eksperimen dan kelompok kontrol) setelah perlakuan pembelajaran selesai dilaksanakan. Postes diberikan dalam bentuk tes pilihan ganda dengan jumlah 20 item, masing-masing item memiliki 5 alternatif jawaban yang bergradasi. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa hasil belajar pembelajaran Agama (Islam, Kristen, Katolik) yang dilakukan dengan menggunakan multimedia dan media kit berbeda secara nyata dibandingkan dengan hasil belajar pembelajaran Agama melalui cerita guru yang disertai gambar ($p < 0,05$). Artinya, pembelajaran Agama (Islam, Kristen, Katolik) yang dilakukan dengan menggunakan multimedia dan media kit lebih efektif dibandingkan dengan hasil belajar pembelajaran Agama melalui cerita guru yang disertai gambar. Hasil perhitungan secara keseluruhan menunjukkan skor rerata perkembangan keimanan siswa kelompok eksperimen 84,997 dan skor rerata perkembangan keimanan siswa kelompok kontrol 80,738. Hasil perhitungan disajikan dalam tabel berikut:

Kondisi sekolah	Nilai rerata Klp Eksperimen	Nilai rerata Klp Kontrol	Selisih Nilai rerata
SD dengan kategori baik	83,895	80,374	3,521
SD dengan kategori sedang	86,384	81,304	5,080
SD dengan kategori kurang	84,712	80,536	4,176
Rerata	84,997	80,738	4,259

Tabel 4: Perbandingan perhitungan nilai perkembangan keimanan siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilihat dari kondisi sekolah

Pembelajaran Agama (Islam, Kristen, Katolik) di SD-SD (dengan kategori baik, sedang dan kurang) yang dilakukan dengan menggunakan multimedia dan media kit, menunjukkan skor rerata perkembangan keimanan siswa sbb:

- 1). Sekolah dengan kategori baik, skor rerata perkembangan keimanan siswa 83,895
- 2). Sekolah dengan kategori sedang, skor rerata perkembangan keimanan siswa 86,384
- 3). Sekolah dengan kategori kurang, skor rerata perkembangan keimanan siswa 84,712
4. Dari tema-tema yang dipelajari yang terdiri dari; (1) "Kucinta Lingkunganku", (2) "Aku dan Kamu Bisa", (3) "Kita Semua Bersahabat", serta (4) "Aku Merasa Damai", menunjukkan bahwa skor rata-rata untuk tema (1) 84,251, tema (2) 86,221, (3) 84,657, (4) 84,859. Seluruh tema yang dipelajari dengan menggunakan multimedia dan media kit memiliki nilai lebih besar dibandingkan dengan tema-tema yang dipelajari melalui cerita guru yang disertai gambar. Skor terbesar dimiliki oleh tema ke dua yaitu "Aku dan Kamu Bisa", diikuti tema ke empat yaitu "Aku Merasa Damai", kemudian tema ke tiga yaitu "Kita Semua Bersahabat", dan terakhir tema pertama yaitu "Kucinta Lingkunganku".

Tema yang dipelajari	Nilai rerata Klp Eksperimen	Nilai rerata Klp Kontrol	Selisih Nilai rerata
Tema 1	84,251	78,370	5,881
Tema 2	86,221	83,478	2,743
Tema 3	84,657	80,323	4.334
Tema 4	84,859	80,781	4,078
Rerata	84,997	80,738	4,259

Tabel 5: Perbandingan perhitungan nilai perkembangan keimanan siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilihat dari tema-tema yang dipelajari

B. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan nyata hasil belajar pembelajaran Agama (Islam, Kristen, Katolik) di SD yang dilakukan dengan menggunakan multimedia dan media kit, dengan hasil belajar pembelajaran Agama melalui cerita guru yang disertai gambar. Pembelajaran menggunakan multimedia dan media kit lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran melalui cerita guru yang disertai gambar. Hal ini sesuai dengan temuan-temuan yang dikumpulkan oleh Suparmi (2010) bahwa stimulus berbentuk gambar-gambar, animasi dan video yang menggambarkan perbuatan positif, dapat melatih anak untuk berpikir kritis dan lebih nyata melakukan perbuatan positif dalam kegiatan sehari-hari (Baron, 2006; Ismaniati, 2007; Wahyudi, 2009; Siti Alimah, 2009).

Penggunaan media kit yang berupa boneka-boneka dan kartu-kartu gambar serta kartu-kartu kata dan kalimat yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik dan perkembangan anak, mampu menyajikan pesan-pesan pembelajaran yang menyenangkan. Anak belajar sambil bermain dan berkreasi. Lingkungan belajar demikian akan menyenangkan bagi anak apa lagi dilakukan di dalam kelompok. Pembelajaran yang menantang, menyenangkan, mendorong bereksplorasi, memberi pengalaman sukses, dan mengembangkan kecakapan berpikir merupakan indikator pembelajaran yang berkualitas (PKP, 2011). Penciptaan lingkungan belajar demikian akan lebih mudah menunjukkan kepada anak tentang nilai-nilai yang harus diikuti dalam kehidupan sehari-hari. Anak yang memiliki perkembangan keimanan lebih baik dari pada temannya bersedia berdiskusi dan membantu teman lain, sehingga masing-masing anak dapat mewujudkan kerjasama dan saling membantu.

Penyadaran bahwa setiap manusia memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing dapat meningkatkan pemahaman anak akan kondisi dirinya, sehingga secara afeksi pun mereka dapat berkembang melalui contoh-contoh perbuatan sebagaimana digambarkan di dalam program-program media. Materi program media ini relevan dengan kebutuhan anak dimana mereka masih senang bermain dengan benda-benda konkrit. Media ini baik untuk membawa anak agar mampu berkembang pemahamannya pada perilaku-perilaku sesuai tema-tema yang dikembangkan. Anak mampu melihat lingkungannya dan pentingnya menjaga lingkungan hidup untuk kemaslahatan manusia. Merawat lingkungan merupakan bukti ucapan syukur kepada Tuhan atas kasihNya yang telah memberikan lingkungan yang indah.

Materi yang disajikan di dalam media ini sesuai untuk perkembangan nilai kehidupan anak terlebih sebagai seorang yang hidup bersama dalam masyarakat, perlu menyadari bahwa manusia tidak dapat hidup sendiri namun membutuhkan keberadaan orang lain. Kemampuan tolong-menolong dan bekerjasama penting dikembangkan pada diri anak melalui media ini. Materi media tepat untuk menumbuhkan rasa kebersamaan apalagi masyarakat Indonesia yang sangat beragam. Kemampuan anak demikian berada pada “*area*” kemampuan berpikir dasar (*basic thinking skill*) (Krulik dan Rudnick, 1995) yang mencakup kemampuan 1) mengingat dan mengulang fakta, konsep, prinsip, dan prosedur, 2) mengidentifikasi dan memilih fakta, konsep, prinsip, dan prosedur, dan 3) menerapkan fakta, konsep, prinsip, dan prosedur. Kemampuan-kemampuan ini penting untuk pencapaian berpikir tingkat yang lebih tinggi dalam menganalisis masalah-masalah kehidupan yang disajikan dalam pesan-pesan yang disampaikan melalui media.

Interaksi dan diskusi dengan menggunakan media merupakan interaksi dalam proses pembelajaran sebagai sesuatu yang lebih luas dan mendalam dari pada sekedar percakapan, bertanya (*Questioning*), atau menjawab (*answering*) antara dua orang atau lebih atau antar kelompok. Interaksi disini berarti memposisikan masing-masing individu pada posisi yang sama, sehingga secara bersamaan dapat mentransformasikan diri, membuka diri untuk menemukenali pikiran-pikiran yang berbeda. Pembelajaran demikian mampu meningkatkan interaksi, dan mampu membawa peningkatan berpikir yang lebih kritis dan kreatif (*critical and creative thinking*). Pencapaian suatu tahap pemikiran logis merupakan prasyarat bagi perkembangan struktur kognitif, demikian juga pemikiran formal menjadi suatu prasyarat yang diperlukan bagi kemampuan pemahaman yang berlandaskan prinsip, yang dibutuhkan anak ketika melakukan dialog maupun tanya jawab.

Sekolah dengan kategori baik memiliki skor rerata perkembangan keimanan siswa 83,895 lebih rendah dibandingkan sekolah dengan kategori sedang yang memiliki skor rerata perkembangan keimanan siswa 86,384. Hal ini perlu mendapat perhatian bagi lembaga-lembaga pendidikan bahwa kegiatan pendidikan di samping mengembangkan kemampuan akademik juga harus ada keseimbangan dengan perkembangan keimanan peserta didik. Proses pendidikan klasikal formal dan masal hanya akan menghasilkan proses dan hasil pendidikan yang tidak mendasar (Adimassana, 2000), kurang komprehensif dan sifatnya parsial.

Jika diamati, dapat dilihat bahwa selama ini tampaknya pendidikan berjalan serius dan penuh perhatian. Setiap hari anak-anak memenuhi jalanan untuk berangkat ke sekolah. Di sekolah kelas-kelas penuh dengan anak-anak yang sedang belajar. Guru sibuk mengajar, menjelaskan pelajaran, dan anak-anak mendengarkan serta mengerjakan apa yang diperintahkan oleh guru. Sepintas tampaknya pendidikan dan pembelajaran berjalan lancar, tetapi apa yang terjadi sesungguhnya? Proses pendidikan dan pembelajaran lebih mengutamakan kemampuan kognitif kurang terjadi pembentukan manusia seutuhnya. Pembelajaran yang mendidik sebagaimana juga dikemukakan oleh Magnis Suseno, (2006) dan S. Belen (2007) erat kaitannya dengan pendidikan hati. Pendidikan hati melibatkan kemampuan menghidupkan kebenaran yang paling dalam guna mewujudkan hal terbaik, utuh, dan paling manusiawi dalam batin.

Tema "Kucinta Lingkunganku" memperoleh skor terendah dibandingkan skor tema-tema lainnya. Merupakan kebutuhan mendesak dan lebih ditekankan untuk mengajarkan kepada kaum muda nilai-nilai fundamental guna melestarikan dan mengembangkan lingkungan hidup. Mencintai dan respek terhadap problem-problem lingkungan hidup amat penting

diajarkan bagi kepentingan pribadi anak, kehidupan bersama di dalam komunitasnya, serta kehidupan berbangsa. Perlu upaya mengembangkan keimanan dan kecerdasan spiritual terkait dengan mencintai alam semesta ciptaan Tuhan. Sesuai yang disarankan (Azyumardi Azra, 2007) bahwa harus diupayakan secara sistematis, programatis, *integrated*, dan berkesinambungan pendidikan nilai-nilai spiritual demikian yang diselenggarakan melalui seluruh lembaga pendidikan baik formal, non formal, bahkan informal dalam masyarakat luas.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Pembelajaran Agama (Islam, Kristen, Katolik) di SD yang dilakukan dengan menggunakan multimedia dan media kit, lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran Agama melalui cerita guru yang disertai gambar.
2. Pembelajaran Agama (Islam, Kristen, Katolik) di SD-SD dengan kategori baik, sedang dan kurang yang dilakukan dengan menggunakan multimedia dan media kit, menunjukkan skor rerata perkembangan keimanan siswa sbb:
 - a. Sekolah dengan kategori baik, skor rerata perkembangan keimanan siswa 83,895
 - b. Sekolah dengan kategori sedang, skor rerata perkembangan keimanan siswa 86,384
 - c. Sekolah dengan kategori kurang, skor rerata perkembangan keimanan siswa 84,712
3. Dari tema-tema yang dipelajari yang terdiri dari; (1) "Kucinta Lingkunganku", (2) "Aku dan Kamu Bisa", (3) "Kita Semua Bersahabat", serta (4) "Aku Merasa Damai", menunjukkan bahwa skor rata-rata untuk tema (1) 84,251, tema (2) 86,221, (3) 84,657, (4) 84,859.

B. Saran

1. Upaya memvalidasi berbagai media dan strategi pembelajaran dengan cara menguji kesesuaiannya dengan fakta empirik praktek pembelajaran, merupakan kegiatan yang tidak saja penting, tetapi juga diperlukan. Landasan konseptual pengembangan media pembelajaran serta dukungan fakta empirik hasil penelitian, memberikan informasi terhadap kemampuan suatu media dalam upaya meningkatkan kemampuan termasuk perkembangan keimanan anak.
2. Replikasi penelitian sebaiknya menjangkau sekolah-sekolah lain lain juga termasuk sekolah-sekolah dengan latar belakang yang lebih spesifik. Bila upaya ini dijalankan, maka bukti lain mungkin akan dapat ditemukan. Perbedaan kondisi sekolah dan karakteristik peserta didik mungkin akan memberikan pengaruh yang cukup berarti dalam upaya meningkatkan pemahaman dan perkembangan keimanan peserta didik.

3. Disarankan, agar dilakukan penelitian-penelitian serupa guna menguji keampuhan media dan strategi pembelajaran Agama di SD sesuai dengan karakteristik peserta didik dan pesan-pesan pembelajaran yang beragam.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sadiman, 2007. *Media Pendidikan*. Jakarta: Pustekom Dikbud.
- Asri Budiningsih, dkk., 2001. *Penalaran moral remaja dan beberapa faktor budaya yang berhubungan dengannya: analisis karakteristik siswa SLTP dan SMU di Yogyakarta*. Disertasi (Tidak dipublikasikan). Malang: Universitas Negeri Malang.
- , 2004. *Pembelajaran Moral*. Jakarta: Penerbit PT. Rineka Cipta.
- , 2005. *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Azyumardi Azra, 2007. *Merawat kemajemukan merawat Indonesia*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Belen, S., 2007. *Pelayanan kehidupan beragama yang inklusif*. Majalah Ilmiah “Kuwera-14”. Yogyakarta: DED
- Borg, W. R. & Gall, M. D. 1983. *Educational research: An introduction, Fourth edition*. New York: Longman
- Brooks, J.G., & Brooks, M., 1993. *The case for constructivist classrooms*. Association for supervision and curriculum development. Alexandria, Virginia.
- Corley, J. 2000. The need for character education. Dalam *The urgent need for character education*. Yogyakarta: International Seminar Proceeding.
- Fowler, J.W. 1988. Stages in Faith: The structural-developmental approach. Dalam T.C. Hennessy (ed). *Values and moral development*. New York: Paulist Press.
- Gardner, Howard. 1995. *The unschooled mind: how children think and how schools should teach*.
- Gay, L. R. 1990. *Educational research: Competencies analysis and application*. 3rd.ed. Singapore: Macmillan Publishing Company.
- Gazda, G.M.; Asbury, F.R.; Balzer, F.J.; Childers, W.C.; Walters, R.P. 1991. *Human relations development: a manual for educators* (4th ed.) Boston: Allyn & Bacon.
- Heinich, R. Molenda, M. & Russell, J.D. 1982. *Instructional Media: and the New Technologies of instruction*. John Wiley & Sons, Inc.
- Lincoln, Y.S., Guba, E.G.L. 1985. *Naturalistic inquiry*. Beverly Hill: Sage publications, inc.
- Marzano, R. J., 1988. *Dimensions of Thinking: A Framework for Curriculum and Instruction*. Alexandria: ASCD
- Raka Joni, 2000. *Rasional pembelajaran terpadu*. Malang: PPs-UM

Supratiknya, A. 1995a. *Tahap-Tahap Perkembangan Kepercayaan Menurut James. W. Fowler: Sebuah Gagasan Baru dalam Psikologi Agama*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.

Supratiknya, A. 1995b. *Teori Perkembangan Kepercayaan, Karya-karya Penting James W. Fowler*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.

LAMPIRAN





Ketika anak-anak bermain kartu gambar dan kartu kata



Ketika anak-anak bermain kartu disertai boneka

