

**LAPORAN HASIL PENELITIAN
HIBAH KOMPETENSI**



**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PENDIDIKAN AGAMA
DI SEKOLAH DASAR.**

Oleh:

Dr. C. Asri Budiningsih, M.Pd

Dr. Christina Ismaniati, M.Pd

Amir Syamsudin, M.Ag

Dibiayai oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Kementrian Pendidikan Nasional, sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Penugasan Penelitian Hibah Kompetensi Nomor: 40/SP2H/PP/DP2M/VI/2010, tanggal 11 Juni 2010

**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
LEMBAGA PENELITIAN
TAHUN 2010**

LEMBAR IDENTITAS DAN PENGESAHAN

PENELITIAN HIBAH KOMPETENSI (TAHUN I)

1. Judul Kegiatan : Pengembangan Multimedia Pendidikan Agama Sekolah Dasar.
2. Kata kunci (5 kata) : Pendidikan agama SD, multimedia pembelajaran
3. Jenis Kegiatan : Penelitian pengembangan (*research and development*)
4. Nama Ketua Tim Pengusul : Dr. C. Asri Budiningsih, M.Pd.
5. Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
6. Alamat : Jln Semeru C.157 Perum Nogotirto III Gamping
Semam Yogyakarta
No. Telepon/Faks : 0274-582893/ HP 081328851883/Fax.0274-540611
E-mail : asri_budi@yahoo.co.id
7. Lamanya Kegiatan : 1 tahun (tahun I)
8. Nama dan Alamat lengkap *peers*:
- dari dalam negeri : Prof. Dr. A. Supratiknya (Fakultas Psikologi
Universitas Sanata Dharma Yogyakarta)
- dari luar negeri : -
9. Biaya yang diajukan (Th I)
- Biaya yang diajukan. : Rp100.000.000
- Biaya yang disetujui
(tahun 2010) : Rp 82.500.000

Yogyakarta, 15 November 2010

Mengetahui,
Ketua Lembaga Penelitian UNY

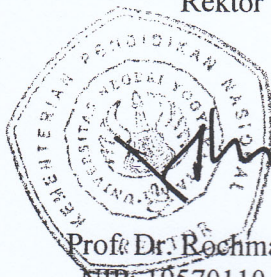


Prof. Sukatmaja, Ph.D.
NIP: 19530519 197811 1 001

Ketua Tim Pelaksana,

Dr. C. Asri Budiningsih, M.Pd.
NIP: 1956021 198303 2 001

Mengetahui
Rektor UNY,



Prof. Dr. Rochmat Wahab, MA.
NIP: 19570110 198403 1 002

ABSTRACT

Learning sources and media both play important role as guidelines in selecting appropriate learning messages as well as determining student's activities. Achievements on both objectives and purposes of religious education in elementary school possess strong relationship with current curriculum, learning sources' preparation, media, and approaches. Previous research result (2009) showed that Religious Education for elementary school has not yet stepped on cognitive-structural dialogual-communicative approaches in context of faith interaction. Lack of creativity and spontaneity, lack of compassion and respect towards the other religion followers, student's ability in managing and taking care of his/her environment was not well-developed, lack comprehensive information that religion was not all about laws and rules, yet it contains pure sincereness and voluntariness.

In the first year of research (2010), team was developing four multimedia topics (learning CD's) of Religious Education for Elementary School (Islam, Protestan, Catholic) consist of; "Be different and still be friends", "Loving the nature", "I can and so can you", and "Get along in peace" as learning message supplements which were not delivered in ordinary textbooks. Multimedia elaboration was presented in form of texts, animations, narrations, and videos, based on the cognitive-structural approach equipped with stories depicting context of children's daily life, utilizing cognitive-structural dialogual-communicative approaches on faith interaction hence it would be developing gradually and formed an autonomous faith. The purpose is to aid teachers in delivering hard, difficult, and abstract substances in order to achieve objectives and purposes of religious education.

The results of this paper indicate that: 1) Multimedia elaboration in elementary school's religious education was conducted by: (a) conducting preface research, (b) composing plans (defining abilities, formulating purposes, determining substances and learning sequences, conducting small scale experiments), (c) developing multimedia prototypes, (d) gathering information on expert subjects (three representatives of Islam, Protestan, and Catholic) and media experts, (e) conducting initial field experiment (six students) and revision, (f) conducting main field experiment (18 students) and revision, (g) conducting operational field experiment (153 students) and final revision, (h) disseminating and implementing the findings on target users. 2) Validation by substance experts, learning media experts, and religion teachers on final products of Religious Education for Elementary School learning multimedia, received excellent category. 3) Validation result by students both in person and small groups earned good category, and classical result in religious education lesson (Islam, Protestan, Catholic) obtained excellent category.

Keywords: *multimedia, religious education for elementary school*

PRAKATA

Dengan rendah hati, ketulusan, dan kejujuran harus diakui bahwa selesainya penelitian ini hingga tersusun dalam bentuk laporan hasil penelitian bukan semata-mata karena prestasi sendiri, melainkan karena rahmat dan kasih karunia Tuhan serta penyelenggaraan illahi-Nya saja, sehingga tugas ini dapat diselesaikan. Maka sebagai rasa syukur dan demi kemuliaan nama-Nya, karya ini dipersembahkan.

Banyak pihak telah memberikan dukungan dan menyumbangkan buah pikirannya sejak proposal ini disetujui hingga terwujud dalam bentuk laporan akhir. Untuk itu, sepantasnyalah bila kesempatan ini dipergunakan untuk menyampaikan rasa terimakasih serta penghargaan yang tulus kepada:

1. Pimpinan dan Staf Direktorat Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Depdiknas, yang telah memberikan kepercayaan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian Hibah Kompetensi di wilayah kota Yogyakarta.
2. Pimpinan dan Staf Lembaga Penelitian UNY yang telah memberikan kepercayaan dan kesempatan serta daya dukung lainnya kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian Hibah Kompetensi ini di wilayah kota Yogyakarta.
3. Para reviewer dan mitra sejawat, yang telah memberikan peluang, pemikiran dan saran-saran serta dukungan kepada peneliti, sehingga kegiatan penelitian ini dapat terselenggara dengan lancar.
4. Pembahas dan peserta seminar proposal maupun hasil penelitian serta pihak-pihak lain yang telah menyumbangkan pikirannya, sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

Semoga karya penelitian ini bermanfaat bagi pembaca sekalian, khususnya bagi mereka yang berupaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan agama di SD.

Tim Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL.....	
LEMBAR IDENTITAS DAN PENGESAHAN.....	
ABSTRAK.....	
PRAKATA.....	
DAFTAR ISI.....	
DAFTAR TABEL.....	
DAFTAR GAMBAR/ILUSTRASI.....	
DAFTAR LAMPIRAN.....	
BAB I: PENDAHULUAN.....	
BAB II: TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN TAHUN KE I.....	
BAB III: TINJAUAN PUSTAKA.....	
BAB IV: METODE PENELITIAN.....	
BAB V: HASIL DAN PEMBAHASAN.....	
BAB VI: KESIMPULAN DAN SARAN.....	
BAB VII: RENCANA/PENELITIAN TAHAP SELANJUTNYA.....	
A: Tujuan Khusus.....	
B: Metode.....	
C: Jadwal Kerja.....	
DAFTAR PUSTAKA.....	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1: Konversi skor ke nilai pada skala 5.....	
Tabel 2: Pedoman hasil konversi data kuantitatif ke data kualitatif.....	
Tabel 3: Rekap Rerata Skor Hasil Validasi oleh 3 orang Ahli Materi	
Tabel 4: Rekap Rerata Skor Hasil Validasi Ahli Media.....	
Tabel 5: Rekap Rerata Hasil Tanggapan Guru terhadap Multimedia.....	
Tabel 6: Rerata Hasil Tanggapan Siswa (kelompok kecil) terhadap Multimedia	
Tabel 7: Rekap Rerata Hasil Tanggapan Siswa terhadap Multimedia	

DAFTAR GAMBAR/ILUSTRASI

	Halaman
Gambar 1: Lima Dimensi Belajar menurut Marzano.....	
Gambar 2: Kesenjangan Belajar menurut Light dan Cox.....	
Gambar 3: Tiga Dimensi Konstruktivisme menurut Phillips.....	
Gambar 4: Skenario perlakuan penelitian pengembangan multimedia.....	
Gambar 5: Diagram langkah-langkah perencanaan pengembangan pembelajaran.....	
Gambar 6: Pelaksanaan uji coba siswa secara perorangan.....	
Gambar 7: Pelaksanaan uji coba siswa dalam kelompok kecil.....	
Gambar 8: Pelaksanaan uji coba siswa secara klasikal.....	

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Perjanjian Internal Pelaksanaan Penelitian Hibah Kompetensi Nomor:
02/H34.21/KTR.HIKOM2/2010
2. Berita acara pelaksanaan seminar proposal penelitian
3. Berita acara pelaksanaan seminar hasil penelitian
4. Daftar hadir seminar penelitian

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. 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 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. 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 diprankan 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 penelitian pengembangan diprogramkan dalam tiga tahun. Tahun pertama (2010) melakukan pengembangan multimedia (CD pembelajaran) bagi pendidikan Agama di SD.

B. Batasan dan Rumusan Masalah

Penelitian ini (tahun I) mengembangkan multimedia (CD pembelajaran) Pendidikan Agama SD (Islam, Kristen, Katolik) sebagai suplementasi pesan-pesan pembelajaran yang kurang dikembangkan di dalam buku-buku teks. Pengembangan multimedia menggunakan pendekatan kognitif-struktural dialogal-komunikatif dalam interaksi iman sehingga iman anak berkembang secara bertahap menuju terbentuknya iman yang otonom. Materi dikemas ke dalam topik-topik seperti; "Berbeda Tetap Bersahabat", "Mencintai Lingkungan", "Aku Bisa Kamu Juga Bisa", serta "Akrab dan Damai".

Masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah: Bagaimana mengembangkan multimedia (CD pembelajaran) Pendidikan Agama SD yang dikemas ke dalam bentuk teks, gambar, suara, animasi dan video, berpijak pada pendekatan kognitif-struktural, berisi cerita-cerita yang menggambarkan konteks kehidupan anak sehari-hari sesuai topik-topik yang terpilih. Materi tersaji dalam empat keping CD masing-masing memuat satu topik sebagai paket-paket program belajar mandiri, namun terhubung oleh satu kepentingan yaitu pembentukan karakter anak yang riang gembira, bersahabat, mampu bersikap dan bertindak sesuai imannya. Ke empat topik 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.

BAB II

TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN TAHUN KE I

A. Tujuan Penelitian

Penelitian ini ingin mengembangkan 4 topik multimedia (CD pembelajaran) Pendidikan Agama SD sebagai suplementasi pesan-pesan pembelajaran yang kurang dikembangkan di dalam buku-buku teks. Tujuannya untuk membantu para guru mengajarkan materi-materi berat, sulit dan abstrak, guna mencapai misi dan tujuan pendidikan agama. Pengembangan multimedia 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 topik-topik yang berpijak pada pendekatan kognitif-struktural berbentuk animasi dilengkapi narasi, teks dan video tentang pengalaman anak sehari-hari. Topik-topik yang diangkat adalah "Berbeda Tetap Bersahabat", "Mencintai Lingkungan", "Aku Bisa Kamu Juga Bisa", serta "Akrab dan Damai".

Disamping itu, penelitian ini bertujuan 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 Tahun Pertama

Hasil penelitian ini adalah terciptanya 4 topik multimedia sebagai suplementasi pesan-pesan pembelajaran yang kurang dikembangkan 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 sama lain demi terwujudnya perdamaian dan masa depan bangsa yang lebih baik. Multimedia ini dapat membantu guru mengajarkan materi-materi yang berat, sulit dan abstrak, mengembangkan struktur-kognitif anak secara bertahap menuju perkembangan iman yang otonom. Media ini akan didesiminasikan melalui program-program PPM para dosen dan KKN-PPL mahasiswa, serta akan ditawarkan ke pengusaha di bidang media dan alat-alat pelajaran.

BAB III

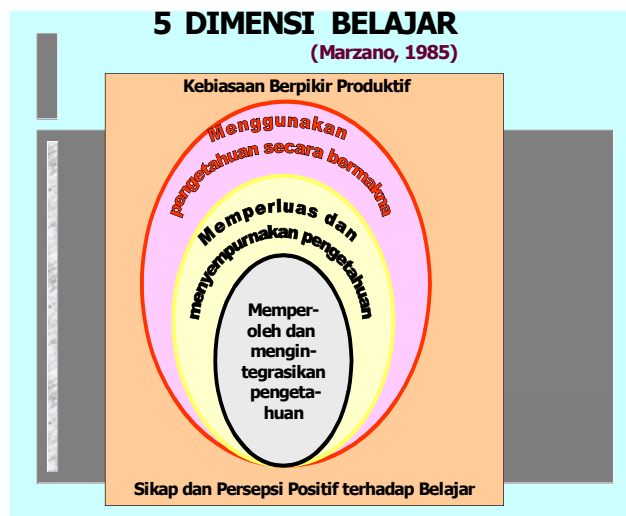
TINJAUAN PUSTAKA

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 Dimensi Belajar menurut Marzano



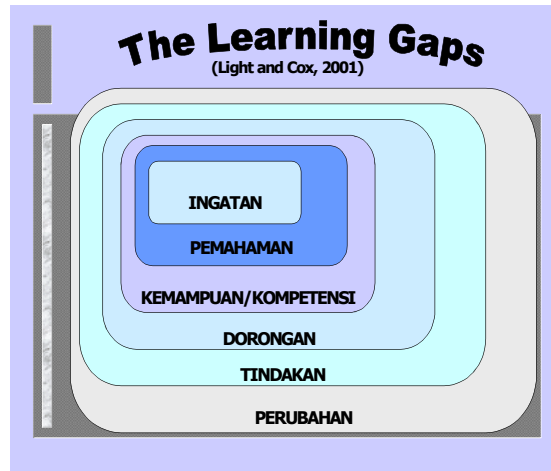
Gambar ini menunjukkan bahwa proses, hasil, dan dampak belajar siswa akan optimal jika siswa:

- a. Memiliki persepsi dan sikap positif terhadap belajar, termasuk di dalamnya persepsi dan sikap terhadap matapelajaran, guru, media dan fasilitas belajar, serta iklim belajar.
- 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

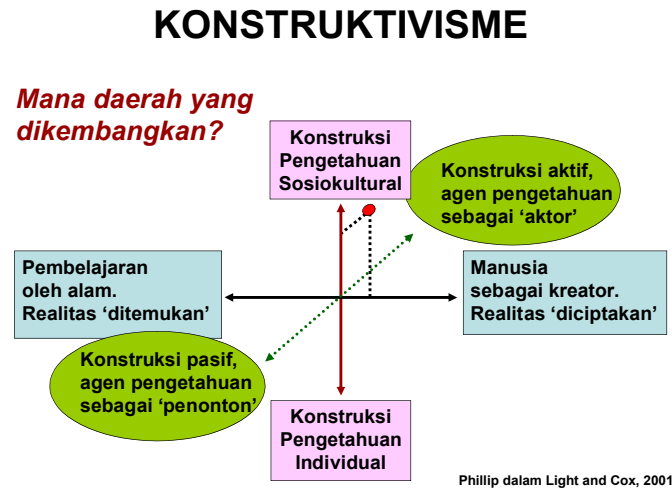


- Kesenjangan antara pengetahuan hafalan dengan pemahaman
- Kesenjangan antara pemahaman dengan kompetensi
- Kesenjangan antara kompetensi dengan kemauan untuk melakukan
- Kesenjangan antara kemauan untuk melakukan dengan benar-benar melakukan
- Kesenjangan antara benar-benar melakukan dengan menghasilkan 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:

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.

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 disetujui.

Sebagai suatu modus atau cara berada yang bersifat triadik dan dinamik, iman meliputi tujuh aspek operasi, yaitu: (1) bentuk logika atau pola penalaran dan penilaian, (2) pengambilan peran atau kemampuan untuk mengambil perspektif sosial yang berbeda dari perspektif pribadi, (3) bentuk pertimbangan moral, (4) batas-batas kesadaran sosial yang menopang rasa identitas diri dan tanggungjawab sosial, (5) tempat otoritas, yaitu pribadi, gagasan, atau pranata yang diakui dan dipakai sebagai sumber otoritas dalam mempertimbangkan arti dan nilai, (6) bentuk koherensi dunia, yaitu gambaran komprehensif tentang dunia, hidup, dan lingkungan akhir yang memberikan koherensi dan rasa berarti yang menyeluruh, (7) 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; 1) iman dihayati sebagai kegiatan meniru, 2) iman dihayati sebagai usaha pemenuhan terhadap perintah-perintah, 3) iman dihayati sebagai usaha menjaga warisan nilai-nilai kelompok (jemaat), 4) iman dihayati sebagai usaha mengikuti hati nuraninya, 5) iman dihayati sebagai usaha mewujudkan nilai-nilai universal, seperti perdamaian dan keadilan tanpa memandang latar belakang manusianya, dan 6) 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.

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 dengan 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 video, animasi, dan benda-benda konkrit, agar mereka mampu menelaah persoalan karena mereka 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: 1) sumber belajar yang berupa pesan atau materi-materi pelajaran, contohnya; sejarah Yunani, hukum Ohm, perubahan kata kerja “to be”, Cahaya, dsb. 2) Sumber belajar yang berupa orang, contohnya; pelaku, pembicara, guru, maupun siswa. 3) Sumber belajar yang berupa bahan, contohnya; macam batu-batuan, tape audio, transparansi, jurnal, dsb. 4) Sumber belajar yang berupa peralatan, contohnya; OHP, perekaman audio, radio, TV, video, komputer, peralatan percobaan, dsb. 5) Sumber belajar yang berupa teknik, contohnya; permainan, studi eksplorasi, belajar mandiri, kelompok, dsb. 6) 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.

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.

E. Multimedia Pembelajaran

Untuk memahami konsep multimedia pembelajaran, perlu dipahami terlebih dahulu pengertian multimedia dan pembelajaran. Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, *audio*, *video* dan animasi secara terintegrasi. Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan film. Sifat multimedia linier ini adalah satu arah.

Philips (1997:8) mendefinisikan multimedia interaktif sebagai berikut:

Interactive multimedia is a catch-all phrase to describe the new wave of computer software that primarily deals with the provision of information. The 'multimedia' component is characterized by the presence of text, pictures, sound, animation, and video; some or all of which are organized into some coherent program. The 'interactive' component refers to the process of empowering the user to control the environment usually by a computer.

Berdasarkan pendapat tersebut, multimedia interaktif merupakan tempat untuk menguraikan gelombang *software* komputer yang berhubungan dengan penyampaian informasi. Komponen multimedia ditandai dengan adanya teks, gambar, suara, animasi, dan video yang diorganisasi secara terpadu. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah: multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, dll. Sedangkan pembelajaran diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Jadi dalam pembelajaran yang utama adalah bagaimana siswa belajar.

Multimedia mengubah hakekat membaca menjadi kegiatan dinamis. Multimedia bisa dijadikan pemicu yang dapat digunakan memperluas cakupan teks dalam topik tertentu. Hal ini dilakukan tidak hanya menyediakan lebih banyak teks tetapi juga menghidupkan teks dengan menyertai bunyi, gambar, musik, animasi dan video. Multimedia bekerja mengagumkan sebagai literatur awal. Animasi dan warna dapat memegang peranan penting karena dapat menarik perhatian (Suyanto, 2005:25).

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: 1) fiksatif, 2) manipulatif, 3) distributif.

1. Ciri Fiktatif (*Fixtative Property*) yaitu ciri yang menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek.
2. Ciri Manipulatif (*Manipultive Property*) yaitu ciri media yang memiliki kemampuan manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit.
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 kharakter yang lain, misalnya tujuan, materi, strategi dan evaluasi pembelajaran, pengembangan multimedia ini mempunyai kharakter tersendiri yaitu; 1) memiliki lebih dari satu media yang digabungkan secara terpadu, 2) bersifat interaktif, di mana pengguna dapat mengontrol atau mengendalikan sesuai dengan keinginannya, 3) bersifat mandiri, memberi kemudahan dan kelengkapan isi, petunjuk sehingga pengguna leluasa menggunakannya tanpa harus memperoleh bimbingan dari orang lain.

F. Dampak Multimedia pembelajaran

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 dipersingkat, 5) kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan, 6) pembelajaran dapat diberikan kapan dan di mana diinginkan, 7) sikap positif siswa dapat di tingkatkan, 8) peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif. Selanjutnya Kulik (dalam Suyanto, 2009: 32-33) hasil eksperimennya melaporkan adanya kemajuan dalam pembelajaran yang rata-rata naik satu angka (ukuran efektif = 0,32), serta adanya pengurangan waktu yang dibutuhkan mahasiswa untuk mengerti rata-rata 34% dan siswa 24%.

Selanjutnya menurut Neo & Neo (2001: 2), penggunaan multimedia dapat melatih ketrampilan berpikir siswa yang kritis dan kreatif dalam memecahkan permasalahan. Pendekatan yang digunakan adalah *SCL (Student Centre Learning)* sehingga memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuan mereka sendiri. Penggunaan multimedia ini mengubah peran guru menjadi pendamping siswa dalam membangun pengetahuan.

BAB IV METODE PENELITIAN

A. Metode Pelaksanaan

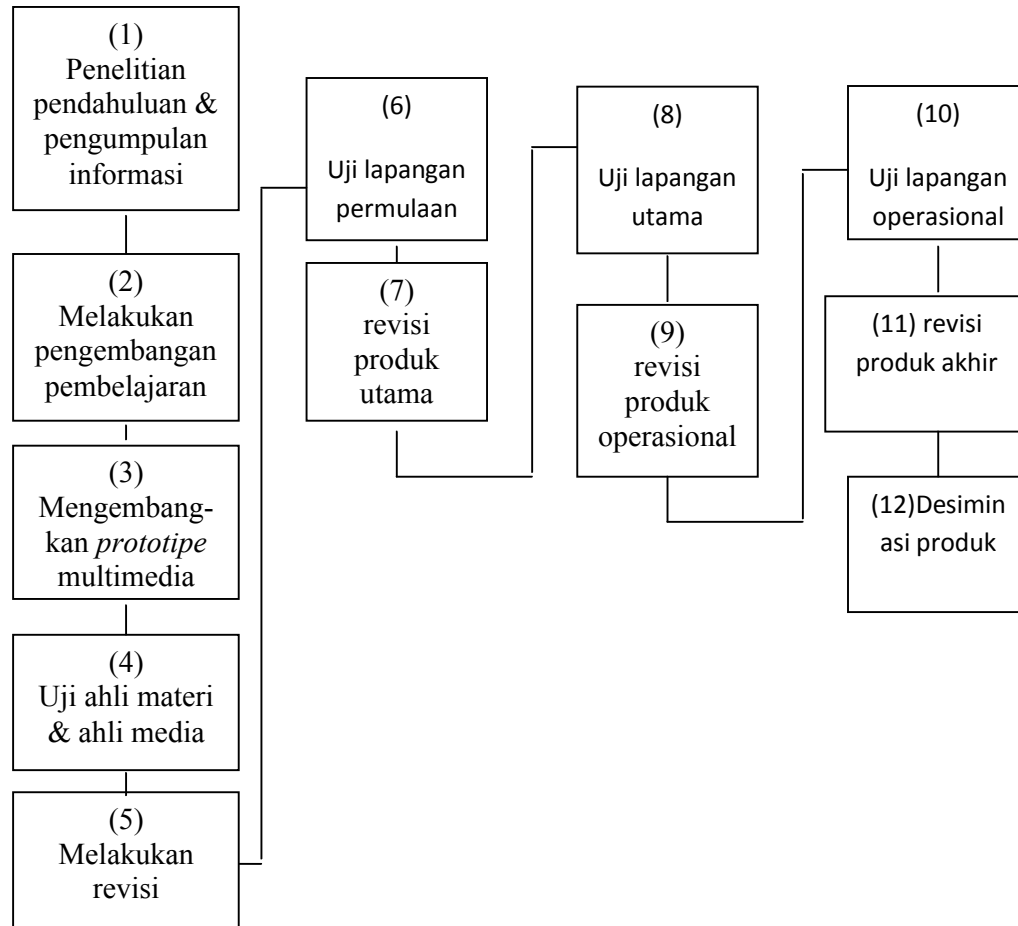
Penelitian pengembangan (*research and development*) ini menggunakan prosedur yang dikembangkan oleh Borg dan Gall (1983), model pengembangan pembelajaran oleh C. M. Reigeluth (1987), dan model pengembangan media oleh Arief S. Sadiman (2007) serta E. L. Criswell & Luther. Target yang dihasilkan adalah terciptanya 4 topik multimedia (CD pembelajaran) sebagai suplementasi pesan-pesan pembelajaran agama yang kurang dikembangkan di dalam buku-buku teks. Prosedur utama penelitian ini adalah; a) melakukan analisis produk yang dikembangkan, b) mengembangkan produk awal, c) Validasi ahli, d) Uji coba lapangan, dan e) Revisi produk.

Secara rinci, langkah-langkah penelitian yang dilakukan adalah; a) melakukan penelitian pendahuluan, b) mengadakan perencanaan (pendefinisian kemampuan, perumusan tujuan, penentuan bahan/isi dan urutan pembelajaran, serta uji coba skala kecil), c) mengembangkan *prototipe* multimedia, d) uji ahli materi (3 orang mewakili agama Islam, Kristen dan Katolik) dan uji ahli media, e) uji lapangan permulaan (9 siswa dengan kemampuan rendah, sedang dan tinggi) diikuti dengan revisi, f) uji lapangan utama (18 siswa) dan revisi, g) uji lapangan operasional ke kelas-kelas yang sedang melaksanakan pembelajaran agama, kemudian dilakukan revisi akhir. Uji terhadap guru dan siswa-siswa diwakili dari 3 agama yaitu Islam, Kristen dan Katolik. h) desiminasi/implementasi ke sasaran pengguna (guru-guru dan siswa-siswa SD) melalui program KKN/PPL mahasiswa dan/atau PPM dosen.

Penelitian dilakukan di SD-SD Negeri dan Swasta di Wilayah kota Yogyakarta. Sebagai unit analisisnya adalah sekolah. Subyek penelitiannya ahli materi (Islam, Kristen, Katolik), ahli media, guru agama (Islam, Kristen, Katolik) dan siswa. Metode pengumpulan data menggunakan dokumentasi, wawancara, angket, seminar dan observasi. Angket dan wawancara digunakan sebagai *need assignment* dan validasi keefektifan, efisiensi dan kemenarikan *prototype* media bagi pengguna. Pengamatan dan wawancara untuk mengetahui tingkat komprehensi literal siswa yang diperoleh melalui penggunaan media. Observasi untuk melihat seluruh proses yang dilakukan siswa dan guru dalam menggunakan multimedia. Seminar untuk mengetahui kebermaknaan seluruh rangkaian proses penelitian bagi siswa dan

guru serta kemungkinan dapat didesiminasikan dan diimplementasikan ke SD-SD di wilayah lain.

Gambar 4: Skenario perlakuan penelitian pengembangan multimedia sbb:



Data yang dikumpulkan adalah sbb:

1. Data aspek materi/pesan pembelajaran meliputi kebenaran materi/isi, keluasan dan kedalaman materi, kemudahan materi dipelajari anak. Data tersebut diperoleh dari tiga ahli/tokoh-tokoh agama (Islam, Kristen, Katolik).
2. Data aspek pembelajaran meliputi kelengkapan dan konsistensi komponen-komponen pembelajaran, kesesuaian dengan karakteristik siswa, dan pendekatan pembelajaran yang digunakan. Data tersebut diperoleh dari para guru agama (Islam, Kristen, Katolik).
3. Data aspek media meliputi tampilan, layout, navigasi, animasi, kesesuaian bentuk dan besaran huruf, gambar, suara dan warna, yang diperoleh dari ahli media/Teknologi Pendidikan yaitu pakar Teknologi Pendidikan.

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.

B. Validasi Instrumen Penelitian

Penyusunan dan uji coba instrumen penelitian dilakukan kepada ahli materi untuk mengetahui kebenaran, kedalaman, keluasan dan kejelasan materi. Uji coba kepada ahli media untuk melihat kesesuaian media dengan aspek-aspek kemediain meliputi struktur program (pembelajaran), logika berpikir, interaksi pengguna dengan media, navigasi, tampilan desain (teks, gambar, animasi, suara, latarbelakang dan warna). Pengguna yaitu guru dan siswa SD untuk mengetahui; 1) apakah responden memahami item-item yang dikembangkan, 2) apakah responden dapat membuat keputusan/pilihan terhadap jawaban setiap item, 3) apakah responden dapat memberi alasan-alasan/pertimbangan atas keputusan yang dibuat. Masukan dan saran-saran digunakan untuk merevisi instrumen. Kegiatan ini sebagai langkah uji validitas instrumen.

C. Validasi Produk

Validasi produk multimedia dilakukan dalam tiga tahap yaitu uji alpha, uji beta dan validasi produk. Uji alpha merupakan validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran serta guru sebagai pengguna. Uji beta dilakukan pada siswa dengan tujuan untuk mengetahui kualitas multimedia pembelajaran dari sisi keberfungsian program bagi siswa. Responden pada uji beta adalah siswa-siswa yang belum pernah mempelajari materi-materi pelajaran yang tertuang di dalam topik-topik multimedia. Validasi produk dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kualitas produk yang dikembangkan dari fungsionalisasi multimedia itu sendiri dan pemahaman yang diperoleh siswa setelah menggunakan multimedia yang dikembangkan.

D. Analisis Data

Seluruh data dianalisis dengan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif, melalui langkah-langkah a) *abrupt data*, b) *coding data*, c) *data selection*, d) *data recording* dan organisasi data, e) analisis kuantitatif, f) analisis kualitatif dan g) interpretasi hasil. Analisis dilakukan pada setiap tahapan implementasi *participatory*. Sistem *coding* terbuka 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; a) triangulasi, yang akan diungkap melalui proses refleksi dan diskusi terfokus yang melibatkan representasi siswa, *expert team*, guru, dan tim pengembang untuk mencari kebenaran penafsiran data terutama hasil observasi terhadap seluruh rangkaian proses, serta b) tanya jawab dengan teman sejawat (*peer briefeing*) dengan *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:

Tabel 1: Konversi skor ke nilai pada skala 5

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

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.

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

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

E. Hasil Akhir yang Ditargetkan

Luaran yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa multimedia (CD pembelajaran) yang memiliki spesifikasi:

1. Ada 4 (empat) topik yang dikembangkan ke dalam 4 keping CD pembelajaran yaitu: "Berbeda Tetap Bersahabat", "Mencintai Lingkungan", "Aku Bisa Kamu Juga Bisa", serta "Akrab dan Damai".
2. Setiap topik terdiri dari sub-sub topik yang dikemas ke dalam CD 700 MB berisi; teks, animasi, gambar, suara, musik, video, dan warna yang dapat memotivasi belajar anak.
3. Pengorganisasian pesan terdiri dari komponen-komponen pembelajaran yaitu; pendahuluan, petunjuk belajar, sajian materi (sesuai sub-sub tema yang diangkat), bahan-bahan diskusi, pertanyaan-pertanyaan, bahan renungan/refleksi, serta pilihan tindakan.
4. Untuk menggunakan CD pembelajaran ini diperlukan *hardware* komputer deks-top ataupun laptop minimal pentium III, RAM 128 MB, HDD kosong 200 MB, *speaker* aktif, OS Windows 98/ME/XP/Vista, CD ROM, VGA, 1024x768 pixel.

BAB V

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil penelitian pendahuluan

Sebagaimana dijelaskan pada bagian pendahuluan, 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. Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran ada yang menggunakan gambar-gambar cerita dan kaset audio, namun secara umum pembelajaran belum memanfaatkan multimedia. 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) (penelitian tahun I) dan media Kit (penelitian tahun II) didesain dan dikembangkan berpijak pada pendekatan kognitif-struktural bersifat dialogal-komunikatif dalam interaksi iman yang mengacu pada nilai-nilai universal sehingga multimedia yang dikembangkan dapat dipergunakan bagi pembelajaran agama apapun.

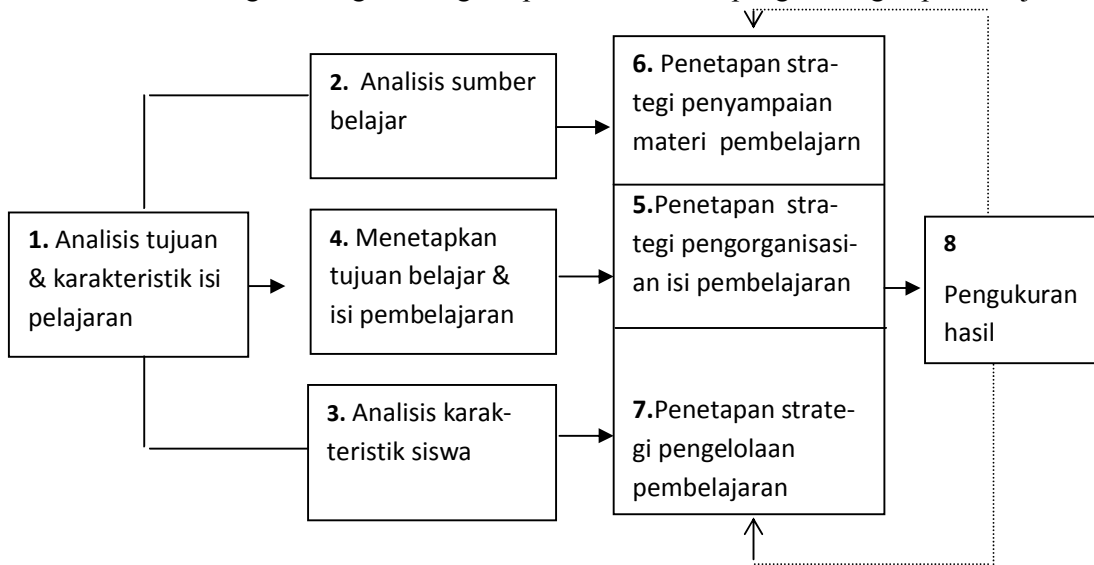
2. Merencanakan pembelajaran (pendefinisian kemampuan, perumusan tujuan, penentuan bahan/isi, urutan pembelajaran, dll).

Melakukan langkah-langkah perencanaan dan pengembangan pembelajaran sebagai acuan dalam menulis 4 naskah multimedia pembelajaran sebagai berikut:

- a. Analisis tujuan dan karakteristik mata pelajaran (pendidikan agama SD).
- b. Analisis sumber-sumber belajar (kendala)
- c. Analisis karakteristik siswa-siswa SD
- d. Menetapkan tujuan belajar dan isi/materi pembelajaran
- e. Menetapkan strategi pengorganisasian isi pembelajaran
- f. Menetapkan strategi penyampaian isi pembelajaran
- g. Menetapkan strategi pengelolaan pembelajaran
- h. Mengembangkan bentuk pengukuran hasil pembelajaran.

Kedelapan langkah tersebut jika dilukiskan dalam diagram sebagai berikut:

Gambar 5: Diagram langkah-langkah perencanaan dan pengembangan pembelajaran



Kegiatan di atas menghasilkan 4 naskah multimedia pembelajaran untuk Pendidikan Agama di SD dengan topik "Berbeda Tetap Bersahabat", "Mencintai Lingkungan", "Aku Bisa Kamu Juga Bisa", serta "Akrab dan Damai". Sebelum naskah multimedia diserahkan untuk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media terlebih dahulu naskah dikaji secara bersama dalam satu tim yang terdiri dari tim peneliti, Penulis Naskah, Peer, Produser (PH) serta personel pengumpul data. Data (masukan) hasil pertemuan bersama tersebut adalah sbb:

Untuk cerita Merpati Putih dan Semut Merah (dalam topik Aku Bisa Kamu juga Bisa) jika video-videonya harus disesuaikan dengan naskah, maka memerlukan peralatan yang sangat

banyak dan bintang-bintang secara *live*. Jika hal ini dilakukan, jelaslah membutuhkan waktu yang cukup lama dan *budget* yang tidak sedikit. Oleh sebab itu, diusulkan sebaiknya naskah direvisi agar tidak banyak melibatkan *budget* yang besar serta binatang-bintang sesungguhnya. Tim peneliti setuju dengan lebih banyak frame-frame untuk naratif atau presenter. *Courtesy* juga bisa asal mencantumkan sumbernya. Penggunaan animasi perlu menghadirkan *sound* supaya programnya tidak kering. Bagaimana dengan penyebutan kata “Allah” apakah tidak sebaiknya digunakan kata “Tuhan” saja? Melalui persetujuan dari semua peserta rapat yang hadir yang diwakili oleh 3 agama, maka disepakati menggunakan sebutan “Tuhan”. Dari hasil masukan bersama, maka naskah direvisi untuk kemudian dikembangkan ke dalam bentuk *prototipe* multimedia.

3. Mengembangkan *prototipe* multimedia.

Materi yang telah dikemas ke dalam naskah multimedia dan telah direvisi, kemudian diproduksi ke dalam 4 bentuk *prototipe* multimedia dengan topik-topik ”Berbeda Tetap Bersahabat”, ”Mencintai Lingkungan”, ”Aku Bisa Kamu Juga Bisa”, serta ”Akrab dan Damai” untuk kemudian divalidasi oleh tiga orang ahli materi dari agama Islam, Kristen, dan Katolik.

Langkah-langkah pengembangan *prototipe* multimedia meliputi:

- a. Menganalisis program
- b. Menyiapkan materi
- c. Membuat *flowchart*
- d. Membuat *Story-board*
- e. Membuat produk *software*
- f. Mendokumentasikan dalam bentuk CD

4. Uji ahli materi (3 orang mewakili agama Islam, Kristen dan Katolik)

Hasil validasi ketiga ahli materi diperoleh saran-saran dan masukan untuk masing-masing topik dirangkum sbb:

- a. Topik: “Berbeda Tetap Bersahabat”
 - 1). Karena posisi program yang dikembangkan merupakan suplemen bagi pelaksanaan pendidikan agama, hal itu harus jelas sehingga produk pengembangan ini dapat diterima dan dipakai secara tepat di sekolah. Isilah ”tema” lebih tepat diganti dengan “topik”.
 - 2). Perlu dipahami dengan baik tentang konsep religiositas dan agama. Religiositas harus dipahami dan dimiliki anak lebih dulu sehingga pemahaman tentang agama dan perbedaan agama dapat dipahami sebagai sesuatu yang wajar. Religiositas berbicara

tentang asal-usul kehidupan. Agama dipandang sebagai cara pandang dalam menjelaskan asal-usul kepercayaan Tuhan Yang Maha Esa.

- 3). Penerapan pendekatan konstruktivistik di mana anak harus menemukan sendiri pengetahuannya perlu ditampakkan dalam dialog atau narasi naskah sehingga tidak terkesan mengindoktrinasi atau menggurui. Hal ini dapat dilakukan dengan cara memberikan aneka pertanyaan baik yang bersifat meminta pendapat anak, meminta anak memilih sikap atau perilaku, maupun pertanyaan-pertanyaan reflektif.
- 4). Dalam “Petunjuk Belajar” perlu digunakan kata sapaan yang sesuai bagi anak usia SD seperti panggilan anak-anak atau kalian.
- 5). Narator menjelaskan bahwa Indonesia adalah negara yang terdiri atas ribuan pulau, tetapi pembahasan selanjutnya adalah sapaan “saudara-saudara”. Sebaiknya pembicaraan disesuaikan dengan materinya.
- 6). Narasi menjelaskan bahwa di Indonesia ada 7 agama yang diakui negara. Namun mengapa menghadirkan “aliran kepercayaan”, sedangkan aliran ini bukan agama. Peneliti dan penulis naskah perlu mengecek lagi pemahamannya tentang agama dan religiusitas agar konteksnya benar.
- 7). Dalam membahas tentang perbedaan-perbedaan agama, sebaiknya digunakan kategori-kategori yang umum saja, seperti tempat ibadah, kitab suci, pemuka agama, hari raya keagamaan, pemimpin ibadah, dan sejenisnya.
- 8). Penjelasan konsep-konsep yang dikembangkan harus benar dan disertai contoh-contoh yang ada di sekitar kehidupan anak.
- 9). Perbedaan “kebudayaan” terlalu abstrak sebaiknya ditampilkan lebih operasional tentang kebudayaan seperti: busana, bahasa, tarian, dll.
- 10). Konsep bersahabat perlu dijelaskan di dalam program dan diberi ilustrasi.
- 11). Naskah belum nampak eksperiensialnya (*bottom-up*) tetapi masih terkesan indoktrinatif (*top-down*).
- 12). Perlu direnungkan bahwa dalam kenyataannya agama lebih banyak memisahkan, membuat pertengkaran-pertengkaran, bagaimana mencegahnya?
- 13). Kalau masih memungkinkan naskah program perlu diperbaiki. Tetapi jika tidak diperbaiki isi program pun juga tidak salah secara fatal.
- 14). Judul mungkin perlu ditambah dengan kata “namun” .

b. Topik: “Mencintai Lingkungan”

Materi sudah baik dan lebih kurang sudah oke. Tidak ada revisi. Namun perlu diingat bahwa program harus berisi uraian yang bertolak dari peristiwa-peristiwa nyata terlebih dahulu, kemudian siswa didorong untuk menyimpulkan sendiri apa maknanya.

c. Topik: “Akrab dan Damai”

- 1). Konsep akrab dan damai perlu dijelaskan namun anak harus menemukan pemahaman tentang konsep itu sendiri melalui berbagai ilustrasi.
- 2). Untuk memberikan pemahaman dapat disajikan berupa cerita atau contoh-contoh faktual.
- 3). Begitu juga dengan konsep “damai” harus dijelaskan dengan contoh-contoh faktual agar siswa dapat menemukan maknanya.

d. Topik: “Aku Bisa Kamu Juga Bisa”

- 1). Perlu dicek kembali kesesuaian antara tujuan dengan contoh yang disampaikan dalam cerita.
- 2). Frame 10 masih bersifat *top-down*, padahal program ini bersifat konstruktivistik yang harus *bottom-up*.
- 3). Isi materi sudah baik dan tepat hanya penyampaiannya perlu dinarasikan secara *bottom-up* dan tidak indoktrinatif.

Dari berbagai masukan para ahli materi di atas, *prototipe* multimedia kemudian direvisi mengacu pada saran-saran dan masukan-masukan tersebut untuk kemudian siap diproduksi kembali. Materi yang telah direvisi dan dikemas ke dalam multimedia dalam bentuk *prototipe* kemudian divalidasi kembali oleh tiga orang ahli materi dari agama Islam, Kristen, dan Katolik. Hasil validasi ketiga ahli materi diperoleh dengan cara memberikan produk multimedia dalam bentuk *Compact Disc (CD)* dan lembar validasi dalam bentuk lembar kuesioner dengan acuan skala likert. Lembar kuesioner untuk ahli materi memuat 2 aspek yaitu aspek materi dan aspek pembelajaran. Kedua aspek tersebut dijabarkan ke dalam 15 indikator dengan rincian 10 indikator aspek materi dan 5 indikator pada aspek pembelajaran. Rekap hasil validasi oleh ahli materi pada tahap uji coba disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3: Rekap Rerata Skor Hasil Validasi oleh 3 orang Ahli Materi

Kriteria Kualitas Multimedia oleh Ahli Materi		
No	Indikator	Skor
1	Materi	4,03
2	Pembelajaran	4,01
	Rerata	4,02

Dari hasil perhitungan rata-rata skor ahli materi terhadap multimedia pembelajaran yang dikembangkan diperoleh nilai 4.02, artinya bahwa multimedia pembelajaran pendidikan Agama SD yang dikembangkan dikatakan dalam kategori sangat baik.

5. Uji ahli media

Prototype multimedia yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli media yaitu seorang Teknolog Pendidikan dosen di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. Data yang digali dari aspek media meliputi; tampilan, layout, navigasi, animasi, narasi, kesesuaian bentuk dan besaran huruf, gambar, dan warna. Deskripsi hasil validasi ahli media adalah sbb:

Saran-saran dan masukan-masukan yang bersifat umum diberikan lebih dahulu.

- a. Komponen-komponen pembelajaran yang tertuang di dalam program hendaknya tetap ada walaupun program ini bersifat konstruktivistik. Oleh karena itu, narasi yang berupa pertanyaan-pertanyaan reflektif harus lebih ditonjolkan.
- b. Navigasi media harus jelas terbaca oleh siswa dan guru sebagai pengguna.
- c. Mengingat program ditujukan untuk anak-anak SD maka komposisi warna, gambar, ukuran huruf, dan teknik penyajian harus tepat dan proporsional, penekanan-penekanan materi perlu ditonjolkan dengan warna yang tajam atau *sound effect* yang mendukung.
- d. Mengingat program yang dikembangkan merupakan program pendidikan agama yang diperuntukkan bagi siswa-siswa SD maka perlu ada presenter yang berbusana muslim (berjilbab) dan ada pula yang tidak berjilbab namun harus berpenampilan rapi.
- e. Penyajian materi model linier juga baik dikembangkan terutama bagi siswa-siswa SD.

Sedangkan saran-saran yang disampaikan secara khusus pada masing-masing topik:

Topik: “Akrab dan Damai”.

- a. Tulisan Tema perlu diganti menjadi Topik.

- b. Ketika *video live presenter* secara naratif mengatakan “Akrab dan Damai” dan tangan presenter terlihat mengepal, walaupun terkesan meyakinkan pemirsa sebaiknya presenter tidak mengepalkan tangan.
- c. Karena presenter mengatakan agar siswa mengklik secara urut, maka tombol menu perlu diberi nomor urut sesuai komponen dan urutan peristiwa belajar yang efektif.
- d. Tombol “Petunjuk Belajar” diperbaiki sesuai suara narator dan urutan 3 serta 4 tidak perlu dibaca.
- e. Di dalam program yang ditulis “Tujuan Pembelajaran” saja, bukan “Tujuan Pembelajaran /Pendidikan”. Video awal belum cocok dengan suara narasi maka perlu disesuaikan.
- f. Video anak bernama Adi belum jelas di program sehingga membingungkan siswa.
- g. Presenter masih banyak salah dalam mengeja atau memberikan intonasi, atau pemenggalan kata. Periksa lagi pada naskah.
- h. Konsep-konsep materi yang utama belum didukung oleh gambar atau video yang memadai.
- i. Narator mengatakan “damai di berbagai negara” saya kira gambar video atau visualnya perlu dicari agar lebih tepat dengan narasinya.
- j. Suara narator ketika membaca narasi tidak sesuai dalam pemenggalannya sehingga dapat mengaburkan makna.
- k. Bineka Tunggal Ika perlu *diclose-up* sebagai pemersatu bangsa yang terdiri atas berbagai suku bangsa yang ada di Indonesia.

Topik: “Mencintai Lingkungan”,

- a. Tampilan video dengan suaranya belum sesuai perlu diperiksa lagi di dalam naskah.
- b. Kondisi lingkungan desa yang asri perlu digambarkan atau dibuat videonya bagaimana keadaan desa yang warganya rukun, tenang, damai berbeda dengan lingkungan kota.
- c. Presenter belum tepat dalam memenggal kata, serta ada kalimat yang belum didukung oleh suara yang tepat.
- d. Gambar dalam video tentang anak-anak di awal program kurang jelas.
- e. Gambar dan suara narator ketika menampilkan suasana desa dan kota masih agak rancu, perlu ditata ulang atau disesuaikan dengan suara atau konsep-konsep yang dijelaskan oleh narator.
- f. Tombol petunjuk navigasi untuk lanjut atau kembali perlu dinaikkan agar mudah terlihat oleh anak dan sebaiknya tidak perlu digerak-gerakkan.

- g. Narator mengatakan gurun pasir dan daerah kutub yang penuh salju tetapi gambar yang ditayangkan tidak sesuai. Untuk itu perlu diganti gambarnya.
- h. Gambar animasi Reno pergi ke desa dikatakan oleh narator “bila membuka jendela” sehingga antara gambar animasi dan narasinya tidak sesuai.
- i. Balon yang berisi kata-kata Reno: Kenapa suka merawat tanaman? Silakan ditambah subjek kalimat sehingga menjadi: Mengapa kamu suka merawat tanaman?
- j. Pada gambar tiga keranjang sampah dan benih-benih tanaman baru (sebagai prinsip pengulangan) penting liberikan. Silakan di bawahnya diberi tulisan “membuang sampah pada tempatnya” tulisan diletakkan di bawah keranjang sampah. Sedangkan tulisan “menanam pohon”, diletakkan di bawah gambar bakal pohon.
- k. Pada Penutup Uraian Materi, narator mengatakan mari kita menanggapi salah ketik sehingga perlu diperbaiki.

Topik: “Aku Bisa Kamu Juga Bisa”

- a. Tulisan dengan warna kurang sesuai maka perlu diperbaiki.
- b. Gambar video yang dipilih atau ditayangkan belum sesuai dengan materi (video menjelang akhir program).
- c. *Sound* suara narator ketika membaca narasi tidak sesuai dalam pemenggalannya sehingga dapat mengaburkan makna, maka perlu diperbaiki.
- d. Tulisan banyak yang salah ketik maka perlu diperbaiki.

Topik: “Berbeda Tetap Bersahabat”

- a. “Petunjuk Belajar” perlu menggunakan kata sapaan yang sesuai dengan anak usia SD seperti anak-anak atau kalian.
- b. Narator menjelaskan bahwa Indonesia adalah negara yang terdiri dari ribuan pulau sebaiknya pembicaraan disesuaikan dengan materinya.
- c. Narasi menjelaskan bahwa di Indonesia ada 7 agama yang diakui negara. Peneliti dan penulis naskah perlu mengecek lagi pemahamannya tentang agama agama dalam konteksnya benar.
- d. Warna latar belakang dan warna huruf supaya disesuaikan agar teks dapat terbaca dengan jelas.
- e. Buat variasi bentuk huruf dan warna sesuai dengan karakteristik anak usia SD. Pilih warna yang tidak melelahkan mata.

f. *Layout* atau penataan ruang di setiap layar supaya proporsional, supaya tidak ada yang terkesan kosong namun di sisi lain sangat penuh.

Dari berbagai masukan para ahli media di atas, naskah *prototipe* multimedia kemudian direvisi mengacu pada saran-saran dan masukan-masukan tersebut untuk kemudian siap diproduksi kembali. Multimedia yang telah direvisi dan dikemas ke dalam *prototipe* dalam bentuk CD kemudian divalidasi kembali oleh ahli media dengan cara memberikan produk multimedia dan lembar validasi dalam bentuk lembar kuesioner dengan acuan skala likert. Lembar kuesioner yang diberikan pada ahli media berisikan 4 aspek yaitu, aspek a) tampilan, b) navigasi, c) pengoperasian program, d) pembelajaran. Keempat aspek tersebut dijabarkan dalam 20 indikator. Rekap hasil validasi oleh ahli media disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4: Rekap Rerata Skor Hasil Validasi Ahli Media.

Kriteria Kualitas Multimedia oleh Ahli Media		
No	Indikator	Skor
1	Tampilan	4.02
2	Pengoperasian	4.00
3	Navigasi	4.30
4	Pembelajaran	4.04
	Rerata	4.09

Dari hasil perhitungan rata-rata skor ahli media terhadap multimedia pembelajaran yang dikembangkan diperoleh nilai 4.09, artinya bahwa multimedia pembelajaran pendidikan Agama SD yang dikembangkan dikatakan dalam kategori sangat baik.

3. Data Hasil Validasi oleh Guru Agama.

Sebagai pendamping siswa dan selaku pengguna multimedia dalam kegiatan pembelajaran secara klasikal, maka para guru agama dari 3 agama (Islam, Kristen, Katolik) diminta untuk memvalidasi multimedia yang sudah dikembangkan. Multimedia yang dikembangkan divalidasi oleh 3 orang guru agama Islam, Kristen dan Katolik sebagai pengguna. Hasil validasi guru diperoleh dengan memberikan produk multimedia dalam bentuk *Compact Disc* (CD) dan lembar validasi dalam bentuk lembar kuesioner dengan acuan skala likert. Lembar kuesioner untuk guru memuat 4 aspek yaitu, aspek a) tampilan, b) navigasi, c) pengoperasian program, dan d) pembelajaran. Keempat aspek tersebut dijabarkan ke dalam 20 indikator. Rekapitulasi rerata hasil validasi oleh 3 orang guru agama disajikan pada tabel berikut.

Tabel 5: Rekap Rerata Hasil Tanggapan Guru terhadap Multimedia

Kriteria Kualitas Multimedia oleh Guru		
No	Indikator	Skor
1	Tampilan	4.54
2	Pengoperasian	4.00
3	Navigasi	4.60
4	Pembelajaran	4.80
	Rerata	4.63

Dari hasil perhitungan rata-rata skor tanggapan guru terhadap multimedia pembelajaran yang dikembangkan diperoleh nilai 4.63, artinya bahwa multimedia pembelajaran pendidikan Agama SD yang dikembangkan dikatakan dalam kategori sangat baik.

4. Uji lapangan permulaan (6 siswa dengan kemampuan rendah, sedang dan tinggi) diikuti dengan revisi, dan uji lapangan utama (18 siswa) diikuti dengan revisi

Setelah produk multimedia divalidasi oleh validator ahli materi, ahli media, dan guru-guru agama, kemudian direvisi sesuai saran dan komentar dari para validator. Produk hasil revisi kemudian memasuki tahap uji-coba siswa. Materi multimedia dalam *CD* yang dikembangkan diujicobakan kepada 6 siswa secara perorangan yang mewakili siswa pandai, sedang dan kurang. Tahap berikutnya dilakukan uji kelompok kecil. Ada 6 kelompok masing-masing kelompok 3 anak yang mewakili agama (Islam, Kristen, Katolik) dengan cara memberikan produk dalam bentuk multimedia *Compact Disk (CD)* untuk digunakan siswa, kemudian dilakukan pengamatan dan wawancara. Ada 9 aspek yang diamati dan ada 7 pertanyaan yang diberikan pada siswa. Rekap hasil uji coba siswa disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 6: Rekap Rerata Hasil Tanggapan Siswa terhadap Multimedia Pembelajaran

Kriteria Kualitas Multimedia oleh Siswa		
No	Indikator	Skor
1	Kejelasan komponen Pembelajaran	4.20
2	Penguasaan Materi	3,94
3	Kemenarikan Media	3.74
	Rerata	3,96

Pada tabel di atas rekapitulasi rerata skor hasil uji coba secara umum terhadap kelayakan multimedia pembelajaran yang dikembangkan dalam kriteria baik dengan skor rerata 3,96 masih diberikan saran-saran perbaikan untuk dilakukan evaluasi dan revisi.

Berikut ini peneliti menyajikan hasil evaluasi, saran dan komentar yang digunakan sebagai acuan untuk melakukan revisi akhir, yaitu:

- a). Komponen refleksi supaya diberikan lebih nyata di akhir sajian, agar siswa tidak lagi membuka frame-frame sebelumnya.
- b). Musik latar belakang supaya lebih riang sesuai dengan perkembangan kejiwaan anak.

8. Uji lapangan operasional ke kelas-kelas yang sedang melaksanakan pembelajaran agama, kemudian dilakukan revisi akhir.

Produk hasil revisi akhir dari uji coba ahli dan ujicoba pengguna guru serta siswa baik secara perorangan dan secara kelompok telah selesai dilakukan, kemudian memasuki uji yang terakhir yaitu validasi produk pada kelas-kelas sesungguhnya. Validasi produk diujicobakan kepada siswa dengan jumlah siswa yang lebih besar (secara klasikal). Materi multimedia dalam CD yang dikembangkan divalidasi oleh siswa-siswa SD dalam 3 kelas pelajaran agama (Islam, Kristen, Katolik) dengan jumlah siswa perkelas antara 40-50 anak. Teknik validasi produk akhir ini dilakukan melalui pengamatan dan wawancara ketika siswa menyasikan produk multimedia yang ditayangkan. Hasil uji coba lapangan operasional sbb:

Tabel 7: Rekap Rerata Hasil Tanggapan Siswa terhadap Multimedia pembelajaran

Kriteria Kualitas Multimedia oleh Siswa		
No	Indikator	Skor
1	Pembelajaran	4.23
2	Materi	4.07
3	Media	3.92
	Rerata	4.06

Dari hasil perhitungan rata-rata skor tanggapan siswa terhadap multimedia pembelajaran yang dikembangkan diperoleh nilai 4.06, artinya bahwa multimedia pembelajaran pendidikan Agama SD yang dikembangkan dikatakan dalam kategori sangat baik.

9. Melakukan desiminasi dan implementasi ke sasaran pengguna (siswa-siswa SD) melalui program KKN/PPL mahasiswa dan/atau PPM dosen.

Langkah terakhir adalah melakukan desiminasi dan implementasi penggunaan multimedia pembelajaran pendidikan Agama SD yang telah dikembangkan ke sekolah-sekolah. Pertama kali desiminasi dan implementasi dilakukan di sekolah-sekolah dasar tempat penelitian dilakukan dan ke sekolah-sekolah dasar di sekitarnya. Langkah selanjutnya akan

didesiminasikan melalui program-program PPM para dosen dan KKN-PPL mahasiswa, serta akan ditawarkan ke pengusaha di bidang media dan alat-alat pelajaran.

B. Pembahasan

Hasil penelitian ini menyatakan bahwa multimedia pembelajaran pendidikan Agama SD yang dikembangkan menunjukkan hasil yang dapat dikategorikan sebagai sangat baik. Hal ini dibuktikan dari beberapa dukungan antara lain dari para ahli materi dan para guru agama. Berbagai komentar diberikan, diantaranya bahwa materi program cukup baik. Pesan-pesan pembelajaran mampu menunjukkan pada anak-anak bahwa kemampuan-kemampuan yang berbeda-beda tetapi saling membantu. Anak yang memiliki kelebihan di suatu hal yang berbeda dengan temannya bersedia membantu teman lain sehingga masing-masing anak dapat saling mewujudkan kerjasama dan tolong-menolong. Hal ini sesuai dengan beberapa temuan yang dikumpulkan oleh Suparmi (2010) bahwa stimulus berbentuk video yang menggambarkan perbuatan positif dapat melatih anak untuk berpikir kritis dan melakukan perbuatan positif juga dalam kegiatan sehari-hari (Baron, 2006; Ismaniati, 2007; Wahyudi, 2009; Siti Alimah, 2009). Penyadaran bahwa setiap manusia memiliki kelebihan dan kekurangan meningkatkan pemahaman anak sehingga secara afeksi pun mereka dapat berkembang melalui contoh-contoh perbuatan sebagaimana digambarkan di dalam program multimedia.

Pendapat lain mengatakan bahwa materi program multimedia sangat relevan dengan kebutuhan anak. Media ini sangat baik untuk membawa anak-anak agar 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, akan mengembangkan keimanan anak. Dengan menyajikan perbandingan antara lingkungan hidup yang indah/sehat dengan lingkungan hidup yang kumuh di dalam program ini, anak akan dapat mengambil sikap terhadap lingkungan hidupnya sehingga dapat menjaga kelestarian alam dan terhindar dari bencana alam. Walaupun masih perlu untuk ditingkatkan dengan menambah penjelasan bahwa lingkungan yang kurang sehat akan memunculkan berbagai penyakit dalam masyarakat.

Dikatakan pula bahwa program multimedia ini sangat cocok bagi siswa-siswa sekolah dasar agar mereka dapat menemukan suatu pembelajaran bahwa perbedaan itu bukan untuk dirinya sendiri tetapi untuk kepentingan bersama sehingga kelemahan dan kelebihan dapat

digunakan untuk saling mengisi satu dengan yang lain bukan untuk diperdebatkan. Karena Tuhan menciptakan manusia berbeda-beda tetapi untuk bersatu, sebagaimana Tuhan juga menciptakan bagian-bagian tubuh manusia yang berbeda-beda tetapi semua memiliki fungsi untuk kehidupan ini.

Banyak dijumpai di sekolah-sekolah dasar bahwa guru kelas merangkap sebagai guru agama. Oleh sebab itu mereka merasakan bahwa multimedia yang dikembangkan ini selain dapat digunakan pada matapelajaran pendidikan Agama, juga dapat digunakan pada mata pelajaran PKn dan pendidikan IPS. Sebagaimana hasil temuan Sulton (2002) bahwa isi buku-buku teks pendidikan IPS SD cenderung hanya berisi pengetahuan sosial dan bukan kemampuan sosial, maka program ini dirasa tepat digunakan untuk mengembangkan kemampuan sosial anak. Guru-guru sangat terkesan dengan multimedia ini, karena materi yang disampaikan sangat sesuai sebagai pendamping isi kurikulum sehingga ke depan perlu disebarluaskan ke sekolah-sekolah lain.

Materi yang disajikan di dalam multimedia ini sangat sesuai untuk perkembangan iman anak, terlebih sebagai seorang beriman yang harus menyadari bahwa manusia tidak dapat hidup sendiri namun membutuhkan keberadaan orang lain. Kemampuan tolong menolong dan bekerjasama penting dikembangkan pada diri anak. Materi program amat tepat untuk menumbuhkan rasa kebersamaan apalagi masyarakat Indonesia yang sangat beragam sehingga disarankan agar media ini tidak saja digunakan bagi sekolah dasar, tetapi dapat juga untuk anak-akak SLTP. Disarankan multimedia ini dapat disosialisasikan kepada guru-guru di seluruh wilayah Jogjakarta, Jawa Tengah dan bahkan sampai tingkat nasional.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa 4 produk multimedia pembelajaran pendidikan Agama untuk siswa SD:

1. Dikembangkan melalui langkah-langkah: (a) melakukan penelitian pendahuluan, (b) mengadakan perencanaan (pendefinisian kemampuan, perumusan tujuan, penentuan bahan dan urutan pembelajaran, uji coba skala kecil), (c) mengembangkan *prototipe* multimedia, (d) uji ahli materi (3 orang mewakili agama Islam, Kristen dan Katolik) dan uji ahli media, (e) uji lapangan permulaan (6 siswa) dan revisi, (f) uji lapangan utama (18 siswa) dan revisi, (g) uji lapangan operasional (153 siswa) dan revisi akhir, (h) desiminasi/ implementasi ke sasaran pengguna.
2. Hasil validasi oleh ahli materi, ahli media pembelajaran dan guru-guru agama (Islam, Kristen, Katolik) menunjukkan bahwa produk akhir multimedia pembelajaran pendidikan Agama untuk siswa SD dengan kategori sangat baik.
3. Hasil validasi oleh siswa secara perorangan dan kelompok kecil yang beragama (Islam, Kristen, Katolik) menunjukkan bahwa produk akhir multimedia pembelajaran pendidikan Agama untuk siswa SD dengan kategori baik.
4. Hasil validasi oleh siswa secara klasikal dalam pelajaran pendidikan agama (Islam, Kristen, Katolik) menunjukkan bahwa produk akhir multimedia pembelajaran pendidikan Agama untuk siswa SD dengan kategori sangat baik.

B. Keterbatasan Penelitian

1. Pengembangan program multimedia pembelajaran ini masih memerlukan lembar kerja siswa untuk belajar secara kelompok guna melihat peningkatan kemampuan siswa sebagai konsekuensi penggunaan pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran.
2. Belum ada menu pada multimedia tentang adanya refleksi dan upaya untuk menyarankan siswa berdiskusi dengan teman-teman lain setelah menggunakan multimedia ini. Aktivitas diskusi dengan teman maupun guru sulit untuk dikontrol.

C. Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan produk lebih lanjut

Berdasarkan simpulan dan keterbatasan yang sudah disajikan di atas maka disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Saran pemanfaatan produk

- a. Multimedia pembelajaran ini disarankan untuk dapat dimanfaatkan secara maksimal, baik oleh siswa maupun guru mata pelajaran agama sebagai media dan sumber belajar.
- b. Berdasarkan hasil validasi produk multimedia ini dapat meningkatkan kemampuan siswa dan memudahkan belajar siswa. Hal ini diperlukan karena dalam pelaksanaan pemanfaatan multimedia diperlukan fasilitas dan biaya tambahan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

2. Diseminasi

Untuk pemanfaatan secara luas, produk multimedia pembelajaran ini dapat disosialisasikan kepada guru-guru melalui sekolah atau Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) dan siswa-siswa SD untuk dapat dipakai sebagai salah satu sumber belajar.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Multimedia pembelajaran hasil pengembangan ini belum dapat mengukur kemampuan siswa yang terintegrasi di dalam multimedia yang dapat dilihat langsung hasilnya. Untuk itu perlu dikembangkan alat ukur yang terintegrasi dan langsung dapat dilihat hasilnya.
- b. Multimedia pembelajaran hasil pengembangan ini dibatasi pada topik-topik tertentu, untuk pengembangan lebih lanjut perlu dikembangkan multimedia pembelajaran pada materi pokok lain yang dapat dikembangkan sendiri oleh guru mata pelajaran agama. Untuk itu diperlukan pelatihan bagi guru mata pelajaran agama tentang pengembangan multimedia pembelajaran agama.

BAB VII

RENCANA/PENELITIAN TAHAP SELANJUTNYA

A. Tujuan Khusus

Rencana kegiatan yang akan dilaksanakan pada tahun kedua (tahun 2011) adalah melakukan penelitian pengembangan media Kit (Kotak Unit Pelajaran) Pendidikan Agama SD berbentuk boneka-boneka tiga dimensi dengan benda-benda pendukungnya, dikemas dalam tema-tema yang telah terpilih yaitu "Berbeda Tetap Bersahabat", "Mencintai Lingkungan", "Aku Bisa Kamu Juga Bisa", serta "Akrab dan Damai". Media Kit dilengkapi poster dan kartu-kartu bergambar serta buku panduan bagi guru dan/atau orang tua. Media ini diperankan secara dialogal-komunikatif dalam interaksi iman sebagai sarana belajar, bermain dan berkreasi. Media ini untuk membantu guru mengajarkan materi-materi yang berat, sulit dan abstrak guna mencapai misi dan tujuan pendidikan agama di SD.

Di samping itu, penelitian ini bertujuan 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. Metode

Penelitian pengembangan (*research and development*) ini menggunakan prosedur yang dikembangkan oleh Borg dan Gall (1983), model pengembangan pembelajaran oleh C. M. Reigeluth (1987), dan model pengembangan media oleh Arief S. Sadiman (2007) serta E. L. Criswell & Luther. Target yang dihasilkan adalah terciptanya media Kit sebagai suplementasi pesan-pesan pembelajaran agama yang kurang dikembangkan di dalam buku-buku teks. Prosedur utama penelitian ini adalah; a) melakukan analisis produk yang dikembangkan, b) mengembangkan produk awal, c) Validasi ahli, d) Uji coba lapangan, dan e) Revisi produk.

Secara rinci, langkah-langkah penelitian yang dilakukan adalah; a) melakukan penelitian pendahuluan, b) mengadakan perencanaan (pendefinisian kemampuan, perumusan tujuan, penentuan bahan/isi dan urutan pembelajaran, serta uji coba skala kecil), c) mengembangkan *prototipe* media Kit, d) uji ahli materi (3 orang mewakili agama Islam, Kristen dan Katolik)

dan uji ahli media, e) uji lapangan permulaan (6 siswa dengan kemampuan rendah, sedang dan tinggi) diikuti dengan revisi, f) uji lapangan utama (18 siswa) dan revisi, g) uji lapangan operasional ke kelas-kelas yang sedang melaksanakan pembelajaran agama, kemudian dilakukan revisi akhir. Uji terhadap guru dan siswa-siswa diwakili dari 3 agama yaitu Islam, Kristen dan Katolik. h) desiminasi/implementasi ke sasaran pengguna produk (guru-guru dan siswa-siswa SD) melalui program KKN/PPL mahasiswa dan/atau PPM dosen.

Penelitian dilakukan di SD-SD Negeri dan Swasta di Wilayah kota Yogyakarta. Sebagai unit analisisnya adalah sekolah. Subyek penelitiannya ahli materi (Islam, Kristen, Katolik), ahli media, guru agama (Islam, Kristen, Katolik) dan siswa. Metode pengumpulan data menggunakan dokumentasi, wawancara, angket, seminar dan observasi. Angket dan wawancara digunakan sebagai *need assignment* dan validasi keefektifan, efisiensi dan kemenarikan *prototype* media Kit bagi pengguna. Pengamatan dan wawancara untuk mengetahui tingkat komprehensi literal siswa yang diperoleh melalui penggunaan media. Observasi untuk melihat seluruh proses yang dilakukan siswa dan guru dalam menggunakan media Kit. Seminar untuk mengetahui kebermaknaan seluruh rangkaian proses penelitian bagi siswa dan guru serta kemungkinan dapat didesiminasikan dan diimplementasikan ke SD-SD di wilayah lain.

Data yang dikumpulkan adalah sbb:

1. Data aspek materi/pesan pembelajaran meliputi kebenaran materi/isi, keluasan dan kedalaman materi, kemudahan materi dipelajari anak. Data tersebut diperoleh dari tiga ahli/tokoh-tokoh agama (Islam, Kristen, Katolik).
2. Data aspek pembelajaran meliputi kelengkapan dan konsistensi komponen-komponen pembelajaran, kesesuaian dengan karakteristik siswa dan pendekatan pembelajaran yang digunakan. Data tersebut diperoleh dari para guru agama (Islam, Kristen, Katolik).
3. Data aspek media meliputi tampilan, kesesuaian bentuk, kemenarikan dan keawetan, keamanan, besaran benda, huruf, gambar, dan warna. Data ini diperoleh dari ahli media/Teknologi Pendidikan yaitu pakar Teknologi Pendidikan.

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 briefeing*) dan *expert team* serta pengguna produk.

DAFTAR PUSTAKA

- AECT. 1985. *Planning And Operating Media Centres*. AECT, Washington D.C.
- Al Andang, 1998. *Agama yang berpijak dan berpihak*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Ardhana, W. 2002. *Konsep penelitian pengembangan dalam bidang pendidikan dan pembelajaran*. Lokakarya Metodologi Penelitian Pengembangan. Malang, 22-24 Maret 2002.
- Arief S. Sadiman, 2007. *Media Pendidikan*. Jakarta: Pustekom Dikbud.
- Asri Budiningsih, dkk., 2001. *Faktor-faktor yang berhubungan dengan tahap penalaran moral remaja: analisis karakteristik siswa SLTP dan SMU di Jawa*. DCRG, Proyek Penelitian Untuk Pengembangan Pascasarjana/URGE. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti.
- , 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
- , 2004. *Karakteristik siswa: sebagai pijakan pembelajaran*. Yogyakarta: FIP UNY
- , 2004. *Pembelajaran animasi komputer menggunakan metode experiential learning, problem based solving, dan goal scenario based solving* Jakarta: Hibah SP4 / Dikti
- , 2004. *Desain pesan pembelajaran*. Yogyakarta: FIP UNY
- , 2005. *Pengembangan model pembelajaran berbasis masalah-masalah komponen masukan instrumental untuk meningkatkan kualitas pembelajaran*. Jakarta: Dikti Program SP4
- , 2007. *Model Pembelajaran Kreatif-produktif di kelas "PKR" untuk meningkatkan kualitas pembelajaran*. Jakarta: PIPS Dikti
- , 2008. *Model Pembelajaran Dilema Moral dan Kontemplasi dengan Strategi Kooperatif untuk meningkatkan penalaran moral dan keimanan*. Yogyakarta: Lemlit UNY
- , 2009. *Desain pesan buku-buku teks pendidikan agama SD di wilayah kota Yogyakarta*. Yogyakarta: Lemlit UNY
- 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
- Brammer, L.M. 1985. *The helping relationship: process and skills*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Brooks, J.G., & Brooks, M., 1993. *The case for constructivist classrooms*. Association for supervision and curriculum development. Alexandria, Virginia.
- Buchori, M 2002. *Revitalisasi pendidikan moral dalam menghadapi tantangan jaman*. Makalah Dies Natalis ke 47 FIP – UNY. Yogyakarta: FIP UNY
- Corley, J. 2000. The need for character education. Dalam *The urgent need for character education*. Yogyakarta: International Seminar Proceeding.
- Degeng, N. S., 1990. *Desain pembelajaran teori ke terapan*. Malang: Penyelenggaraan pendidikan Pascasarjana P3T: IKIP Malang.
- Duska, R. & Whelan, M. 1975. *Moral development: a guide to Piaget and Kohlberg*. New York: Paulist Press.
- Fleming, M. & Levie, .1993. *Instructional Message design*. Englewood Cliffs. NJ: Educational technology.
- 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.
- Isaac, S. Dan Michael, W.B. 1981. *Handbook in research and evaluation*. California: Edits Publisher.
- Joyce Bruce; Weil Marsha. 1992. *Models of teaching*. London: Allyn and Bacon.
- Kohlberg, L. 1980. Stages of Moral Development as a Basis of Moral Education. Dalam Mursey, B. (ed.) *Moral development, moral education, and Kohlberg*. Brimingham, Alabama: Religious Education Press.

- Light, G. and Cox, R. 2001. *Learning & Teaching in Higher Education*. London: Paul Chapman Publishing.
- Lincoln, Y.S., Guba, E.G.L. 1985. *Naturalistic inquiry*. Beverly Hill: Sage publications, inc.
- Magnis-Suseno, F. 2008. *Etika kebangsaan etika kemanusiaan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Marzano, R. J., 1988. *Dimensions of Thinking: A Framework for Curriculum and Instruction*. Alexandria: ASCD
- Paul Suparno, dkk. 2002. *Pendidikan budi pekerti di sekolah*. Yogyakarta: Kanisius.
- Raka Joni, 2000. *Rasional pembelajaran terpadu*. Malang: PPs-UM
- Reigeluth, C.M. 1983. Instructional design: what is it and why is it? Dalam C.M. Reigeluth (ed) *Instructional design theories and models: an overview of their current status*. Hillsdale, N.J.: Lawrence Erlbaum Associates.
- Seels, B.B. & Richey, R.C. 1994. *Instructional Technology: The Definition and Domains of the Field*. AECT.
- 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.
- Supratiknya, A. 1995c. *Tahap-Tahap Perkembangan Moral*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Tim PKP, 2004. *Peningkatan kualitas pembelajaran*. Jakarta: Ditjen Dikti P2TK & KPT
- Wasis, D.D. 2004. *Konsep penelitian dan pengembangan*. Semnas Metodologi Penelitian Pengembangan. Yogyakarta, 19-20 Juli 2004. Yogyakarta: TP FIP-UNY