

## ABSTRAK

Skripsi ini berjudul: Pengenalan Agama Islam Kepada Anak Usia Dini Menggunakan CD Interaktif Anak Islam Di TKA-TPA Asy-Syakur Gamping Tengah.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui isi yang terkandung di dalam CD Interaktif Anak Islam, mengetahui penggunaan CD Interaktif Anak Islam dalam proses belajar mengajar, mengetahui hasil penggunaan CD Interaktif Anak Islam dalam proses belajar mengajar, mengetahui keunggulan dan kelemahan CD Interaktif Anak Islam. Jenis penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Subjek dari penelitian ini adalah santri kelas TK-A Asy-Syakur yang memiliki kisaran umur 4-6 tahun, serta pengajar yang terlibat dalam penggunaan CD Interaktif Anak Islam.

Berdasarkan analisa data, diperoleh kesimpulan bahwa materi dalam CD Interaktif Anak Islam meliputi: Belajar huruf hijaiyyah & tanda baca, belajar sholat, belajar wudhu, belajar doa sehari-hari, belajar Rukun Islam & Rukun Iman, serta mempelajari cerita Nabi. Terdapat kesamaan isi CD Interaktif Anak Islam dengan kurikulum PAI-TK. Penggunaan CD Interaktif Anak Islam menyesuaikan dengan jadwal pelajaran yang akan disampaikan dan dilakukan dengan berkelompok, meskipun metode ini dianggap kurang efektif, karena seharusnya dilaksanakan secara individual. Hasil evaluasi penggunaan CD Interaktif Anak Islam didapatkan media ini efektif jika dilihat dari cara menyajikan materi, memiliki interaktifitas tinggi, memiliki *content* yang mendukung kurikulum PAI-TK, memiliki visualisasi yang baik, dan dapat digunakan secara acak. Kualifikasi hasil belajar menggunakan CD Interaktif Anak Islam didapatkan: 9 santri masuk dalam kategori kurang, karena mereka baru pertama kali mempelajari materi-materi agama, dan 15 santri masuk dalam kategori baik, karena faktor kebiasaan materi tersebut diulang-ulang oleh pengajar. Keunggulan CD Interaktif Anak Islam adalah: materi yang ada di dalam CD Interaktif Anak Islam mendukung kurikulum PAI untuk TK-A. Kekurangan CD Interaktif Anak Islam adalah: media ini tidak *compatible* dengan media non-komputer. Media ini juga belum menekankan pada pengucapan makhraj dan panjang pendek suatu bacaan.



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Semua kalangan menyadari bahwa agama penting dalam kehidupan manusia dan pendidikan agama sebaiknya dimulai sedini mungkin. Keyakinan tersebut terbukti dengan adanya pendidikan agama di semua tingkat sekolah, yaitu dimulai dari TK sampai Perguruan Tinggi. Bukti yang lain, sekolah-sekolah dasar yang memberikan materi agama yang lebih, selalu mendapat respon positif dari orang tua, padahal kita mengetahui bahwa untuk menjadi siswa di sekolah tersebut dibutuhkan biaya yang tidak murah. Dari fenomena tersebut orang tua meyakini bahwa pendidikan agama penting dalam rangka pembentukan kepribadian seseorang dan merupakan pendidikan moral. Disadari pula bahwa ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa merupakan cita-cita dalam kehidupan manusia yang seyogyanya dapat dicapai melalui pendidikan agama.

Disisi lain pendidikan agama juga diberikan oleh orang tua sejak seseorang masih tergolong kanak-kanak. Pendidikan non formal dalam bidang ini berbentuk pengajian yang diberikan oleh guru dan dilaksanakan dirumah-rumah atau masjid.

Dengan dasar tersebut, dalam memberikan pendidikan dan pengajaran agama harus disesuaikan dengan perkembangan psikologis anak didik. Dalam permasalahan ini yang menjadi fokus adalah anak usia dini, sehingga dengan

segenap ciri dan karakter yang melekat pada anak usia dini perlu menjadi perhatian dan metode khusus untuk menentukan atau memilih cara memberikan pengajaran agama yang baik pada tingkatan anak usia dini.

Belajar mengajar merupakan suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai edukatif mewarnai interaksi yang bernilai edukatif, dikarenakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan. Guru dengan sadar dapat merencanakan kegiatan pengajarannya secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatunya guna kepentingan pengajaran (Saiful Bahri Djamarah, 1996 : 1).

Satu pertanyaan penting adalah, bagaimana sebuah materi pelajaran yang disampaikan pengajar dapat dikuasai oleh anak didik. Maka penting untuk mengenal suatu bahan pembelajaran dan perlu mengenal suatu pendekatan.

Dalam proses belajar mengajar diperlukan adanya suatu media penunjang agar proses belajar mengajar berhasil sesuai yang diharapkan, media merupakan komponen dalam lingkungan pendidikan yang dapat merangsang anak didik untuk belajar, kehadiran media memiliki arti yang sangat penting, karena dalam kegiatan belajar dari ketidakjelasan suatu materi pelajaran dapat dibantu dengan menggunakan media sebagai perantara. Dengan menggunakan media yang tepat akan merangsang siswa untuk termotivasi dalam belajar sehingga keberhasilan belajar dapat terlihat dari prestasi belajar anak didik.

Mengingat pentingnya media dalam proses pendidikan, jika dikaitkan dengan proses pembelajaran agama Islam untuk anak usia dini tentu membutuhkan penelitian yang serius terhadap masalah ini. Media pendidikan agama Islam untuk anak usia dini saat ini masih belum menyentuh aspek-aspek yang dibutuhkan oleh anak usia dini, artinya keberadaan media saat ini, berdasarkan jenisnya masih berupa media visual, yakni media yang hanya mengandalkan kemampuan indra penglihatan. Media ini yang mendominasi lembaga-lembaga pendidikan anak saat ini. Salah satu contoh adalah gambar peraga wudlu, atau gambar sholat. Tentu saja media ini memiliki kelemahan dalam fungsi menarik atau mengarahkan perhatian anak untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks mata pelajaran.

Perkembangan kemajuan media komputer memberikan kelebihan untuk kegiatan produksi audio visual. Pada tahun-tahun belakangan komputer mendapat perhatian besar karena kemampuannya dapat digunakan dalam bidang kegiatan pembelajaran, serta pemanfaatan internet yang mampu mengakses segala bentuk informasi di berbagai belahan dunia, kemampuan itulah yang menjadikan komputer seakan menjadi primadona dalam kegiatan pembelajaran. Perkembangan komputer yang melaju pesat, tidak demikian dengan perkembangan perangkat lunak atau *software* yang menyediakan *content* pendidikan agama Islam untuk anak.

TPA Masjid Asy-Syakur adalah salah satu lembaga pendidikan non formal yang dalam pembelajarannya memanfaatkan media komputer dan

perangkat lunak berupa CD Interaktif Anak Islam untuk menyampaikan materi pendidikan agama Islam. Terdapat satu kelas untuk anak-anak usia dini, yakni mereka yang berusia 4-6 tahun. Berdasarkan kurikulum yang ada, materi pendidikan Islam disampaikan menggunakan bantuan CD Interaktif Anak Islam tersebut.

...Berdasar uraian diatas terdapat fenomena yang menarik untuk diteliti, yakni tentang pemanfaatan perangkat lunak CD Interaktif Anak Islam. Karena media ini tergolong media yang baru, dan perlu untuk diuji apakah mampu mengenalkan agama Islam kepada anak usia dini.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat ditarik rumusan masalah :

1. Materi apa saja yang terdapat di dalam CD Interaktif Anak Islam?
2. Bagaimana cara pendidik menggunakan media CD Interaktif Anak Islam dalam proses belajar mengajar?
3. Bagaimana hasil penggunaan CD Interaktif Anak Islam dalam proses belajar mengajar?
4. Apakah yang menjadi keunggulan dalam penggunaan CD Interaktif Anak Islam?
5. Apakah yang menjadi kekurangan dalam penggunaan CD Interaktif Anak

### **C. Tujuan Penelitian**

1. Mengetahui materi yang terdapat di dalam CD Interaktif Anak Islam.
2. Mengetahui cara pendidik menggunakan media CD Interaktif Anak Islam dalam proses belajar mengajar.
3. Mengetahui hasil penggunaan CD Interaktif Anak Islam dalam proses belajar mengajar.
4. Mengetahui apa yang menjadi keunggulan dalam penggunaan CD Interaktif Anak Islam.
5. Mengetahui apa yang menjadi kekurangan dalam penggunaan CD Interaktif Anak Islam.

### **D. Manfaat Penelitian**

1. Secara teoritik hasil penelitian ini diharapkan mampu mengembangkan keilmuan mengenai media pendidikan agama Islam yang menarik untuk semua kalangan.
2. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi untuk mengembangkan berbagai jenis media pendidikan, khususnya pengembangan multimedia berbasis komputer.

### **E. Tinjauan Pustaka**

Berpijak pada berbagai penelusuran pustaka yang dilakukan, penulis menemukan beberapa tulisan & penelitian yang berkaitan dengan topik pemanfaatan media. Penelitian tersebut antara lain penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Fauzan (2003), yang meneliti tentang *Penggunaan Media Pendidikan Dalam Proses Belajar Mengajar Mata Pelajaran PAI Di SMU*

*Muhammadiyah Sentolo Kulonprogo*, media yang digunakan disekolah meliputi penggunaan peta, foto, untuk pelajaran Tarikh, miniatur boneka untuk pembelajaran Fiqih jenazah. Namun ternyata tidak semua guru memanfaatkan media tersebut. Keberadaan media tersebut tidak serta merta dimanfaatkan secara optimal, padahal kegunaannya dapat membantu menjelaskan materi-materi pendidikan agama Islam.

Penelitian yang dilakukan oleh Milatun Ambarwati (2003), tentang *Evaluasi Pemanfaatan Media Pengajaran Di SMU muhammadiyah Wonosari*, Menurutnya pemanfaatan media yang maksimal dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Dalam tulisan Nurita Putranti (2007) tentang *Komputer Sebagai Alat Bantu Pembelajaran*, pembelajaran menggunakan komputer dikenal dengan *CAI (Computer Assisted Instruction)*. *CAI* yaitu penggunaan komputer secara langsung dengan siswa untuk menyampaikan isi pelajaran, memberikan latihan dan mengetes kemajuan belajar siswa. *CAI* juga bermacam-macam bentuknya bergantung kecakapan pendesain dan pengembang pembelajarannya, bisa berbentuk permainan (games), mengajarkan konsep-konsep abstrak yang kemudian dikongkritkan dalam bentuk visual dan audio yang dianimasikan.

Dalam tulisan pendidikan yang disampaikan oleh Saiful Adi (2007), tentang *Komputer Adalah Media Belajar Anak*, yang perlu diperhatikan oleh orang tua atau pendidik tentang cara mengenalkan komputer kepada anak yakni dengan menggunakan program-program aplikasi (*software*) yang

bersifat *edutainment*, yaitu perpaduan antara *education* (pendidikan) dan *entertainment* (hiburan). Dengan menggunakan metode tersebut dapat menumbuhkembangkan kreatifitas dan imajinasi anak serta dapat melatih saraf motorik anak.

Dari tinjauan pustaka diatas, belum ada yang meneliti tentang pemanfaatan media *Software* yang menyediakan *content* pendidikan agama Islam. Maka, peneliti ingin melakukan penelitian terhadap pengenalan Agama Islam bagi anak usia dini.

## F. Kerangka Teori

### 1. Tinjauan Tentang Anak Usia Dini

#### a. Pengertian Anak Usia Dini

Dalam bahasan ini penulis memberi batasan pengertian anak-anak usia dini adalah anak usia 4-6 tahun. atau anak-anak yang belum memasuki bangku sekolah dasar.

Secara umum, tingkat perkembangan anak sejak lahir sampai usia lanjut mengalami beberapa fase perkembangan. Ada beberapa metode yang digunakan oleh para ahli psikologi untuk menentukan fase-fase perkembangan anak. Antara lain

Prof. Dr. Zakiyah Darajat (2001 : 3) memberi batasan kepada masa kanak-kanak 0-12 tahun. Tahap I : Masa bayi (sampai 2 tahun). Tahap II : Masa kanak-kanak pertama (dari umur 2-5 tahun). Tahap III : Masa kanak-kanak terakhir (dari umur 6-12 tahun).

Elizabeth B. Hurlock (1980 : 108) membagi masa kanak-kanak menjadi dua periode : Periode Awal : Berlangsung dari umur dua sampai enam tahun. Periode Akhir : Berlangsung dari enam sampai tiba saatnya anak matang secara seksual.

Dari beberapa pendapat para ahli psikologi yang penulis uraikan diatas, dapat disimpulkan bahwa dalam memberi batasan umur anak-anak terdapat perbedaan diantara para ahli. Namun demikian dapat diambil suatu pengertian pokok bahwa anak usia dini adalah anak-anak dibawah usia sekolah atau anak yang belum memasuki usia sekolah.

#### b. Ciri-Ciri Perkembangan Anak Usia Dini

Bayi yang lahir ke dunia cepat sekali mengalami perkembangan dan beradaptasi dengan lingkungan sekitar. Dari makhluk yang tidak mampu melakukan apa-apa, dalam beberapa bulan saja dia sudah dapat tertawa, merangkak, menggerakkan badan dan lain-lain. Tentu saja hal itu tidak bisa berjalan dengan sendirinya tanpa bantuan orang lain.

Segala sesuatu yang berlangsung selama masa perkembangan anak itu merupakan produk dari interaksi melibatkan faktor hereditas dan lingkungan. Anak tidak mungkin bertahan hidup tanpa masyarakat, tanpa lingkungan sosial tertentu. Anak dilahirkan, dirawat, dididik, tumbuh berkembang dan bertingkah laku didalam lingkungan kultural sekelompok manusia. Adapun ciri-ciri perkembangan anak usia dini adalah sebagai berikut :

Zakiah Darajat (2001: 11) mengemukakan tentang ciri-ciri perkembangan anak usia dini atau prasekolah, dimana mereka memiliki kemampuan berbahasa dan mensymbolisasikan obyek-obyek melalui kata-kata. Akan tetapi pemikiran mereka masih bersifat egosentris, artinya masih berpusat pada diri mereka sendiri. Dengan demikian walaupun dia sudah mampu menggunakan kata-kata untuk mensymbolisasikan obyek, tapi ia tidak mengetahui bahwa satu obyek / benda dapat didiskripsikan (dijelaskan / digambarkan) oleh lebih dari satu kata / konsep, atau sebaliknya satu kata / konsep dapat dikenakan pada benda / obyek lain.

Sedangkan menurut Dr. Melly Budiman (2001 : 132), ciri-ciri perkembangan anak usia dini / prasekolah adalah :

- 1) Ingin tahu.
- 2) Banyak bertanya.
- 3) Berkhayal.
- 4) Aktif.
- 5) Senang bermain bersama.
- 6) Senang meniru.
- 7) Iri / cemburu terhadap orang tua dengan jenis kelamin sama.

Adapun kebutuhan psikologis yang diperlukan adalah :

- a) Pengertian.
- b) Persahabatan.
- c) Penerangan.

Dengan mempelajari ciri perkembangan anak usia dini / prasekolah, maka bagi pendidik mempunyai gambaran apa yang sebenarnya yang menjadi kebutuhan jasmani dan rohani anak tersebut, sehingga dapat diambil metode dan media yang tepat dalam menanamkan agama kepada anak tersebut.

## 2. Tinjauan Tentang Pengenalan Agama Kepada Anak Usia Dini

### a. Konsep Agama Bagi Anak

Menurut Fawziyah Aswin (2001 : 62), agama mengandung dua elemen, yaitu elemen kepercayaan dan pelaksanaan kegiatan (praktek) keagamaan. Kedua elemen tidak terpisahkan dalam pengajaran agama. Namun makin muda usia anak, maka elemen prakteklah yang mudah diserap anak. Karena itu konsep agama pada anak-anak sangat sederhana, realistik, dan konkret sifatnya. Contohnya dalam pikiran anak, *Surga* adalah tempat yang indah, tempat segala sesuatu tersedia. Orang yang masuk surga diperkenankan meminta apa saja dan memperoleh apa yang dimintanya. Sedangkan *neraka*, adalah tempat yang menakutkan, yang dikuasai oleh *setan*, tempat orang jahat setelah mati terhukum. *Setan* adalah makhluk jahat yang menakutkan.

Konsep yang sederhana, konkret, dan realistik itupun masih sukar dipahami oleh anak. Keterbatasan ini tercermin dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan seperti : “Siapakah Allah itu?”, “Mana yang lebih besar antara Allah dan gunung?” “Mengapa kita tidak bisa

melihat Allah?”, “Allah tinggal dimana?”, “Siapa yang membuat hujan?”, “Kenapa harus ada surga dan neraka?” dan lain sebagainya.

Prof. Fawziyah Aswin (2001 : 64) juga mengemukakan pendapatnya mengenai perkembangan moral mempunyai tiga tingkatan, dan setiap tingkatan terdiri dari dua tahapan.

- 1) Pada tahap pertama, perkembangan moral anak semata-mata didasarkan atas kepatuhan atau hukuman. Suatu perbuatan dinilai benar atau salah tergantung apakah perbuatan itu mengakibatkan hukuman atau tidak.
- 2) Pada tahap kedua, suatu perbuatan dinilai benar apabila perbuatan itu dapat memuaskan kebutuhan dirinya.
- 3) Pada tahap ketiga, perkembangan moral lebih didasarkan atas keinginan untuk tampil sebagai anak yang dinilai baik oleh orang lain.
- 4) Pada tahap keempat, anak berusaha bertingkah laku sesuai dengan peraturan yang berlaku di masyarakat atau sesuai dengan peraturan agama yang dianutnya.
- 5) Pada tahap selanjutnya (5 dan 6), seseorang tidak sekedar mengikuti peraturan yang disepakati dan berlaku di masyarakat, tetapi mampu memberikan penilaian atas peraturan yang telah dipatuhinya itu.
- 6) Pada tahap terakhir, pertimbangan moral lebih didasarkan pada hati

b. Materi Pendidikan Agama Islam Untuk Anak Usia Dini

Materi PAI ini berupa kegiatan yang dilakukan sehari-hari. Materi-materi pada kegiatan ini mengarah pada pengenalan berbagai kegiatan ibadah sebagai usaha mendekatkan diri kepada Allah Swt. Berdasar Kurikulum 2004 Pendidikan Agama Islam TK Departemen Agama RI, materi PAI meliputi:

- a. Mengucap syahadat.
- b. Hafalan surat pendek.
- c. Berwudhu.
- d. Gerakan sholat.
- e. Doa-doa harian.
- f. Kalimat Thoyibah.

c. Metode Pengenalan Agama Kepada Anak Usia Dini

Berdasarkan ulasan mengenai konsep agama bagi anak diatas maka diperlukan metode khusus dalam menyampaikan / mengenalkan / menanamkan nilai-nilai agama kepada anak usia dini.

Menurut Lift Anis Ma'shumah (2001 : 222), terdapat beberapa metode yang tepat untuk diterapkan pada anak prasekolah / anak usia dini:

1) Metode Hiwar (Percakapan)

Maksudnya adalah percakapan antara dua pihak atau lebih melalui tanya jawab mengenai suatu topik. Metode ini mempunyai dampak yang dalam terhadap jiwa pendengar, karena metode ini

akan dapat membangkitkan berbagai perasaan dan kesan, yang mungkin melahirkan dampak paedagogis yang membantu tumbuh dan kukuhnya ide tersebut dalam jiwa anak didik. Pada anak usia prasekolah, metode ini dapat dilaksanakan bersama-sama dengan metode cerita / dongeng. Karena dengan cerita, anak dengan penuh perhatian melibatkan diri dengan cerita-cerita yang diberikan guru, walaupun kemampuan untuk menangkap isi cerita belum sempurna.

## 2) Metode Pembiasaan

Inti pembiasaan adalah pengulangan terhadap segala sesuatu yang dilaksanakan atau diucapkan oleh seseorang. Misalnya anak-anak dibiasakan untuk bangun pagi, hidup bersih, kesemuanya adalah suatu kebiasaan. Pembiasaan merupakan teknik pendidikan yang jitu, walaupun terdapat kritikan, dikarenakan tidak mendidik siswa untuk menyadari dengan analisis apa yang dilakukannya. Oleh karena itu, pembiasaan ini harus mengarah kepada kebiasaan yang baik. Dalam pendidikan anak usia dini, untuk membina rasa beragama pada anak, seorang guru dapat memulainya dengan mengajarkan dan membiasakan berdoa dalam aktivitas sehari-hari, seperti doa memulai / selesai makan, tidur, belajar, mengucapkan kalimat yang baik, meminta maaf jika berbuat kesalahan dan lain sebagainya. Dengan pengajaran semacam ini, anak secara otomatis akan menjadi terbiasa baik disekolah maupun di rumah.

### 3) Metode Keteladanan

Metode ini dapat diterapkan secara bersamaan dengan metode pembiasaan, karena pembiasaan itu dicontohkan oleh pendidik / orang tua. Dengan contoh tersebut guru / orang tua diharapkan menjadi teladan bagi anak didik. Dalam kehidupan sehari-hari kita saksikan bahwa tindakan keagamaan yang dilakukan oleh anak usia dini pada dasarnya diperoleh dari meniru. Berdoa dan shalat misalnya, mereka lakukan karena hasil melihat perbuatan di lingkungan baik keluarga maupun masyarakat. Dan anak merupakan peniru ulung, sifat ini merupakan sifat modal positif dalam pendidikan keagamaan pada anak.

### 4) Bermain

Bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak usia dini. Dengan bermain akan memiliki makna penting bagi pertumbuhan anak. Karena dengan bermain tidak saja dapat meningkatkan perkembangan kognitif, afektif dan psikomotor saja, tetapi juga perkembangan bahasa, disiplin, moral, kreativitas, sosial, dan lain-lain. Adapun nilai bermain bagi anak diantaranya:

- a) Bermain membantu pertumbuhan anak.
- b) Bermain memberikan kebebasan anak untuk bertindak.
- c) Bermain meletakkan dasar pengembangan bahasa.
- d) Bermain mempunyai pengaruh yang unik dalam pembentukan hubungan antar pribadi.

Dalam pengajaran agama terutama untuk membina kesadaran beragama, penerapan metode ini dapat diarahkan kepada permainan yang dapat menumbuhkan kesadaran beragama anak. Misalnya, anak diberi mainan bola, menata gambar (seperti gambar masjid, rumah). Lewat gambar itu sambil bermain anak dipusatkan pada topik sambil diajak untuk berfikir atau mengetahui apa kegunaannya.

Sedangkan menurut Zakiyah Darajat (2001 : 16) upaya untuk menumbuhkan minat beragama dapat dilakukan dengan cara:

- 1) Pembiasaan.
- 2) Latihan.
- 3) Percontohan.

### 3. Tinjauan Tentang Media Pendidikan

#### a. Pengertian Media Pendidikan

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti pesan dari pengirim atau pengantar, media adalah pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arif Sadiman, 1984 : 6).

Karena itu kesesuaian penerapan media pada suatu pengajaran sangat menentukan dalam pencapaian tujuan belajar yang efektif dan efisien.

Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dikenal dengan istilah hardware (perangkat keras) yaitu suatu benda yang dapat dilihat

dan didengar, diraba dengan panca indra. Dan memiliki pengertian non fisik yang dikenal dengan software (perangkat lunak) yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras, merupakan isi yang ingin disampaikan kepada anak didik (Azhar Arsyad, 1990 : 6).

Sementara itu Ahmad Rohani (1997 : 4) menyebutkan media pendidikan dengan istilah media instruksional edukatif, menjelaskan bahwa media pendidikan adalah sarana komunikasi dalam proses belajar mengajar yang berupa perangkat keras dan perangkat lunak untuk mencapai proses dan hasil instruksional dapat tercapai dengan mudah.

Tujuan instruksional pada umumnya dikelompokkan kedalam tiga kategori, yakni domain kognitif, afektif, dan psikomotor. Domain kognitif, mencakup tujuan yang berhubungan dengan ingatan (recall), pengetahuan, dan kemampuan intelektual. Domain afektif mencakup tujuan-tujuan yang berhubungan dengan perubahan-perubahan sikap, nilai, perasaan, minat. Domain psikomotor mencakup tujuan-tujuan yang berhubungan dengan manipulasi dan kemampuan gerak (motor). Klasifikasi tujuan tersebut memungkinkan hasil belajar yang diperoleh dari kegiatan belajar mengajar. Hal ini didasari asumsi bahwa hasil belajar dapat terlihat dari tingkah laku siswa.

Jadi yang dimaksud dengan media pendidikan dalam penelitian ini adalah alat bantu yang terdiri dari seperangkat alat keras dan seperangkat alat lunak yang digunakan oleh guru dalam

mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.

**b. Jenis Media Pendidikan**

Menurut Azhar Arsyad (2004 : 105), media dilihat dari jenisnya dapat dibagi kedalam beberapa jenis :

- 1) **Media Audio** : adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, kaset, piringan hitam. Media ini tidak cocok untuk orang tuli.
- 2) **Media Visual** : adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media ini menampilkan gambar saja, seperti lukisan, foto.
- 3) **Media Audio Visual** : adalah media yang menunjukkan unsur suara dan unsur gambar. Contohnya televisi, video.
- 4) **Multimedia berbasis komputer** : Adalah media yang mengkombinasikan antara teks, grafik, animasi, suara, dan video. Pada bagian ini perpaduan dan kombinasi dua atau lebih jenis media ini ditekankan kepada kendali komputer sebagai penggerak keseluruhan gabungan media itu.

Menurut Saiful Bahri Djamarah (2002 : 142), jika dilihat dari pembuatannya, media dibedakan menjadi:

1) **Media sederhana:**

Media ini mudah diperoleh, cara pembuatannya mudah, pengoperasiannya tidak sulit, dan harganya murah

2) Media kompleks:

Media yang bahan pembuatannya sulit dan penggunaannya memerlukan keterampilan yang memadai.

c. Ciri-ciri, Fungsi, & Manfaat Media Pendidikan

Ditinjau dari segi umum menurut Oemar Hamalik (1986 : 22) media pendidikan mempunyai ciri-ciri sebagai berikut :

- 1) Media pendidikan identik artinya dengan pengertian keberagaan yang berasal dari kata raga yang berarti suatu benda yang dapat diraba, dilihat, didengar dan dapat diamati oleh panca indra kita.
- 2) Tekanan utama terletak pada benda atau hal-hal yang bias dilihat dan didengar.
- 3) Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dalam pengajaran antara pedidik dan siswa
- 4) Media pendidikan merupakan semacam alat bantu belajar mengajar.
- 5) Berdasarkan (c) dan (d) maka, pada dasarnya media pendidikan merupakan suatu perantara (medium media) dan digunakan dalam rangka pendidikan.
- 6) Media pendidikan mengandung aspek sebagai alat dan sebagai teknik yang sangat erat pertaliannya.

Azhar Arsyad (2000 : 12) juga mengemukakan empat fungsi media yaitu:



### 1) Fungsi Atensi

Fungsi ini merupakan fungsi inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

### 2) Fungsi Afektif

Fungsi ini dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (membaca) teks yang bergambar atau lambing visual yang dapat menggugah emosi dan sikap siswa misalnya informasi yang menyangkut sosial atau ras.

### 3) Fungsi Kognitif

Fungsi ini dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambing visual atau gambar memperlancar tercapainya tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

### 4) Fungsi Kompensatoris

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

Adapun manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa

menurut Azhar Arsyad (2004 : 24) yaitu:

- 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pengajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan, dan guru tidak kehabisan tenaga.
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain, seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

d. Prinsip-Prinsip Pemilihan Media

Sebagaimana telah disinggung di depan bahwa setiap media pengajaran memiliki fungsi dan kemampuan masing-masing maka diharapkan kepada pendidik agar menentukan pilihannya sesuai dengan kebutuhan pada saat melakukan kegiatan belajar mengajar. Hal ini dimaksudkan jangan sampai penggunaan media menjadi penghalang proses belajar mengajar yang akan guru lakukan dikelas. Harapan yang besar tentu saja agar media menjadi alat bantu yang dapat mempercepat atau mempermudah pencapaian tujuan pengajaran.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah (1996 : 144), dalam penggunaan media, hendaknya guru memperhatikan sejumlah prinsip-prinsip sebagai berikut :

- 1) Menentukan jenis media yang tepat, artinya sebaiknya guru memilih terlebih dahulu manakah yang sesuai dengan tujuan dan bahan pelajaran yang akan diajarkan.
- 2) Menetapkan atau memperhitungkan subjek yang tepat, artinya perlu diperhitungkan apakah penggunaan media itu sesuai dengan tingkat kemampuan anak didik.
- 3) Menyajikan media yang tepat, artinya teknik dan metode penggunaan media dalam pengajaran haruslah disesuaikan dengan tujuan, bahan, waktu, dan sarana yang ada.
- 4) Menempatkan atau memperlihatkan media pada waktu, tempat, situasi yang tepat. Artinya kapan dan dalam situasi mana pada waktu mengajar, media digunakan.

#### 4. Tinjauan Tentang CD Interaktif Anak Islam

##### a. Pengertian dan Ciri-ciri CD Interaktif Anak Islam

CD Interaktif Anak Islam adalah suatu pengertian media dalam bentuk non fisik, yang dikenal dengan *software* (perangkat lunak), dimana memiliki kandungan pesan berupa materi Pendidikan Agama Islam untuk anak usia dini.

Jika dilihat berdasarkan pembuatannya, media ini merupakan jenis media yang kompleks karena...

sulit, dan penggunaannya memerlukan keterampilan yang memadai. Pembuatannya menggunakan aplikasi *Macromedia Flash*.

*Macromedia flash* adalah *software* yang banyak dipakai oleh desainer *web* karena mempunyai kemampuan yang lebih unggul dalam menampilkan multimedia, gabungan antara grafis, animasi, suara, serta interaktifitas *user*. *Software* ini banyak digunakan untuk menghasilkan animasi web, presentasi, game, film, maupun CD interaktif ataupun CD pembelajaran.

Pemanfaatan media CD Interaktif Anak Islam ini tidak lepas dari penggunaan perangkat keras yakni komputer sebagai pengendali utama.

Adapun konfigurasi komputer minimal adalah :

- 1) Pentium II dengan *RAM* minimal 32 MB.
- 2) *Hard disk* kosong minimal 125 MB.
- 3) CD-ROM *drive* minimal 32 x.
- 4) Monitor dengan resolusi layar minimal 640 x 480, *high colour*.
- 5) *Mouse + keyboard*.
- 6) Sistem operasi *Windows 98/2000, NT, Windows XP*.
- 7) *Soundcard*. (Cover CD Interaktif Anak Islam)

CD interaktif anak Islam ini dapat digolongkan sebagai aplikasi teknologi berbasis komputer, yang dalam pengajaran umumnya dikenal sebagai *Computer assisted instruction* (pengajaran dengan

Ada beberapa ciri media yang dihasilkan teknologi berbasis komputer (baik perangkat keras maupun perangkat lunak), menurut Azhar Arsyad (1990 : 31) adalah sebagai berikut :

- 1) Mereka dapat digunakan secara acak, non sekuensial, atau secara linier.
- 2) Mereka dapat digunakan berdasarkan keinginan siswa atau berdasarkan keinginan perancang / pengembang sebagaimana direncanakannya.
- 3) Biasanya gagasan-gagasan disajikan dalam gaya abstrak dengan kata, simbol, dan grafik.
- 4) Prinsip-prinsip ilmu kognitif untuk mengembangkan media ini.
- 5) Pembelajaran dapat berorientasi siswa dan melibatkan interaktivitas siswa yang tinggi.

Seperti yang diungkapkan diatas, penggunaan komputer sebagai media pengajaran dikenal dengan nama pengajaran dengan bantuan komputer (*computer-assisted Instruction—CAI*), dilihat dari situasi belajar dimana komputer digunakan untuk tujuan menyajikan isi pelajaran, *CAI* bisa berbentuk tutorial, drill, practice, simulasi, permainan, penemuan (Lihat Nurita Putranti (2007) dalam [www.Google.com](http://www.Google.com), *Komputer Sebagai Alat Bantu Pembelajaran*).

#### 1) Tutorial

Program pengajaran tutorial dengan bantuan komputer

menyediakan sistem tutor yang dapat membantu siswa dalam belajar.

Informasi atau pesan berupa suatu konsep disajikan di layar komputer dengan teks, gambar, suara.

2) *Drill and Practice* (Latihan)

Komputer menyiapkan serangkaian soal atau pertanyaan yang serupa dengan yang biasa ditemukan dalam buku atau lembar kerja.

3) Simulasi

Program simulasi dengan bantuan komputer mencoba untuk menyamai proses dinamis yang terjadi di dunia nyata.

4) Permainan

Program permainan yang dirancang dengan baik dapat memotivasi siswa dan meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya.

5) Penemuan (*Discovery*)

Program penemuan dirancang untuk menarik interaksi pengguna untuk mendapatkan materi yang diinginkan.

5. Evaluasi Media Pembelajaran

Evaluasi dilakukan untuk mengukur keefektifan pelaksanaan proses instruksional. Kondisi ideal adalah apabila media digunakan dalam satu bagian integral dari keseluruhan proses pengajaran. Menurut Azhar Arsyad (2004 : 173), Apabila media dirancang sebagai bagian dari keseluruhan proses pengajaran, ketika mengadakan evaluasi terhadap

pengajaran itu sudah termasuk pula evaluasi terhadap media yang digunakan.

Penggunaan CD Interaktif Anak Islam di TK-A Asy-Syakur sebagai media penyampai materi-materi Agama Islam membuktikan bahwa keberadaan media tersebut merupakan bagian integral dari proses belajar mengajar, untuk itu ketika peneliti ingin mengevaluasi penggunaan media, sama hasilnya dengan mengevaluasi proses belajar mengajar menggunakan media CD Interaktif Anak Islam.

Menurut Azhar Arsyad (2004 : 175), evaluasi dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti diskusi kelas, kelompok interviu perorangan, observasi mengenai perilaku siswa, dan evaluasi media yang telah tersedia. Kegagalan mencapai tujuan belajar yang telah ditentukan tentu saja merupakan indikasi adanya ketidakberesan dalam proses pengajaran khususnya penggunaan media pembelajaran. Dengan melakukan diskusi bersama siswa, peneliti dapat memperoleh informasi bahwa siswa: lebih menyenangi belajar mandiri daripada belajar menggunakan media pilihan pengajar, atau siswa tidak menyenangi materi pelajaran jika disampaikan menggunakan media yang lain.

Walker & Hess yang dikutip dalam media pembelajaran (2004 : 175) memberikan kriteria dalam meriviu perangkat lunak media pengajaran yang berdasarkan kepada kualitas:

a. Kualitas isi dan tujuan

1) Ketepatan

- 2) **Kepentingan**
  - 3) **Kelengkapan**
  - 4) **Keseimbangan**
  - 5) **Minat / Perhatian**
  - 6) **Keadilan**
  - 7) **Kesesuaian dengan situasi siswa**
- b. **Kualitas Instruksional**
- 1) **Memberikan kesempatan belajar**
  - 2) **Memberikan bantuan belajar**
  - 3) **Kualitas memotivasi**
  - 4) **Fleksibilitas instruksionalnya**
  - 5) **Hubungan dengan program pengajaran lainnya**
  - 6) **Kualitas sosial interaksi instruksionalnya**
  - 7) **Kualitas tes dan penilaiannya**
  - 8) **Dapat membawa dampak bagi guru dan pengajarannya**
- c. **Kualitas teknis**
- 1) **Keterbacaan**
  - 2) **Mudah digunakan**
  - 3) **Kualitas tampilan**
  - 4) **Kualitas penanganan jawaban**
  - 5) **Kualitas pengelolaan programnya**
  - 6) **Kualitas pendokumentasiannya**

Untuk tujuan praktis dapat menggunakan model daftar cek untuk meriviu dan mengevaluasi program dan media pembelajaran dalam format yang sering dilakukan oleh para guru di kelas khususnya dalam penggunaan komputer sebagai penggerak perangkat lunak, atau dalam hal ini CD Interaktif Anak Islam.

#### Evaluasi Program Pengajaran Dengan Bantuan Komputer

No	Kriteria	Tinggi	Sedang	Rendah
1	Terfokus dengan jelas			
2	Interaktif terus menerus			
3	Bercabang untuk menyesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa			
4	Relevan dengan tujuan kurikulum dan sasaran belajar			
5	Format penyajian memotivasi			
6	Terbukti efektif setelah diuji dilapangan			
7	Sajian gambar yang sesuai			
8	Petunjuknya sederhana dan lengkap			
9	Memberi penguatan positif			
10	Dapat digunakan lagi (mengandung unsur acak, pengulangan, variatif			

(Azhar Arsyad, 2004 : 183)

## G. Metode Penelitian

### 1. Jenis Penelitian

Metode dalam penelitian ini adalah diskriptif kualitatif. Karena peneliti ingin mengetahui apa isi CD Interaktif Anak Islam bagaimana

penggunaannya dalam proses belajar mengajar, bagaimana hasil penggunaan media tersebut, serta keunggulan & kelemahan CD Interaktif Anak Islam.

## 2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah santri yang memiliki kisaran umur 4-6 tahun, serta pengajar yang terlibat dalam penggunaan media CD interaktif anak Islam. Karena peneliti ingin mengetahui bagaimana cara pengajar tersebut menggunakan / memanfaatkan media CD Interaktif Anak Islam

Terdapat satu kelas di TKA-TPA Asy-Syakur yang siswanya memiliki usia 4-6 tahun yakni kelas TK-A. Karena jumlah siswa dalam kelas tersebut hanya 24 anak maka penelitian ini menggunakan seluruh populasi.

Penelitian populasi dilakukan apabila peneliti ingin melihat semua liku-liku yang ada dalam populasi. Oleh karena subjeknya meliputi semua yang terdapat di dalam populasi, maka juga disebut sensus.

## 3. Teknik Pengumpulan data.

### a. Observasi.

Observasi digunakan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis atas fenomena-fenomena dalam penggunaan CD Interaktif Anak Islam. Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi non-partisipan, karena peneliti tidak secara langsung terjun mengajar, melainkan hanya mengamati langsung proses belajar mengajar.

b. Interview.

Interview dilakukan dengan cara tanya jawab sepihak yang dikerjakan dengan sistematis dan berlandaskan kepada tujuan penelitian. Peneliti menggunakan metode ini kepada santri kelas TK-A, dan kepada pengajar yang terlibat dalam penggunaan CD Interaktif Anak Islam.

c. Dokumentasi.

Metode ini digunakan untuk mencari data, pemunculan gejala, dan hal-hal yang berupa catatan tertulis.

Metode ini digunakan untuk mencari dan mengumpulkan data berupa :

- 1) Sejarah berdirinya TK-A-TPA Asy-Syakur Gamping Tengah.
- 2) Data TPA Asy-Syakur
- 3) Keadaan Pengajar dan Santri TPA Asy-Syakur
- 4) Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.
- 5) Prestasi yang pernah diraih.

4. Analisis Data.

Untuk memenuhi kriteria penelitian yang valid, lengkap, dan benar, maka diperlukan suatu metode yang valid pula dalam analisis. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis data non statistik (kualitatif deskriptif), yakni metode yang diterapkan bukan berwujud angka-angka yang diperoleh dari hasil observasi, dokumentasi, dan interview.

## **II. Sistematika Penulisan Skripsi**

Untuk mempermudah dalam memahami skripsi ini dan mendapatkan gambaran secara umum, maka perlu dikemukakan sistematika penulisan yang berisikan tentang ikhtisar dari bab per bab secara keseluruhan.

### **BAB I : PENDAHULUAN.**

Dalam bab ini berisi tentang : latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, tinjauan pustaka, kerangka teoritik, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

### **BAB II : GAMBARAN UMUM.**

Dalam bab ini berisi tentang: diskripsi singkat pemilihan tempat penelitian, sejarah berdirinya, data TPA Asy-Syakur, keadaan pengajar dan santri, kegiatan belajar mengajar, prestasi yang pernah diraih di TK-A-TPA Asy-Syakur Gamping Tengah.

### **BAB III : ANALISIS DATA.**

Dalam bab ini berisi tentang pembahasan data yang telah diperoleh sekaligus analisis datanya.

### **BAB IV : PENUTUP.**

Dalam bab ini peneliti mencoba memberikan kesimpulan, saran-saran dan kata penutup.