

**DEVELOPMENT OF VIDEO MEDIA  
TO INTERNALIZE RELIGIOUS AND MORAL VALUE  
BY USING LOCAL WISDOM APPROACH IN KINDERGARTEN**

**Rodhatul Jennah**

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palangka Raya

Rodah\_67@yahoo.co.id

**ABSTRACT**

*This study is aimed to produce an appropriate video media to develop religious and moral values for pupils of kindergarten by using local wisdom approach. This is coming from a view that the internalization of religious and moral values need to be internalized properly from an early age. The internalization of religion and moral values in kindergarten often do not come with clear examples, meanwhile 5-6 years old children are at period that requires concrete examples. Research design of this study is research and development, that is by developing video media that contain about the development of religious and moral values by using local wisdom approach. The local wisdom approach will be based on banjarese habits or culture of banjar. Then, the values that should be developed are behavior that reflects an attitude of caring, respect / tolerance, responsibility, honesty, humility and courtesy to parents, educators and friends. The development procedure is using model of ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). Model of ADDIE can be used in the macro learning design and in micro context. This model is also more rational and complete. Results of this study, video production, is expected can be used to increase the internalization of religious and moral values for pupils of kindergarten.*

**Author keywords** : Video Media, religious and moral value, local wisdom

**A. LATAR BELAKANG MASALAH**

Penanaman nilai agama, moral, disiplin dan afeksi dalam program pendidikan anak usia dini dimasukkan dalam bidang pembentukan perilaku merupakan kegiatan yang dilakukan secara terus menerus dan ada dalam kehidupan sehari-hari anak di Taman Kanak-kanak. Aspek-aspek perkembangan tersebut diharapkan berkembang secara optimal. Tujuan yang hendak dicapai dengan penanaman nilai-nilai/pembentukan perilaku tersebut dilakukan melalui pembiasaan dalam rangka mempersiapkan anak sedini mungkin mengembangkan sikap dan perilaku yang didasari oleh nilai agama dan moral sehingga dapat hidup sesuai dengan norma-norma yang dianut oleh masyarakat (Zaman, 2011).

Pada lembaga pendidikan, kebutuhan akan pendidikan akhlak telah diakomodasikan secara terbatas dengan cara mengintegrasikan pendidikan budi pekerti ke dalam Pendidikan Agama Islam. Di Taman Kanak-kanak materi Pendidikan Agama Islam tercermin pada pembahasan tentang aspek spiritual dan moral. Aspek perkembangan nilai-nilai agama dan moral diharapkan dapat meningkatkan ketakwaan anak terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan membina sikap anak dalam meletakkan dasar agar anak menjadi warga Negara yang baik (Kemendibud, 2013)

Dalam penanaman nilai agama dan moral hendaknya dapat menggunakan media yang menarik dan sesuai dengan masa perkembangan dan tahap berfikir anak. sebab melalui media pembelajaran hal-hal yang abstrak dapat dikongkretkan, dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan. Media video adalah salah satu media yang dapat mengembangkan nilai-nilai agama dan moral yang dapat disesuaikan dengan perkembangan kognitif anak. Melalui media video yang dikembangkan sesuai dengan tahapan berpikir untuk anak usia dini dan berusaha mengkonkretkan hal yang abstrak tentang perkembangan nilai agama dan moral. Dengan media video akan tercipta suasana yang membuat anak lebih dapat mengamati, melihat contoh-contoh kongkret melalui penayangan yang ada alur ceritanya dan dikemas dalam alur tayangan yang sesuai dengan kemampuan anak menangkap materi atau pesan yang akan disampaikan. Melalui contoh perilaku yang ditayangkan dalam cerita yang terkandung di dalam Video yang dikemas dengan pendekatan yang sesuai dengan budaya dan kebiasaan anak sehari-hari, maka akan lebih mudah untuk ditiru dan diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari anak.

Kemasan media video pembelajaran dengan pendekatan kearifan lokal akan dapat membuat anak lebih mudah untuk menangkap dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari, karena anak sudah tidak asing dengan cara dan perilaku yang ada disekelilingnya. Media video dapat dijadikan contoh dalam pengembangan nilai agama dan moral anak, karena itulah dalam membuat video pembelajaran perlu memasukkan kebiasaan dan budaya yang berkembang pada masyarakat yang ada disekitar anak.

Di kota Palangka Raya didiami oleh berbagai suku, ras dan agama. Budaya dan kebiasaan yang berkembang dipengaruhi oleh kebiasaan dari masing-masing perilaku yang berkembang disekitarnya, baik suku, agama maupun adat istiadat setempat. Penduduk kota Palangkaraya terdapat berbagai suku dan agama yang keragam, dari suku banjar, suku dayak, suku jawa, suku bugis, suku minang dan lainnya, dengan berbagai macam agama yang dianut, yaitu : Agama Islam, agama Kristen, (Kristen katolik dan Kristen Protestan) agama Hindu, agama Budha, Konghuchu dan Kaharingan. Dari sudut agama penduduk Kalimantan Tengah yang terbanyak adalah beragama Islam 74,42 %. Sedang di kota Palangka Raya sebanyak 70,08 % dari 252.105 jiwa (2014). Bahasa sehari-hari yang digunakan adalah bahasa banjar, terutama di pasar dan tempat-tempat umum lainnya, hal ini mungkin dipengaruhi oleh banyaknya suku banjar yang bertempat tinggal di wilayah perkotaan, pasar dan juga karena berdekatan dengan Kalimantan Selatan.

Suku banjar yang berada di Palangka Raya mayoritas beragama Islam. Masyarakat banjar yang memeluk agama Islam dan tergolong taat menjalankan perintah agamanya. Suku

banjar yang secara turun temurun menggunakan bahasa banjar sebagai bahasa ibu yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Budaya banjar sangat berpengaruh di masyarakat Palangka Raya terutama di lingkungan perkotaan, karena itu dalam pengembangan nilai agama dan moral akan lebih mudah diterima anak jika sesuai dengan budaya dan kebiasaan yang mereka lihat dan lakukan sehari-hari. Dimana adat istiadat suku Banjar dalam pergaulan, secara umum sudah menjadi tradisi didaerah ini.

Budaya dan kebiasaan sehari-hari yang dipengaruhi dengan kultur banjar tersebut perlu mendapat porsi dalam pengemasan bahan ajar yang dibuat dalam bentuk video pembelajaran.

Beranjak dari berbagai pandangan tersebut, maka pengembangan nilai agama dan moral bagi anak-anak usia taman kanak-kanak di kota Palangka Raya akan lebih sesuai jika menggunakan media video yang disesuaikan dengan kearifan lokal yaitu budaya atau kebiasaan masyarakat banjar yang didasarkan pada ajaran Islam. Menurut Bautista, dkk (2012) dengan rekaman audiovisual dapat menemukan gambaran tentang beberapa katogeri yang memungkinkan untuk memahami alam semesta dan memaknainya dengan perasaan mereka sehingga dapat menemukan dan membentuk hubungan antar budaya, dan dapat memberikan gambaran kontribusi dari paket pembelajaran perangkat lunak yang memfasilitasi analisis foto dan video rekaman dan narasi.

Berdasarkan observasi pada beberapa taman kanak-kanak di kota Palangka Raya media pembelajaran pada paudni untuk menanamkan nilai agama dan moral khususnya agama Islam belum dibuat atau didesain sesuai dengan teori-teori pembelajaran.

Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik karena meliputi suara dan gambar (Bahri, 2002) dan media yang dalam penggunaannya menyentuh baik indera penglihatan maupun pendengaran secara bersamaan (Mustaji, 2013).

Video memiliki potensi yang sangat besar untuk meningkatkan efektivitas dari sebuah proses pembelajaran. Dengan menggunakan media video, pembelajaran akan lebih efektif dan menyenangkan bagi anak usia dini, dan dapat mempermudah proses pembelajaran terutama pada pelajaran yang membutuhkan contoh langsung.

Pengembangan nilai agama dan moral di TK tidak terlepas dari kebiasaan di rumah, karena itu perlu rancangan media video yang dapat menyahuti antara kebiasaan di rumah dan lingkungan pergaulan anak dengan yang dikembangkan dan terjadi di sekolah.

Beranjak dari permasalahan tersebut, maka penyusunan kerangka teoritis atau kerangka konseptual penelitian ini adalah pada kedudukan masalah yang diteliti dalam kawasan teknologi pendidikan menurut Michail Molenda (2008) terletak pada unsur defenisi mengkreasi/menciptakan dimana penciptaan mengacu pada teori, penelitian dan praktik yang terlihat dalam pembuatan materi pembelajaran, lingkungan belajar, dan keseluruhan sistem pembelajaran yang memiliki latar yang berbeda, baik formal maupun non formal. Dan unsur defenisi menggunakan dimana elemen ini merujuk pada teori dan praktik yang terkait dengan membawa peserta didik pada kondisi belajar dan sumber belajar.

Berkaitan dengan pembelajaran nilai agama dan moral ini terdapat beberapa penelitian terdahulu yang mendasari penelitian yang akan dilakukan, diantaranya adalah:

Penelitian Abeer dan Zaid (2012) tentang Pembelajaran dan pengajaran nilai-nilai moral pada kurikulum Taman Kanak-kanak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Nilai moral yang dapat dikembangkan pada anak usia TK adalah: kebenaran, kejujuran, rasa syukur, loyalitas, kewajaran, keadilan, kasih sayang, dan kesabaran. Juga penelitian Anik (2013), tentang penggunaan media VCD berpengaruh terhadap penanaman nilai agama dan moral pada anak di Taman Kanak-kanak. Penelitian Dewi (2014), menunjukkan bahwa: penggunaan media video berpengaruh terhadap perkembangan nilai-nilai agama dan moral pada anak di taman kanak-kanak, dimana anak yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media video, mengalami perkembangan nilai-nilai agama dan moral yang lebih baik. Penelitian Wisnu (2014) menunjukkan bahwa: 1) nilai-nilai karakter/nilai-nilai moral agama seperti: perilaku mulia, jujur, penolong, sopan, hormat, membedakan perilaku baik dan buruk, mengenal ritual dan hari besar agama, menghormati agama orang lain, dapat disampaikan oleh guru kepada anak usia didik dengan baik. 2) implementasi penggunaan media Audio-visual berupa video dalam penanaman karakter sangat menarik bagi anak dan dapat mendukung proses pembelajaran yang sedang berlangsung, sehingga perkembangan karakter yang meliputi nilai sosial dan agama dapat meningkat. 3) dengan menggunakan media pembelajaran audio visual dapat meningkatkan kemampuan anak-anak dalam bidang moral dan agama.

Penelitian-penelitian tersebut belum terdapat penelitian tentang model pengembangan media video dengan pendekatan kearifan lokal untuk mengembangkan nilai agama dan moral. Karena itu maka perlu dikembangkan model pengembangan media video untuk mengembangkan nilai agama dan moral dengan pendekatan kearifan local diTaman Kanak-kanak.

## Lingkup Penelitian

Penelitian ini melingkupi tentang pengembangan media pembelajaran pada pendidikan anak usia dini yang ruang lingkupnya pada model pengembangan media untuk menanamkan nilai agama dan moral bagi anak usia dini khususnya pada usia 5 sampai 6 tahun. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa media audio visual/video di jenjang paudni. Muatan kurikulum program pengembangan nilai agama dan moral mencakup perwujudan suasana belajar untuk berkembangnya perilaku, baik yang bersumber dari nilai agama dan moral serta bersumber dari kehidupan bermasyarakat dalam konteks bermain (Permendikbud, 2014)

Kearifan lokal dalam penelitian mengandung materi tentang mengajarkan sikap peduli dan mau membantu/menolong, sikap menghargai/toleran, sikap tanggung jawab, sikap jujur, rendah hati dan santun kepada orang tua, pendidik dan teman, dengan pendekatan budaya suku banjar

Video pembelajaran ini juga mampu mengatasi keterbatasan kemampuan pendidik untuk pencapaian lingkup perkembangan penanaman nilai agama dan moral di paudni. Penggunaan video pembelajaran ini dapat meningkatkan karakter anak usia dini dan juga memudahkan anak usia dini dalam mempelajari tentang berperilaku sesuai dengan ajaran agama yang dianutnya (Islam), dan berperilaku sopan dan peduli melalui perkataan dan perbuatannya secara spontan .

## Rumusan Masalah

Pertanyaan mendasar yang ingin dijawab dalam penelitian ini adalah, bagaimana kelayakan model pengembangan media video dengan pendekatan kearifan lokal dapat menanamkan nilai agama dan moral di Taman Kanak-kanak? Bagaimanakah kelayakan media video dengan pendekatan kearifan lokal dapat menanamkan nilai agama dan moral di Taman Kanak-kanak? Apakah penerapan media video dengan pendekatan kearifan lokal dapat meningkatkan penanaman nilai agama dan moral di Taman Kanak-kanak ?

## Perkembangan Moral

Bersama *theory of mind* dan pemahaman tentang intensi yang semakin maju, anak-anak juga mengembangkan perasaan benar dan salah, di bagian ini memfokuskan pada modal *reasoning* (penalaran moral), pikiran mereka tentang benar dan salah dan konstruksi aktif pertimbangan moral (*moral judgment*) anak. Beberapa isu moral paling awal di kelas melibatkan membagi dan menggunakan bersama bahan-bahan atau *distributive justice*

(keadilan distributif) (Damon, 1995). Bagi anak-anak kecil (umur 5 sampai 6 tahun), distribusi yang adil didasarkan pada *equality* (persamaan). (Anita Woolfolk, 2008,2009)

Menurut teori perkembangan moral Lawrence Kohlberg (1981) telah mengevaluasi penalaran moral anak-anak dan orang dewasa dengan menyuguhkan mereka dengan dilema moral, atau situasi-situasi hipotetik. Berdasarkan penalaran mereka, Kohlberg mengusulkan sebuah sekuensi terperinci dari tahap-tahap penalaran moral, atau pertimbangan tentang benar dan salah. Ia membagi perkembangan moral menjadi tiga tingkat: (1) pra konvensional; (2) konvensional; dan (3) pasca-konvensional (Anita Woolfolk, 2009).

Menurut Mohammad dan Alia (2012) berdasarkan hasil penelitiannya tentang pengaruh program berbasis cerita dalam pengembangan moral anak di TK bahwa: dengan menerapkan metode cerita guru benar-benar akan membangkitkan rangsangan mental yang menurut Kohlberg dianggap sebagai prinsip fondasi dari perkembangan moral. Kohlberg menjelaskan bahwa tahap perkembangan moral yang baik produk pematangan atau produk dari sosialisasi. Dengan menceritakan sebuah cerita di mana anak-anak memiliki kesempatan untuk bergulat secara aktif dengan isu-isu moral, dan melalui kegiatan bermain peran, di mana anak-anak diberikan kesempatan untuk mempertimbangkan sudut pandang orang lain. Anak-anak berinteraksi dengan orang lain, mereka belajar bagaimana sudut pandang berbeda.

Terlebih lagi jika rangsangan mental yang diberikan dengan melihat gambaran yang lebih konkrit dalam sebuah video dengan menggunakan keadaan yang sering mereka alami. Anak tentunya akan lebih mudah menangkap nilai agama dan moral yang dikemas dengan pendekatan kearifan lokal. Faktor budaya dan kebiasaan setempat akan dapat memberikan rangsangan perubahan moral pada anak dengan lebih mudah.

### **Pendekatan Kearifan Lokal**

Kearifan local dalam bahasa asing sering .dikonsepsikan sebagai kebijakan setempat (local wisdom), pengetahuan setempat (local knowledge)/ kecerdasan setempat (local genius).

Dalam pandangan I Ketut Gobyah, kearifan lokal ( local genius) adalah kebenaran yang telah mentradisi atau ajeg dalam suatu daerah. Kearifan lokal merupakan perpaduan antara nilai-nilai suci firman Tuhan dan berbagai nilai yang ada. Kearifan lokal terbentuk sebagai keunggulan budaya masyarakat setempat maupun geografis dalam arti luas. Kearifan local merupakan produk budaya masa lalu yang patut secara terus menerus dijadikan pegangan hidup.

S. Swarsi mengatakan bahwa secara konseptual, kearifan lokal dan keunggulan lokal merupakan kebijaksanaan manusia yang bersandar pada filosofi nilai-nilai, etika, cara-cara, dan perilaku yang melembaga secara tradisional. Kearifan lokal adalah nilai yang dianggap baik dan benar sehingga dapat bertahan dalam waktu yang lama, bahkan melembaga.

Menurut Nyoman Sirtha, bentuk-bentuk kearifan lokal dalam masyarakat dapat berupa nilai, norma, etika, kepercayaan, adat istiadat, hukum adat, dan aturan-aturan khusus. (Irene mariane,2014)

Teezzi, Marchettini, dan Rososini mengatakan bahwa akhir dimensi kearifan lokal ini akan mewujudkan tradisi atau agama. Dalam masyarakat Indonesia, kearifan lokal dapat ditemui dalam nyanyian, pepatah, sasanti, petuah, semboyan, dan kitab-kitab kuno yang melekat dalam perilaku sehari-hari. Kearifan lokal biasanya tercermin dalam kebiasaan-kebiasaan hidup masyarakat yang telah berlangsung lama. Keberlangsungan kearifan lokal akan tercermin dalam nilai-nilai yang berlaku dalam kelompok masyarakat tertentu. Nilai-nilai itu menjadi pegangan kelompok masyarakat tertentu yang biasanya akan menjadi bagian hidup tak terpisahkan yang dapat diamati melalui sikap dan perilaku mereka sehari-hari. (Irene, 2014)

Kota Palangka Raya sebagai ibukota provinsi Kalimantan Tengah yang didiami oleh berbagai suku dan agama, diantaranya suku banjar, suku dayak, suku jawa, suku bugis, suku minang dan lainnya, dengan berbagai macam agama dari Agama Islam, agama Kristen, (Kristen katolik dan Kristen Protestan) agama Hindu, agama Budha, dan aliran kepercayaan kaharingan. Penduduk yang terbanyak di Kota Palangka Raya adalah suku Banjar. Suku banjar yang berada di Palangka Raya mayoritas beragama Islam. Orang banjar memeluk agama Islam dan tergolong taat menjalankan perintah agamanya. Etnis banjar adalah orang-orang yang secara turun temurun menggunakan bahasa banjar sebagai bahasa ibu dalam kehidupan sehari-hari.

Unsur-unsur Filsafat Hidup Suku Banjar yang berkembang antara lain:

Pertama, *Baiman*, yaitu setiap orang Banjar meyakini adanya Tuhan/Allah. Setiap individu etnis banjar selalau disuruh untuk mempelajari tentang rukun iman. Bila belum mempelajari tentang keimanan ini dianggap keberagaman orang banjar belum sempurna.

Kedua, *Bauntung* (orang banjar punya keterampilan hidup) Jadi orang banjar dari kecil sudah diajari keterampilan kejuruan, yaitu keterampilan yang dikaitkan dengan pekerjaan tertentu yang terdapat dilingkungannya.

Ketiga, *Batuah*, arti berkah atau manfaat bagi kehidupan orang lain. Orang banjar sebagai pemeluk agama Islam, tentu akan mengamalkan ajaran secara baik, yaitu agar hidupnya membawa kebaikan bagi orang lain.

Keempat, *Cangkal*, yaitu ulet dan rajin dalam bekerja. Orang banjar dalam bekerja selalu berusaha untuk menyeimbangkan antara kepentingan dunia dan akhirat. Hidup ini harus diisi dengan kerja keras berdo'a dan beribadah kepada Allah SWT.

Kelima, *Baik tingkah laku*, yaitu orang banjar dalam pergaulan sehari-hari harus menunjukkan budi pekerti yang luhur agar disenangi orang lain.

Keenam, Kompetitif individual, yaitu orang Banjar terkenal sebagai pekerja keras dalam menggapai cita-citanya tetapi bekerja secara sendiri-sendiri tidak secara kolektif.

Ketujuh, *Materialis-pragmatis* (Karena pengaruh kehidupan modern para pemuda banjar gaya hidup sudah mengarah ke materialis-pragmatis.

Kedelapan, *sikap qana'ah dan pasrah*. Orang Banjar selagi muda adalah pekerja keras untuk meraih cita-citanya, tapi kalau sudah berhasil dan sudah tua hidupnya santai untuk menikmati hidup dan beribadah kepada Allah untuk mengisi waktu.

Kesembilan, *Haram manyarah dan waja sampai kaputing*, yaitu pantang menyerah dan tegar pendirian. Orang banjar mempunyai pendirian yang kuat untuk mempertahankan keyakinan atau yang diperjuangkan, sehingga tidak mudah goyah atau terombang-ambing oleh situasi dan kondisi yang dihadapi. ( Sahriansyah, 2015).

Adat istiadat Suku Banjar dalam pergaulan sehari-hari yang ada pada suku melayu, Banjar dan suku-suku di pesisir terjadi karena adanya; a) kedudukan dalam pandangan hidup yang sempurna, b) tujuan yang bersamaan, c) pikiran, perasaan yang sempurna, dan saling rasa menghormati.

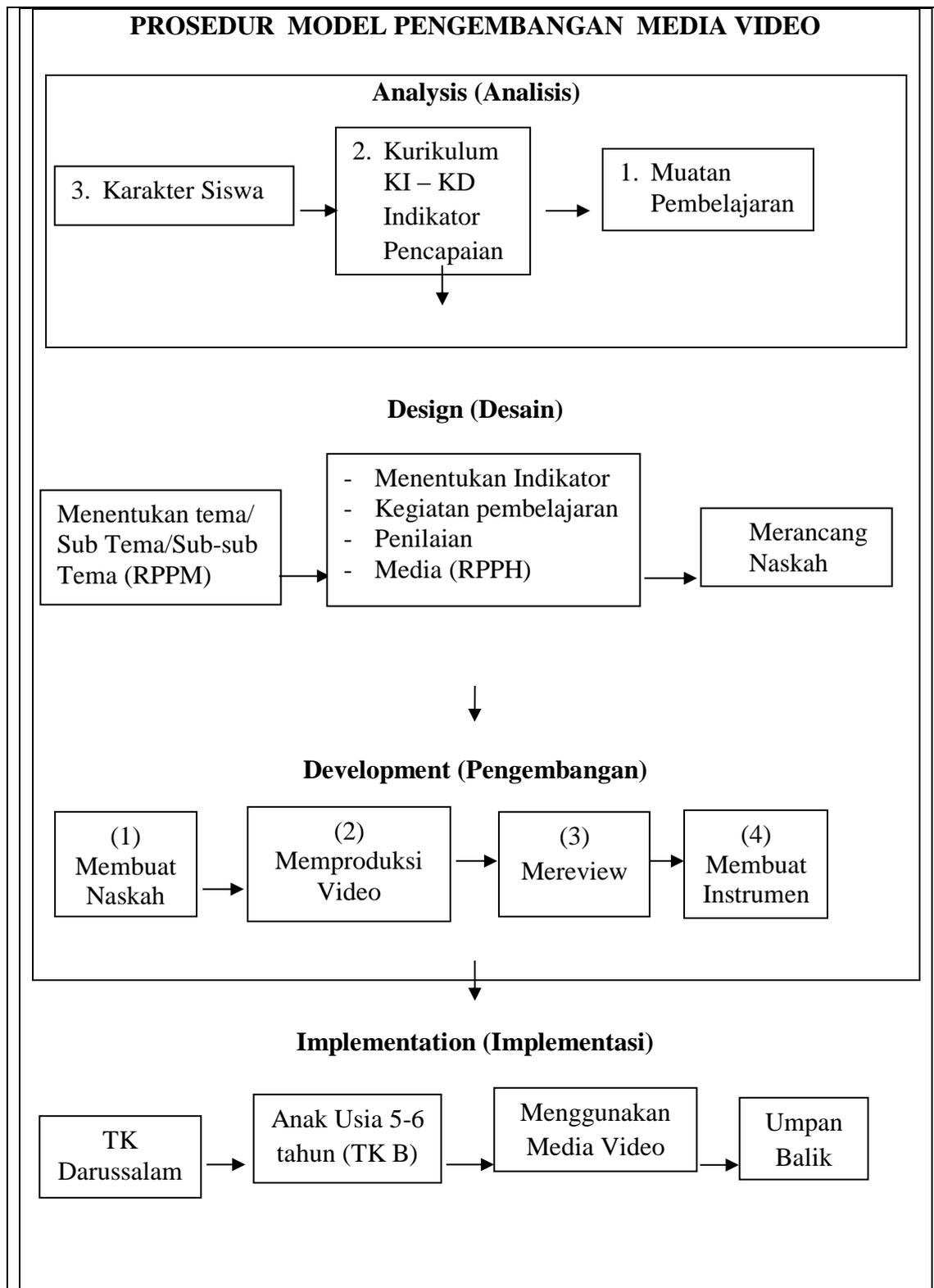
## **B. DESAIN PENELITIAN**

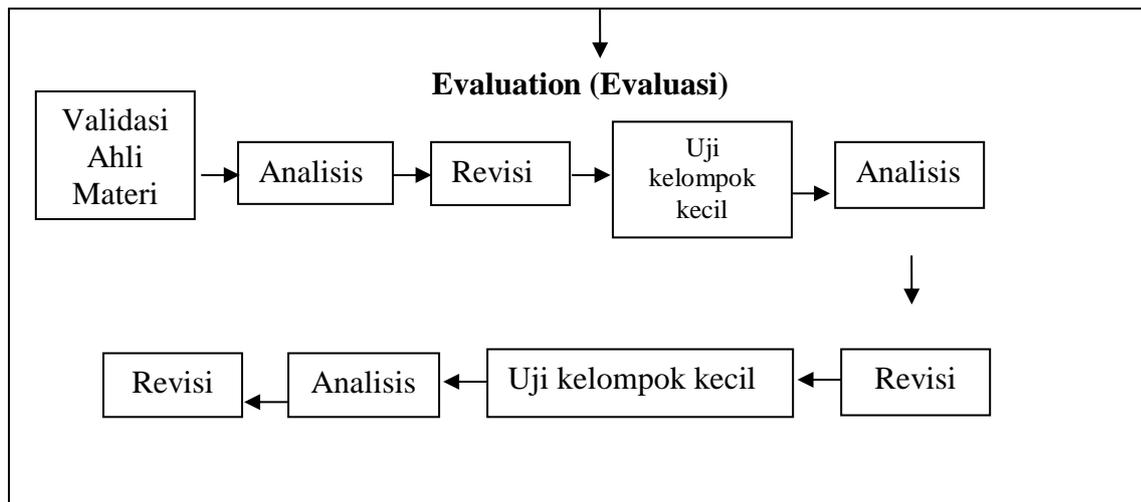
Penelitian ini menggunakan desain penelitian "*Research and Development*" (R & D). Menurut Borg and Gall (2003:569) Educational Research and Development is industry-based development model in which the findings of research are used to design new products and procedures, which then are systematically field-tested, evaluated, and refined until they meet specified criteria of effectiveness, quality, or similar standard.

Penelitian pengembangan ini dilakukan secara sistematis, mulai dari merancang sebuah produk, memvalidasi dan menguji cobakan sehingga dihasilkan produk akhir yang memenuhi syarat untuk memenuhi kriteria tertentu, terkait kelayakan, efektifitas, dan kualitas pembelajaran penanaman nilai agama dan moral di Taman Kanak-kanak. Perangkat

pembelajaran yang akan dikembangkan adalah media video pembelajaran dengan pendekatan kearifan local yang dilengkapi dengan buku panduan dan VCD player.

Adapun langkah-langkah prosedur penelitian pengembangan dapat digambarkan sebagai berikut:





Gambar. Prosedur Model Pengembangan Media Video (Model ADDIE)

**Spesifikasi Produk yang dihasilkan**

Spesifikasi produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan berupa media pembelajaran yang terdiri dari: rekaman video tentang penanaman nilai agama dan moral di Taman Kanak-kanak, dan disertai dengan buku panduan bagi pendidik.

Tabel Spesifikasi Produk Yang Dihasilkan

NO	Komponen Produk	Spesifikasi/Ciri-ciri Produk
1	Bahan Model Pengembangan Media Video	a. Analisis (analysis) b. Disain (design) c. Pengembangan (develop) d. Implementasi (implement) e. Evaluasi (evaluate)
2..	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM)	a. Menentukan jaringan tema b. Menentukan kegiatan sesuai dengan bidang pengembangan c. Membuat matrik hubungan antara tema, bidang pengembangan dan kegiatan d. Menentukan pelaksanaan kegiatan dalam satu minggu
3	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)	a. Tema/sub tema b. Kelompok usia c. Alokasi waktu d. Kegiatan Pembelajaran

		<ul style="list-style-type: none"> <li>e. Indikator pencaipan perkembangan</li> <li>f. Penilaian Perkembangan anak</li> <li>g. Media dan sumber belajar</li> </ul>
4	Media Video	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Intro (musik dan identitas)</li> <li>b. Tayangan feature program</li> <li>c. Informasi yang mendekati objek sebenarnya</li> <li>d. Penutup (musik)</li> </ul>
5	Bahan Penyerta video	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Buku Panduan (judul, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, tema/sub tema, segmentasi video, pendalaman materi)</li> <li>b. Naskah Audio Visual</li> <li>c. Video (VCD Player)</li> </ul>
6	Lembar penilaian	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Instrumen ahli materi</li> <li>b. Instrumen ahli media</li> <li>c. Instrumen ahli desain pembelajaran</li> </ul>

### Uji Coba

Uji coba dimulai dengan melakukan uji coba oleh para pakar atau ahli dalam bidang masing-masing. Yaitu uji ahli media pembelajaran, uji ahli Isi atau Materi, Uji ahli desain pembelajaran, kemudian produk berupa video tersebut akan diuraikan pada: uji kelompok perorangan, kelompok kecil dan kelompok besar/uji lapangan data yang diperoleh dari kelompok perorangan, kelompok kecil dan kelompok besar bersifat data kuantitatif yang akan dihitung dengan menggunakan rumus presentase

Pada uji lapangan ini akan dilakukan uji terhadap dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas eksperimen memakai video pembelajaran yang telah dibuat dan kelas kontrol memakai media seperti media grafis (buku). Uji lapangan dilakukan di TK Islam Darussalam Palangka Raya di provinsi Kalimantan Tengah.

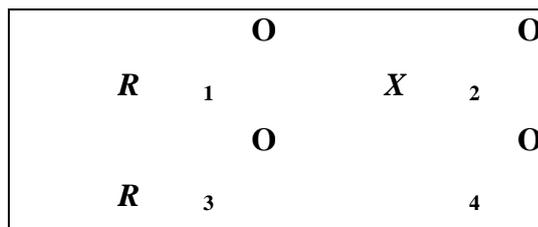
### Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini terbagi atas teknik observasi, wawancara dan angket. Lembar angket ini diberikan kepada para ahli media, ahli materi, ahli desain dan anak TK saat uji coba kelompok kecil dan uji coba pada kelompok besar.

**Teknik Analisis Data**

Teknik analisa data yang digunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif . Analisis deskriptif kualitatif juga digunakan untuk mengolah data dari review para ahli teknik analisa data ini digunakan dengan mengelompokan informasi-informasi dari data kualitatif yang berupa tanggapan, kritik atau saran perbaikan yang terdapat pada angket guna merevisi produk yang telah dibuat.

Khusus uji coba ini digunakan metode penelitian *true eksperiment design* melalui *prerest-posttest control group design*, berikut



Keterangan:

- R = Random
- O<sub>1</sub> = Pretest pada kelompok eksperimen
- O<sub>2</sub> = posttest pada kelompok eksperimen
- O<sub>3</sub> = Pretest pada kelompok kontrol
- O<sub>4</sub> = Postest pada kelompok kontrol
- X = Perlakuan (*treatment*)

*Sumber: Sugiyono (2014: 303)*

Kelompok eksperimen merupakan kelompok yang menggunakan media video pembelajaran sedangkan kelompok control merupakan kelompok yang tidak menggunakan media video pembelajaran dan melakukan pembelajaran secara konvensional. Hasil uji coba diperoleh dengan membandingkan antara hasil *pretest* kelompok eksperimen dan kelompok control secara membandingkan antara hasil *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok control.

Eksperimen dilakukan dengan membandingkan antara kelompok yang menggunakan produk video yang berisi tentang penanaman nilai-nilai agama dan moral yang telah dikembangkan dan kelompok kontrol menggunakan media yang telah digunakan dalam kegiatan pembelajaran biasanya, yaitu media buku.

Untuk pemrosesan, mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari angket, FGD, validasi ahli, tes dan observasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada berikut.

Tabel. Teknik analisis data

No	Aspek	Teknik Analisis
A. Tahap Pengembangan Media Video		
1	Kualitas pengembangan media video a. Angket masukan ahli b. Panduan FGD	- Analisis deskriptif
2	Kelayakan model pengembangan media video pembelajaran a. Lembar validasi media video	- Analisis deskriptif
B. Tahap implementasi media video		
3	Kualitas media video dan bahan penyerta a. Angket evaluasi ahli media b. Angket evaluasi ahli materi c. Angket evaluasi ahli desain pembelajaran d. Angket evaluasi ahli bahasa	- Analisis deskriptif
4	Keterbacaan dan kemenarikan media a. Angket kemenarikan media	- Analisis deskriptif
5	Efektivitas pemanfaatan media video a. Lembar observasi	- Uji t - Analisis deskriptif

Efektivitas pemanfaatan media video, efektifitas pemanfaatan media video dilakukan dengan mengolah data yang diperoleh dari *field trial evaluation*, kemudian dilakukan analisis data dengan menggunakan uji t. Pengolahan data tersebut untuk mengetahui perbedaan pembelajaran nilai agama dan moral antara kelompok pembelajaran dengan menggunakan media video yang dikembangkan.

Sebelum dilakukan uji-t, data terlebih dahulu diuji dengan uji persyaratan analisis yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah

data berasal dari populasi berdistribusi normal. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan Kolmogorov-Smirnov.

Sedangkan uji homogenitas untuk mengetahui apakah varian data bersifat homogen. Untuk melihat homogenitas pasangan kelompok dilakukan pengujian homogenitas validasi menggunakan uji levene statistik

Jika uji persyaratan hipotesis terpenuhi maka data dianalisis menggunakan t-tes berpasangan (*related*). Untuk menguji persyaratan analisis di atas dilakukan dengan menggunakan program SPSS.

### C. KESIMPULAN

Secara umum tujuan pengembangan akan menghasilkan model pengembangan media video untuk menanamkan nilai agama dan moral dengan pendekatan kearifan local di Taman Kanak-kanak yang layak digunakan, serta efesiensi, dan efektifitasnya.

Tahap awal pengembangan model melakukan analisis literature yang dipadukan hasil studi lapangan berkaitan dengan kondisi perilaku anak di Taman Kanak-kanak. seperti perilaku yang mencerminkan sikap peduli, sikap menghargai dan toleran kepada orang lain, sikap tanggung jawab, sikap jujur, sikap rendah hati dan santun kepada orang tua, pendidik, dan teman.

### DAFTAR PUSTAKA

Abun, Fr.D. and Cajindos, R. (2012). The Effect of Religion toward Moral Values of College Students in locos Sur, Philippines. *E-International Scientific Research Journal*, Volume – IV, Issue- 3, 2012, ISSN 2094-1749.

Anwar, Khairil, dkk, (2006), *Kedatangan Islam di Bumi Tambun Bungai*, Palangkaraya: STAIN P.Raya, MUI.

Arikunto, (2005). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Yogyakarta : Rineka Cipta

Bautista, dkk.(2012).Value of Audiovisual Records in Intercultural Educartion. *Educational Humanities Social Sciences Art*. 2 39, 20, p. 169 . Oct.

Branch, Robert Maribe, (2009). *Instructional Design: The Addie Approach*, London: Springer New York Dordrecht Heidelberg.

Borg. Walter R and Meredith Damlen Gall. 2003. (2007) *Educational Research: An Instroduction*, Longman: New York

- Creswell, John W. (2014). *Research Design, Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Terj. Achmad Fawaid. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Daryanto, (2010). *Media Pembelajaran Perannya Sangat penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta ; Gaya Media
- Daud, Alfiani, (1997). *Islam Dan Masyarakat Banjar Deskripsi dan Analisa Kebudayaan Banjar*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Departemen Pendidikan Nasional, (2003). *Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Hooli, Abeer. and Al-Shammari, Zaid. Teaching and Learning Moral Values Through Kindergarten Curriculum. *Education*, Vol. 124 No. 3.
- Kristanto, Wisnu. (2014). *Pengembangan Media Video Lagu-lagu Tradisional untuk Pembelajaran Nilai moral dan Agama Pada Anak Usia dini di TK al Uswah Prigen* (Tesis magister tidak dipublikasikan) Universitas Negeri Surabaya.
- Lestaringrum, Anik. (2013). *Pengaruh Penggunaan Media VCD tentang Fiqh Anak Upin Ipin Terhadap perkembangan Nilai-nilai Agama dan Moral anak kelompok B Tk di Kota Kediri* (Tesis magister tidak dipublikasikan) Universitas Negeri Surabaya.
- Mariane, Irene, (2014). *Kearifan Lokal Pengelolaan Hutan Adat*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Mohammad, F.M. (2012). The Effect Of A Story –Based Programme On Developing Moral Values At The Kindergarten Stage. *Interdisciplinary Journal of Contemporary Research in Business*. Vol 4. No 7.
- Molenda M, (2008). *Educational Technology : A Definition With Commentary*. The State University of New york at Potsdam.
- Mustaji. (2013). *Media Pembelajaran*. Surabaya : Unesa University Press
- Oktavia, Mike Dewi. (2014). *Pengaruh Penggunaan Media Video tentang Tata cara salat dan berdoa serta Motivasi belajar Terhadap Perkembangan Nilai-nilai Agama dan Moral Anakkelompok di TK Negeri Pembina kota Probolinggo* (Tesis magister tidak dipublikasikan) Universitas Negeri Surabaya.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 20013 Pendidikan Anak Usia Dini.
- Prastowo Andi. (2011). *Pengembangan Sumber Belajar*. Yogyakarta : PT UIN SUKA Yogyakarta
- Sahriansyah, (2015). *Sejarah Kesultanan dan Budaya Banjar*, Banjarmasin: Antasari Press.

Seels, Barbara B and Richey Rita C. (1994). *Instructional Tecnology: The definition and Domains of the Field*. Washington D.C: Association of Educational Communications and Technology

Zin, dkk. (2012). "Educational Quality Enhancement via Multimedia Technology" *Asian Social Science*, ISSN 1911-2007,08/2012,Vol 8. Issue 10 hal103.