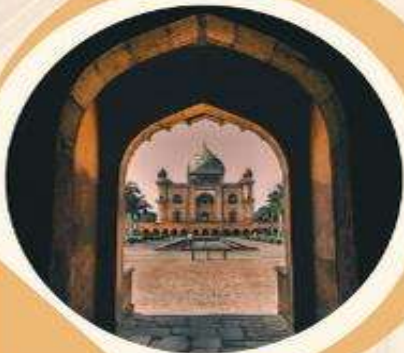


Media cerita bergambar berbasis VCT memberikan pengalaman belajar unik, menarik, serta dapat menggetarkan perasaan, membangkitkan semangat dan menimbulkan keasyikan tersendiri bagi pembaca maupun yang mendengarnya.



Media Cerita Bergambar Akidah Akhlak Berbasis Value Clarification Technique

Dr. Eni Fariyatul Fahyuni, M.Pd.I,
Dra. Dwi Nastiti, M.Si.
Moch. Bahak Udin By Arifin, S.Pd.I, M.Pd.I.



**MEDIA CERITA BERGAMBAR AKIDAH AKHLAK BERBASIS
VALUE CLARRIFICATION TECHNIQUE**

Dr. Eni Fariyatul Fahyuni, M.Pd.I
Dra. Dwi Nastiti, M.Si.
Moch. Bahak Udin By Arifin, S.Pd.I., M.Pd.I.



Diterbitkan oleh
NIZAMIA LEARNING CENTER
Ruko Valencia AA-15, Gemurung, Gedangan
Sidoarjo, Jawa Timur, Indonesia 61254

ISBN: 978-623-265-049-7

Copyright©2020.

Authors

All rights reserved

**MEDIA CERITA BERGAMBAR AKIDAH AKHLAK BERBASIS
VALUE CLARRIFICATION TECHNIQUE**

Penulis :

Dr. Eni Fariyatul Fahyuni, M.Pd.I
Dra. Dwi Nastiti, M.Si.
Moch. Bahak Udin By Arifin, S.Pd.I., M.Pd.I.

ISBN : 978-623-265-049-7

Editor : Dr. Eni Fariyatul Fahyuni, M.Pd.I

Design Sampul dan Tata Letak :

Penerbit :

NIZAMIA LEARNING CENTER

Redaksi :

Ruko Valencia AA-15, Gemurung, Gedangan
Sidoarjo, Jawa Timur, Indonesia 61254

Cetakan pertama, Februari 2020

© Hak cipta dilindungi undang-undang
Dilarang memperbanyak karya tulis ini dengan suatu
apapun tanpa ijin tertulis dari penerbit.

Kata Pengantar

Segala puji hanya milik Allah SWT. Shalawat dan salam selalu tucurahkan kepada Rasulullah SAW. Berkat limpahan dan rahmat-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan buku hasil penelitian pengembangan institusi Universitas Muhammadiyah Sidoarjo dengan judul *“Media Cerita Bergambar Akidah Akhlak Berbasis Value Clarification Techniquer”* yang tentunya diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi pembaca dan pemerhati pendidikan khususnya bagi para mahasiswa, guru, calon pendidik maupun dosen.

Secara keseluruhan buku ini memuat 5 bab yang terdiri atas berbagai informasi. Bab 1 mengulas tentang kompetensi pendidik. Bab 2 mengulas tentang media pembelajaran inovatif. Bab 3 mengulas tentang model pembelajaran VCT. Bab 4 memaparkan pembahasan hasil riset. Bab 5 memaparkan hasil riset pengembangan.

Akhir kata penulis menyampaikan ucapan terima kasih atas motivasi dan bantuan yang diberikan. Mudah-mudahan karya sederhana ini bermanfaat dan dicatat sebagai amal kebajikan di sisiNya. Amin.

Sidoarjo, 20 Februari 2020

Penulis

Dr. Eni Fariyatul Fahyuni, M.Pd.I

DAFTAR ISI

Cover	
Identitas Buku	
Kata Pengantar	
Daftar isi	
Bab I	: Kompetensi Pendidik
A.	Pentingnya Kompetensi Pendidik..... 1
B.	Tugas Pendidik..... 2
C.	Tujuan Pengembangan dan Spesifikasi Produk..... 4
Bab II	: Media Pembelajaran Inovatif
A.	Prinsip-Prinsip Media Pembelajaran 6
B.	Media Cergam..... 8
C.	Metode VCT..... 11
Bab III	: Model Pembelajaran VCT
A.	Sintaks Model Pembelajaran VCT..... 16
B.	Teknik Pembelajaran VCT..... 18
Bab IV	: Analisa Pengembangan Produk
A.	Analisis Kebutuhan..... 19
B.	Pengembangan Instrumen 19
C.	Pengembangan Strategi..... 21
D.	Penyajian Tugas dan Latihan Soal..... 22
Bab V	: Hasil Riset Pengembangan
A.	Hasil Riset..... 27
B.	Saran-Saran..... 28
Daftar Pustaka	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Posisi Media Dalam Pembelajaran	6
Gambar 2. Fungsi Media Pembelajaran	7
Gambar 3. Bentuk Penyajian Tujuan Pembelajaran	20
Gambar 4. Bentuk Penyajian Desain Pembelajaran	21
Gambar 5. Bentuk Penyajian Pengurutan Materi	22
Gambar 6. Bentuk Penyajian Soal	23

BAB I

KOMPETENSI PENDIDIK

A. Pentingnya Kompetensi Pendidik

Menurut Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah: “Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Sebagaimana juga tercantum dalam Undang-Undang Guru dan Dosen Nomor 14 Tahun 2005 Pasal 8 disebutkan bahwa “Guru wajib memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikasi pendidik, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional”. Kompetensi guru sebagaimana yang dimaksud dalam undang-undang tersebut meliputi kompetensi pedagogis, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi.

Dari masing-masing kompetensi tersebut, kompetensi inti yang wajib dimiliki guru atau dosen diantaranya adalah “mengembangkan kurikulum yang terkait dengan bidang pengembangan yang diampu dan menyelenggarakan kegiatan pengembangan yang mendidik. Dalam rangka mencapai tujuan tersebut, maka salah satu bidang studi yang harus dipelajari oleh peserta didik di madrasah adalah mata

pelajaran Akidah Akhlak yang memiliki kontribusi memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mempraktikkan akhlakul karimah dan adab Islami. Sebagaimana dalam kurikulum 2004 (KBK) yang kemudian disempurnakan dengan kurikulum 2006 (KTSP) bahwa pengajaran mata pelajaran Akidah Akhlak di madrasah ibtidaiyah kelas II adalah diarahkan salah satunya pada pencapaian standar kompetensi membiasakan akhlak terpuji siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Berkaitan dengan pencapaian standar kompetensi tersebut, proses belajar mengajar di sekolah selama ini masih banyak yang hanya mengandalkan buku-buku pelajaran berupa *textbook*, meskipun sudah ada beberapa variasi penambahan ilustrasi tetapi semua itu belum memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat baca siswa. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Retno (2010:11) bahwa kenyataannya masih banyak siswa yang tidak menikmati apa yang dibacanya, mereka membaca tetapi tidak memahami apa yang dibaca. Oleh karena itu, kemampuan memahami bacaan anak menjadi berkurang karena membaca dianggap sebagai kegiatan yang membosankan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan beberapa orang guru di SD Muhammadiyah I Candi Labschool Umsida Kabupaten Sidoarjo, diperoleh temuan bahwa terdapat masalah berkaitan dengan kemampuan siswa dalam memahami bacaan atau pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru pada siswa kelas II mata pelajaran Akidah Akhlak. Hal ini juga didukung dari hasil pengamatan

yang dilakukan peneliti di kelas II pada tanggal 6 Januari 2020, guru pada saat memulai pembelajaran Akidah Akhlak menggunakan metode ceramah selama 7 menit, selanjutnya guru meminta siswa membuka buku paket. Selama kegiatan belajar berlangsung, siswa tidak seluruhnya membaca materi yang ditugaskan. Para siswa ada yang sibuk dengan aktifitasnya sendiri, ada yang pura-pura sedang membaca buku paket, ada yang asyik mengobrol dengan teman sebangkunya dan ada pula yang terlihat melamun. Walaupun ada juga diantara siswa yang terlihat serius membaca buku paket. Setelah tugas membaca selesai, guru mengecek kembali tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang baru dibaca. Guru kemudian mengajukan pertanyaan, dalam kegiatan itu tidak semua pertanyaan mampu dijawab oleh siswa dengan benar. Selanjutnya guru meminta siswa merangkum materi yang baru saja dibaca secara tertulis, untuk kegiatan ini juga tidak banyak yang bisa siswa tuliskan.

B. Tugas Seorang Pendidik

Salah satu tugas seorang pendidik adalah mengembangkan kurikulum dan menyelenggarakan kegiatan pembelajaran yang mendidik peserta didiknya. Guru dituntut mampu menyusun bahan ajar yang inovatif bisa berupa bahan cetak, model atau market, audio, audiovisual ataupun elektronik interaktif sesuai dengan kurikulum, perkembangan kebutuhan peserta didik, maupun perkembangan teknologi informasi. Untuk itulah dalam melaksanakan profesinya,

tenaga pendidik sangat memerlukan aneka ragam pengetahuan dan ketrampilan keguruan yang memadai sesuai dengan tuntutan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Pada umumnya para pendidik selama ini hanya menyediakan bahan ajar di sekolah secara monoton, yang bahan-bahannya sudah tersedia dan tinggal pakai, serta tidak perlu harus bersusah payah membuatnya. Peserta didik akan merasa bosan mengikuti proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi tidak efisien dan efektif. Guru kurang mengembangkan kreativitasnya dalam merencanakan, menyiapkan dan menyusun bahan ajar yang kaya inovasi sehingga menarik perhatian siswa. Ini tentu menjadi persoalan serius, persoalan yang tidak sekedar bisa dipecahkan dalam dataran wacana semata, namun harus ada aksi nyata guna mengatasi persoalan tersebut. Salah satunya untuk menjawab kebutuhan siswa di sekolah, guru perlu membangun kreativitas dengan mengembangkan bahan ajar yang inovatif yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka diperlukan perancangan pembelajaran yang mempertimbangkan segi efektifitas, efisiensi dan daya tarik sehingga diharapkan mampu mempertinggi kualitas proses belajar mengajar siswa di sekolah. Perancangan pembelajaran dapat dijadikan titik awal perbaikan kualitas desain pembelajaran. Program pembelajaran menggunakan seperangkat media merupakan upaya efektif untuk

meningkatkan daya tarik pembelajaran. Dengan memperhatikan kompleksitas proses belajar, maka ketepatan pemilihan media dan metode pembelajaran akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Penggunaan bahan ajar yang tepat dan sesuai dengan karakteristik peserta didik merupakan suatu usaha untuk memudahkan pemahaman siswa yang berdampak pada peningkatan prestasi belajarnya.

C. Tujuan Pengembangan dan Spesifikasi Produk

Tujuan pengembangan ini adalah bertujuan menghasilkan suatu produk bahan ajar berupa media cerita bergambar yang diaplikasikan pada mata pelajaran Akidah Akhlak dengan pokok bahasan tentang sedekah di SD Muhammadiyah I Candi Labschool Umsida Kabupaten Sidoarjo. Diharapkan media cerita bergambar yang dikembangkan tersebut dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Media cerita bergambar merupakan seperangkat media pembelajaran yang dirancang secara holistik-integratif dengan merujuk pada prinsip-prinsip perkembangan kognitif peserta didik dan strategi pembelajaran yang berbasis pada teori kognitivism serta mengacu pada prinsip-prinsip komunikasi. Hasil pembelajaran yang diharapkan difokuskan pada penguasaan kompetensi akademik dan pengembangan karakter pada mata pelajaran Akidah Akhlak dengan pokok bahasan tentang perilaku terpuji.

Media pembelajaran berupa cerita bergambar memiliki spesifikasi produk fisik berupa: 1) Buku cerita bergambar tentang sedekah. 2) Kalimat yang digunakan dalam judul “Senangnya Bisa Bersedekah” dirancang sederhana sehingga mudah dipahami siswa. 3) Buku bacaannya disertai dengan gambar-gambar berwarna yang menarik dan disesuaikan dengan alur ceritanya. 4) Materi yang terkandung dalam cerita memuatkan nilai-nilai bertujuan membentuk karakter siswa yang riang gembira, bersahabat, mampu bersikap dan bertindak sesuai ajaran Islam, mau bekerjasama dan menghargai satu sama lain demi mewujudkan perdamaian dan masa depan bangsa yang lebih baik. Produk yang dikembangkan dilengkapi dengan perangkat seperti Silabus, RPP dan instrumen penilaian pembelajaran.

BAB II

MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF

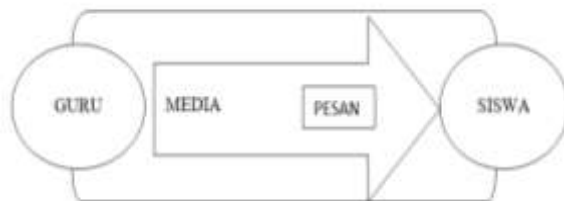
A. Prinsip-Prinsip Media Pembelajaran

Upaya dalam meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia adalah melalui proses kegiatan belajar mengajar. Menurut Sadiman (1993: 6) proses belajar mengajar pada hakekatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses menyampaikan informasi dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu kepada penerima pesan. Pesan-pesan tersebut berupa nilai-nilai ajaran yang dituangkan dalam kurikulum dan disampaikan oleh guru atau sumber lain ke dalam simbol-simbol komunikasi visual maupun verbal. Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran.



Gambar 1. Posisi Media dalam Pembelajaran (Daryanto, 2010)

Dalam proses pembelajaran, media pengajaran merupakan wahana penyampaian informasi atau pesan pembelajaran yang sangat penting bagi siswa. Pembelajaran melalui penggunaan media, perlahan-lahan mampu menggeser sistem pembelajaran tradisional yang hanya menggunakan buku-buku teks (Dimiyati, 2005). Fungsi media dalam proses pembelajaran dapat ditunjukkan pada gambar berikut ini.



Gambar 2. Fungsi Media dalam Pembelajaran (Daryanto, 2010)

Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Secara umum media mempunyai kegunaan, antara lain: (a) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik. (b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra. (c) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar. (d) Memungkinkan anak secara mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya. (e) Memberi

rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Penciptaan lingkungan belajar ramah anak dengan memberikan proses pembelajaran yang sesuai dengan hak dan kebutuhan siswa dengan guru lebih banyak menerima perbedaan daripada harus memaksakan kehendaknya adalah kunci menerapkan pendidikan ramah siswa (Maoto, 2014). Untuk itu perlu kebijakan pihak sekolah yang jelas dan berkelanjutan guna menerapkan program pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan mampu mengoptimalkan berbagai potensi belajar siswa. Pembelajaran dimana sekolah memiliki keterbatasan baik dari sarana prasarana dan kelengkapan fasilitas belajar lainnya dapat dioptimalkan guru dengan membangun kolaboratif siswa sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna baginya (Wadjdy, 2018).

B. Media Cerita Bergambar

Mayer (2009: 63) dalam teori kognitif multimedia learning, bahwa murid-murid yang belajar dengan kata-kata dan gambar-gambar bisa menghasilkan 89% lebih banyak solusi kreatif dalam tes transfer dibandingkan murid-murid yang belajar dengan kata-kata saja. Saat kata-kata disajikan sebagai narasi, saluran auditori bisa digunakan untuk pemrosesan kata-kata. Pada saat yang sama, saluran visual bisa digunakan untuk pemrosesan gambar-gambar. Dengan cara ini, bebannya jadi berimbang diantara dua saluran

sehingga tidak ada satu saluran yang kelebihan beban. Gambar-gambar masuk melalui mata (diproses disaluran pictorial) dan kata-kata terucapkan masuk lewat telinga (diproses disaluran verbal).

Otak manusia memiliki tempat khusus untuk sejumlah pembelajaran yang disebut ingatan jangka panjang. Dari ungkapan tersebut dapat disimpulkan bahwa daya tarik dalam belajar mampu meningkatkan minat belajar dan memperpanjang ingatan terhadap pelajaran. Hal ini disebabkan visualisasi mencoba menggambarkan hakekat pesan dalam bentuk yang menyerupai keadaan yang sebenarnya. Pesan visual sangat efektif dalam memperjelas informasi. Melalui penggunaan media pengajaran diharapkan dapat mempertinggi kualitas belajar mengajar yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa.

Media cerita bergambar atau sering disebut juga sebagai media grafis dipergunakan dalam proses pembelajaran, memiliki pengertian praktis, yaitu media yang dapat mengkomunikasikan fakta-fakta dan gagasan-gagasan secara jelas dan kuat melalui perpaduan kata-kata dan gambar (Sudjana dan Rivai, 2002). Media grafis sangat memadai untuk menyampaikan informasi dalam bentuk rangkuman yang dipadatkan. Menurut Retno (2010: 68) cerita bergambar atau biasa kita kenal dengan sebutan komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya komik di cetak di kertas dan di lengkapi dengan teks.

Komik merupakan suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita, dalam urutan yang erat yang dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca (Sudjana dan Rivai, 2002: 64).

Menurut Nur'aini dongeng merupakan informasi yang bersifat kreatif, imajinatif dan emosional. Sifat dongeng mempengaruhi informasi tentang cerita/dongeng yang akan masuk ke alam subkonsius manusia. Orang yang mendengar dongeng atau membaca novel akan merasa senang karena melibatkan emosi positifnya, yaitu perasaan senang. Emosi ini akan mengantarkan anak pada alam pikirnya dan menyukai yang dipelajarinya. Orang cenderung belajar dan mengingat informasi lebih baik jika mereka menyukai pada saat mereka belajar dari apa yang mereka pelajari. Otak manusia memiliki tempat khusus untuk sejumlah pembelajaran yang disebut ingatan jangka panjang. Dari ungkapan tersebut dapat disimpulkan bahwa daya tarik dalam belajar mampu meningkatkan minat belajar dan memperpanjang ingatan terhadap pelajaran.

Kegiatan bercerita memberikan pengalaman belajar bagi anak. Penggunaan metode bercerita memungkinkan anak mengembangkan kemampuan kognitif, afektif maupun psikomotor masing-masing anak. Karena kegiatan bercerita memberikan pengalaman belajar yang unik dan menarik, serta dapat menggetarkan perasaan, membangkitkan semangat

dan menimbulkan keasyikan tersendiri bagi orang yang membaca maupun yang mendengarnya.

Metode bercerita dipergunakan guru untuk memberikan informasi tentang kehidupan sosial anak dengan orang-orang yang ada disekitarnya. Melalui bercerita anak dapat menyerap pesan-pesan yang dituturkan. Pesan dengan sarat informasi atau nilai-nilai itu akan dapat dihayati anak dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Moeslichatoen, 2004).

C. Metode Value Clarification Technique

Value clarification technique atau biasa disingkat VCT adalah sebagai suatu model dalam strategi pembelajaran moral bertujuan: a) mengukur atau mengetahui tingkat kesadaran peserta didik tentang suatu nilai; b) membina kesadaran peserta didik tentang nilai-nilai yang dimilikinya, baik tingkatannya maupun sifatnya (positif dan negatifnya) untuk dibina ke arah peningkatan dan perbaikannya; c) menanamkan nilai-nilai tertentu kepada peserta didik melalui cara yang rasional dan diterima peserta didik sehingga pada akhirnya nilai tersebut menjadi milik peserta didik; d) melatih peserta didik cara menilai, menerima, dan mengambil keputusan terhadap suatu persoalan dalam hubungannya dengan kehidupan sehari-hari di masyarakat (Qiqi Yulianti Zakiyah, 2014).

Pendidikan nilai tidak hanya merupakan program khusus yang diajarkan melalui sejumlah mata pelajaran, akan tetapi mencakup keseluruhan program pendidikan. Hakam (2000: 05) mengungkapkan bahwa Pendidikan nilai adalah pendidikan yang mempertimbangkan objek dari sudut moral dan sudut pandang non moral, meliputi estetika, yakni menilai objek dari sudut pandang keindahan dan selera pribadi, dan etika yaitu menilai benar atau salahnya dalam hubungan antarpribadi.

Mulyana (2004:119) mengungkapkan bahwa secara umum, pendidikan nilai dimaksudkan untuk membantu peserta didik agar memahami, menyadari, dan mengalami nilai-nilai serta mampu menempatkannya secara integral dalam kehidupan. Untuk sampai pada tujuan dimaksud, tindakan-tindakan pendidikan yang mengarah pada perilaku yang baik dan benar perlu diperkenalkan oleh para pendidik.

Teknik klarifikasi nilai atau sering disebut dengan values clarification technique merupakan teknik pembelajaran untuk membentuk peserta didik dalam mencari dan menentukan suatu nilai yang dianggap baik dalam menghadapi suatu persoalan melalui proses menganalisis nilai yang sudah ada dan tertanam dalam diri peserta didik. Hall (1973) mengartikan values clarification technique.

“By value clarification we mean methodology or process by which we help a person to discover values through behavior, feelings, ideas and through important choices he has made and is continually in fact, acting upon in and through his life”

Penanaman pendidikan karakter sejak dini kepada siswa dapat membantunya mampu mengatasi berbagai permasalahannya di masa depan. Dengan penanaman karakter yang kuat, berlandaskan nilai-nilai yang sudah ditetapkan, maka diharapkan dapat membentuk karakter kepemimpinan siswa yang siap menghadapi tantangan dan perubahan jaman (Hester, 2019). Pembentukan karakter dalam pendidikan Islam meliputi sikap, sifat, reaksi, perbuatan, dan perilaku. Untuk membentuk karakter sesuai dengan nilai-nilai Islam harus direalisasikan pada al-Qur'an dan al-Sunnah. Merujuk pada konsep pendidikan karakter inilah, maka penerapan pendidikan karakter tidak dapat dipisahkan dari nilai-nilai dan pedoman ajaran Islam (Musrifah, 2016).

Mulyana (2004:119) mengungkapkan bahwa secara umum, pendidikan nilai dimaksudkan untuk membantu peserta didik agar memahami, menyadari, dan mengalami nilai-nilai serta mampu menempatkannya secara integral dalam kehidupan. Untuk sampai pada tujuan dimaksud, tindakan-tindakan pendidikan yang mengarah pada perilaku yang baik dan benar perlu diperkenalkan oleh para pendidik.

Pada dasarnya, pendidikan nilai dapat dirumuskan dari dua pengertian dasar yang terkandung dalam istilah pendidikan dan nilai. Ketika dua istilah itu disatukan, arti keduanya menyatu dalam definisi pendidikan nilai. Sastrapratedja (Kaswardi, 1993) menyebutkan bahwa Pendidikan nilai adalah penanaman dan pengembangan nilai-

nilai pada diri seseorang. Dalam pengertian yang hampir sama, Mardiatmadja (1986) mendefinisikan pendidikan nilai sebagai bantuan terhadap peserta didik agar menyadari dan mengalami nilai-nilai serta menempatkannya secara integral dalam keseluruhan hidupnya.

Pendidikan nilai tidak hanya merupakan program khusus yang diajarkan melalui sejumlah mata pelajaran, akan tetapi mencakup keseluruhan program pendidikan. Hakam (2000: 05) mengungkapkan pendidikan nilai adalah pendidikan yang mempertimbangkan objek dari sudut moral dan sudut pandang non moral, meliputi estetika, yakni menilai objek dari sudut pandang keindahan dan selera pribadi, dan etika yaitu menilai benar atau salahnya dalam hubungan antarpribadi. Empat model pendidikan nilai, yaitu sebagai berikut:

- a. Model teknik pengungkapan nilai, yaitu teknik yang memandang pendidikan moral dalam pengertian *promoting self-awareness and self-caring* membantu mengungkapkan moral yang dimiliki peserta didik tentang hal-hal tertentu. Pendekatannya dilakukan dengan cara membantu peserta didik menemukan dan menilai atau menguji nilai yang mereka miliki untuk mencapai perasaan diri.
- b. Model analisis nilai, yaitu model yang membantu peserta didik mempelajari pengambilan keputusan melalui proses langkah demi langkah dengan cara yang sangat sistematis. Model ini akan memberikan makna jika

dihadapkan pada upaya menangani isu-isu kebijakan yang kompleks.

- c. Model pengembangan kognitif moral, yaitu model yang membantu peserta didik berpikir melalui pertentangan dengan cara yang lebih jelas dan menyeluruh melalui tahapan-tahapan umum dan pertimbangan moral.
- d. Model tindakan sosial, yaitu model yang bertujuan meningkatkan keefektifan peserta didik mengungkap, meneliti, dan memecahkan masalah sosial.

Implementasi pendidikan nilai dalam proses belajar mengajar antara lain: 1) spiritual untuk meletakkan nilai-nilai etik dan moral serta religiusitas sebagai dasar dan arah pengembangan sains; 2) akademis untuk menunjukkan kaidah-kaidah normatif yang harus dipatuhi dalam menggali dan mengembangkan ilmu; 3) Mondial untuk menyadarkan bahwa siapapun pada masa depan harus siap mengadaptasi diri dengan perubahan dalam mengatasi masalah yang dihadapi.

Pendidikan nilai yang diberikan merupakan proses bimbingan melalui suri tauladan, pendidikan yang berorientasi pada penanaman nilai-nilai kehidupan yang di dalamnya mencakup nilai agama, budaya, etika, dan estetika menuju pembentukan pribadi peserta didik yang memiliki kecerdasan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian yang utuh, berakhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, dan negara

BAB III

MODEL PEMBELAJARAN VCT

A. Sintaks Model Pembelajaran VCT

Sintaks model pembelajaran VCT terbagi atas tujuh tahapan yang dibagi dalam tiga tingkat, yakni.

1. Kebebasan memilih, pada tingkatan ini terdapat tiga tahapan, yaitu: (a) memilih secara bebas, artinya peserta didik diberi kesempatan untuk menentukan suatu masalah/kasus/ kejadian yang diambil dari buku atau yang dibuat guru; (b) memilih dari beberapa solusi alternative pilihan secara bebas yang menurutnya baik, nilai yang dipaksakan berdampak kurang baik bagi pembelajaran nilai itu sendiri; dan (c) memilih setelah dilakukan analisis sebagai akibat pilihannya.
2. Menghargai, tingkatan ini terdiri atas dua tahap pembelajaran, yaitu: (a) adanya perasaan senang dan bangga dengan nilai yang menjadi pilihannya sehingga nilai tersebut menjadi bagian dari dirinya; dan (b) menegaskan nilai yang telah menjadi integral dalam dirinya di depan umum.
3. Berbuat, tingkatan ini terdiri atas dua tahap, yaitu: (1) kemauan dan kemampuan untuk mencoba melaksanakannya; dan (2) mengulangi perilaku sesuai dengan nilai pilihannya. Artinya, nilai yang menjadi pilihan itu harus tercermin dalam kehidupannya sehari-hari.

B. Teknik Pembelajaran VCT

John Jarolimek (1970) menjelaskan beberapa teknik pengajaran nilai sebagai berikut yaitu:

1. Teknik self evaluasi (menilai diri sendiri) dan group evaluation (evaluasi kelompok) yaitu peserta didik diajak berdiskusi atau tanya jawab tentang apa yang dilakukan serta diarahkan untuk perbaikan atau penyempurnaan oleh peserta didik itu sendiri.
2. Teknik *lecturing* yaitu guru bercerita materi yang menjadi topik bahasannya dalam pembelajaran.
3. Teknik menarik dan memberikan percontohan yaitu guru memberikan serta meminta contoh-contoh baik dalam diri peserta didik ataupun kehidupan masyarakat kemudian dianalisa, dinilai dan didiskusikan.
4. Teknik indoktrinasi dan pembakuan kebiasaan yaitu dalam teknik ini peserta didik dituntut untuk menerima atau melakukan sesuatu yang oleh guru dinyatakan baik, harus, dilarang dsb.
5. Teknik tanya jawab yaitu guru mengangkat suatu masalah, lalu mengemukakan pertanyaan-pertanyaan dan peserta didik aktif menjawab atau mengemukakan pendapatnya.
6. Teknik menilai suatu bahan tulisan baik dari buku ataupun khusus dibuat guru. Dalam hal ini peserta didik memberikan penilaian dengan kode misalnya (baik-buruk, benar-tidak benar, adil-tidak adil dll).

7. Teknik mengungkapkan nilai melalui permainan. Dalam hal ini dapat menggunakan model yang sudah ada ataupun ciptaan guru.
8. Teknik inkuiri merupakan suatu proses berpikir yang ditempuh peserta didik untuk menemukan suatu konsep melalui langkah perumusan masalah, pengajuan hipotesis, merencanakan pengujian hipotesis, melalui eksperimen dan demonstrasi, mencatat data hasil eksperimen, mengolah data, menganalisis data, dan membuat kesimpulan.

Pendidikan nilai bukanlah sebagai subject matter bukan sebagai satu mata pelajaran yang harus diberikan kepada siswa, tetapi sebagai suatu dimensi dari seluruh usaha Pendidikan. Pendidikan nilai dapat diintegrasikan dalam berbagai mata pelajaran, sehingga setiap mata pelajaran harus ada ruh pendidikan nilai.

Dalam proses pendidikan, Pendidikan nilai dapat dianalogikan sebagai darah yang ada dalam tubuh manusia. Pendidikan adalah tubuh sedangkan nilai-nilai adalah darahnya. Darah itu harus ada di setiap tubuh, dan ia senantiasa mengalir dalam tubuh membawa sari-sari makanan yang diperlukan organ-organ tubuh lainnya dan mengeluarkan zat-zat yang tidak dibutuhkan. Oleh karena itu idealnya Pendidikan nilai harus ada pada seluruh mata pelajaran yang diprogramkan oleh lembaga pendidikan. Setiap guru memiliki tanggung jawab untuk menyampaikan Pendidikan nilai kepada peserta didik.

BAB IV

ANALISA PENGEMBANGAN PRODUK

A. Analisis Kebutuhan Menjawab Tujuan Pembelajaran


Pengembang menterjemahkan tujuan umum membiasakan akhlak terpuji ke dalam tujuan yang lebih operasional, antara lain: 1) Pengertian dermawan, 2) Contoh sikap dermawan, 3) Dampak positif dermawan dan dampak negatifnya tidak dermawan, serta 3) Rangkuman tentang sikap dermawan. Gambaran rumusan operasional, digunakan pengembang sebagai rumusan materi bahan ajar yang nantinya secara spesifik dapat memberikan informasi untuk mengembangkan naskah cerita dan butir-butir tes yang diberikan pada siswa. Analisis pembelajaran ini dimaksudkan untuk mengidentifikasi ketrampilan-ketrampilan yang akan dipelajari, kondisi pencapaian unjuk kerja dan kriteria pencapaian unjuk kerja.

Memahami tujuan dalam kegiatan pembelajaran bukanlah persoalan yang mudah, namun hal tersebut bukan berarti kegiatan perumusan tujuan tidak bisa dicapai dan diaplikasikan dalam konteks pembelajaran. Permasalahan yang sering kali terjadi adalah para pembelajar sering terkecoh dalam merumuskan tujuan, karena belum mampu melihat esensi tujuan pembelajaran dari berbagai aspek. Sehingga statemen tujuan yang telah dirumuskan pembelajar menjadi kabur dan tidak jelas. Hal ini berakibat pada tidak jelasnya pencapaian hasil belajar yang diharapkan. Oleh karena itu

seorang pembelajar perlu memahami taksonomi pembelajaran sebelum melakukan perencanaan pembelajaran.

Langkah-langkah Pembelajaran

Uraian Kegiatan		Waktu
1	<p>Tujuan Pembelajaran Siswa dapat menjalankan program dengan benar</p> <p>Apersepsi Kehidupan sehari-hari</p> <p>Motivasi Memberikan informasi tentang ahklak (tepa)</p>	10 menit
2	<p>Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa membaca literatur media cetak bergambar tentang ahklak (tepa) • Bertanya jawab tentang ahklak (tepa) termasuk apa saja bentuknya • Siswa diminta berdiskusi (membuat soal-soal) dalam kehidupan sehari-hari • Siswa menggunakan hasil diskusinya • Siswa dan guru mendiskusikan hasil pembelajaran • Siswa merangkum materi ahklak (tepa) serta memberikan contohnya dalam kehidupan sehari-hari 	40 menit
3	<p>Kegiatan Akhir</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tanya jawab tentang ahklak (tepa) • Guru memberikan tugas untuk menyajikan materi ahklak (tepa) 	10 menit
4	<p>Sumber Belajar dan Media Pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Buku ajar media cetak bergambar dengan tema "Berprestasi Kita Berakhlak" 	



Gambar 3: Bentuk penyajian tujuan pembelajaran yang dituangkan dalam skenario/langkah-langkah pembelajaran akidah akhlak (digunakan tutor).

B. Pengembangan Instrumen Penilaian

Instrumen penilaian menitikberatkan pada instrumen penilaian yang tepat untuk digunakan menilai, baik selama proses maupun hasil pembelajaran yang telah dilakukan dan dicapai oleh pembelajar. Adapun untuk pembelajar, penilaian pembelajaran berfungsi sebagai umpan balik untuk memperbaiki proses pembelajaran. Instrumen bisa berkaitan langsung dengan tujuan operasional yang ingin dicapai

berdasarkan indikator tertentu dan juga instrumen untuk mengukur perangkat produk yang dikembangkan (Punaji, 2012).

C. Pengembangan Strategi Pembelajaran

Pengembangan strategi pembelajaran secara spesifik membantu pebelajar mencapai tujuan pembelajaran. Strategi pembelajaran merupakan rancangan pembelajaran berdasar teori dan hasil penelitian, karakteristik media pembelajaran yang digunakan, bahan pembelajaran dan karakteristik warga belajar yang menerima pembelajaran. Prinsip-prinsip inilah yang digunakan untuk memilih materi atau mengembangkan strategi pembelajaran yang interaktif, meliputi: 1) pengorganisasian, 2) penyampaian, 3) pengelolaan, dan 4) penilaian pembelajaran.



Gambar 4. Bentuk penyajian desain gambar dan teks yang dituangkan dalam bahan ajar media cerita bergambar

pembelajaran setelah mempelajari suatu pokok bahasan dalam media cerita bergambar yakni tentang materi “Senangnya Bisa Bersedekah”. Soal latihan merupakan evaluasi formatif sebagai sarana umpan balik guna mengontrol sejauh mana pemahaman pebelajar terhadap materi yang telah dipelajarinya. Sebagai bentuk evaluasi formatif maka soal latihan berperan dalam mengukur dinamika peningkatan kualitas proses dan hasil pembelajaran dari suatu kegiatan pembelajaran yang sedang berjalan.



Gambar 6. Bentuk penyajian soal latihan yang dituangkan dalam bahan ajar media cerita bergambar

Penilaian formatif pada penelitian pengembangan media cerita bergambar “Senangnya Bisa Bersedekah” ini dilakukan untuk memperkuat penguasaan siswa terhadap

suatu konsep yang disajikan sekaligus dapat membangun motivasi internal pebelajar. Melalui penyajian tugas dan latihan yang disajikan diharapkan pebelajar lebih memiliki kebiasaan berpikir, terlatih untuk bertindak cepat dan tepat, memiliki rasa tanggung jawab, serta memiliki kepekaan untuk mencari solusi terbaiknya.

Dalam strategi penilaian pembelajaran media cerita bergambar “Senangnya Bisa Bersedekah” ini ditekankan pula peranan pebelajar didalam melaksanakan evaluasi internal bagi dirinya sendiri. Peran pebelajar dalam proses penilaian adalah sangat penting dalam menentukan standar penilaian bagi pebelajar itu sendiri. Penilaian terhadap diri sendiri (*self assessment*) menjadi sangat penting untuk mendapatkan umpan balik terhadap aktivitas yang telah dilakukannya. Selain itu penilaian terhadap diri sendiri juga dapat dimanfaatkan sebagai suatu alat untuk memperkuat dan mendukung pemahaman belajar pebelajar dan juga dapat membangun suatu kebermaknaan bagi pembelajar agar sukses melaksanakan kegiatan pembelajarannya. Melalui self assessment, pebelajar dapat melakukan refleksi diri, internalisasi dan mengambil tanggung jawab terhadap proses belajarnya sendiri.

Standar penilaian dirumuskan dengan melihat tiga aspek utama, yaitu materi, penyajian dan bahasa atau keterbacaan. Standar materi dalam buku bahan ajar meliputi; kelengkapan materi, keakuratan materi, kegiatan yang mendukung materi, kemutakhiran materi, upaya untuk

meningkatkan kompetensi peserta didik, materi untuk mengembangkan ketrampilan dan kemampuan berpikir serta materi yang disajikan merangsang peserta didik untuk melakukan *inquiry*.

Adapun standar penyajian mempertimbangkan kebermaknaan dan kebermanfaatan, melibatkan semua peserta didik secara aktif, mengembangkan proses pembentukan pengetahuan, variasi dalam penyampaian informasi serta memperhatikan kesetaraan gender dan kepedulian atas lingkungan sekitar. Sementara itu, standar bahasa atau keterbacaan bahan ajar media cerita bergambar “Senangnya Bisa Bersedekah” meliputi; penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar, peristilaan mematuhi EYD, kejelasan bahasa yang digunakan, kesesuaian bahasa dan kemudahan untuk dibaca.

Skoring penilaian yang ditetapkan oleh pengembang dibagi menjadi dua kategori, yakni; kategori penilaian berupa latihan soal bagi siswa dan kategori berupa penilaian angket dari ahli materi bidang studi, ahli media pembelajaran dan juga hasil ujicoba perorangan maupun kelompok. Penetapan skoring nilai atas latihan soal diberikan pembelajar pada pembelajar setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan.

BAB V

HASIL RISET PENGEMBANGAN

A. Hasil Riset

Berdasarkan hasil ujicoba yang telah dilaksanakan, meliputi: ujicoba ahli, ujicoba individu, ujicoba kelompok dan ujicoba lapangan menunjukkan media cerita bergambar berbasis VCT yang dikembangkan sebagai hasil produk yang layak digunakan sebagai media pembelajaran. Setiap tahapan pengembangan telah disempurnakan sehingga tercapai hasil sesuai yang diharapkan.

Aplikasi media cerita bergambar berbasis VCT “Senangnya Bisa Bersedekah” sebagai media pembelajaran Akidah Akhlak dalam ujicoba lapangan menunjukkan hasil belajar berupa peningkatan minat membaca siswa dan penguasaan kompetensi akademik yang diiringi dengan kemampuan intelektual yang baik. Hal ini terlihat pada pencapaian nilai siswa yang berada di atas kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah. Dengan hasil pencapaian yang demikian, maka dapat diambil simpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan produk media cerita bergambar “Senangnya Bisa Bersedekah berbasis VCT” telah mendapat apresiasi positif dari berbagai pihak, diantaranya:
 - a) Nilai persepsi ahli materi pembelajaran Akidah Akhlak oleh Ibu Umaiyani, M.Pdi didapatkan

prosentase nilai 87% yang berarti bahwa media cerita bergambar “Senangnya Bisa Bersedekah” tergolong menarik dan layak serta sesuai dengan perkembangan kognitif siswa jika diaplikasikan sebagai media pembelajaran Akidah Akhlak siswa kelas II di SD Muhammadiyah I Candi Labschool Umsida Kabupaten Sidoarjo.

- b) Nilai persepsi ahli materi media pembelajaran oleh bapak Syaichuddin, M.Pd didapatkan prosentase nilai 83% yang berarti bahwa media cerita bergambar “Senangnya Bisa Bersedekah” berbasis VCT tergolong menarik dan layak diaplikasikan sebagai media pembelajaran khususnya pada siswa di kelas II SD Muhammadiyah I Candi Labschool Umsida Kabupaten Sidoarjo. Gambar dan pesan yang disampaikan saling terkait dan mudah untuk dipahami siswa usia sekolah dasar. Gambar tidak mengandung unsur kekerasan, SARA, dan mengarah pada porno dan atau semacamnya.
- c) Nilai persepsi ujicoba individu dengan subyek ujicoba 3 siswa didapatkan prosentase nilai 95,8% yang berarti bahwa media cerita bergambar “Senangnya Bisa Bersedekah” tergolong sangat menarik dan layak diaplikasikan sebagai media pembelajaran Akidah Akhlak siswa kelas II SD Muhammadiyah I Candi Labschool Umsida Kabupaten Sidoarjo.

- d) Nilai persepsi ujicoba kelompok kecil dengan subyek ujicoba 7 siswa didapatkan prosentase nilai 93% yang berarti bahwa media cerita bergambar “Senangnya Bisa Bersedekah” tergolong sangat menarik dan layak diaplikasikan sebagai media pembelajaran Akidah Akhlak siswa kelas II SD Muhammadiyah I Candi Labschool Umsida Kabupaten Sidoarjo.
- e) Nilai akademik siswa kelas II pada mata pelajaran Akidah Akhlak pada ujicoba kelompok kecil dengan subyek ujicoba 7 siswa didapatkan rerata skor 84,4% melampaui nilai KKM. Sedangkan pada ujicoba lapangan dengan subyek ujicoba 30 siswa didapatkan rerata skor 88% melampaui nilai KKM. Hal ini berarti penggunaan media cerita bergambar “Senangnya Bisa Bersedekah” telah menghasilkan dampak positif terhadap pembelajaran Akidah Akhlak siswa kelas II di SD Muhammadiyah I Candi Labschool Umsida Kabupaten Sidoarjo sebagaimana yang telah diharapkan. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa sintaks media pembelajaran telah berjalan secara efektif dan hasilnya layak diaplikasikan dalam praktek pembelajaran di sekolah yang memiliki landasan teoritis cukup kuat dan telah melalui proses pengembangan bahan ajar yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

B. Saran-saran

Media cerita bergambar “Senangnya Bisa Bersedekah” berbasis VCT sebagai suatu hasil inovasi yang disarankan untuk segera diimplementasikan ke dalam praktek pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar khususnya pada siswa di SD Muhammadiyah I Candi Labschool Umsida Kabupaten Sidoarjo.

Media cerita bergambar berbasis VCT untuk kedepannya tidak hanya bisa diaplikasikan pada mata pelajaran Akidah Akhlak saja, namun mata pelajaran lainnya seperti IPA, Matematika, IPS, Bahasa Indonesia dapat menerapkan media yang sama dengan isi atau konten yang berbeda. Hal ini dikarenakan mata pelajaran di sekolah dasar adalah bersifat tematik dan saling berkaitan utamanya dalam kehidupan siswa sehari-hari.

VCT atau value clarification technique merupakan metode atau teknik klarifikasi nilai, dimana dari proses pembelajaran yang dilaksanakan siswa dapat mengklarifikasi nilai-nilai baik yang diyakininya selanjutnya dikaitkan berbagai problem yang ada untuk siswa dapat memahami, menganalisis, dan memilih nilai-nilai baik yang diyakininya untuk diterapkan dalam kehidupannya sehari-hari.

Media cerita bergambar berbasis VCT ini diperlukan sebagai penunjang proses kegiatan belajar mengajar di sekolah dasar. Hal ini sesuai dan merujuk pada teori bahwa anak usia sekolah dasar perkembangan kognitifnya berada pada wilayah operasional konkrit. Untuk itu media cerita

bergambar berbasis VCT menjembatani perkembangan kognitif siswa sekolah dasar menuju pemahaman yang bermakna bagi siswa.

Media pembelajaran berupa buku-buku pelajaran (*textbook*) yang digunakan selama ini perlu disempurnakan dengan mengacu pada hasil pengembangan yang telah dilaksanakan. Untuk itu guru dan praktisi pembelajaran lainnya perlu berupaya dalam mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dengan adanya penyempurnaan pada media pembelajaran, diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran siswa khususnya pada mata pelajaran Akidah Akhlak di SD Muhammadiyah I Candi Labschool Umsida Kabupaten Sidoarjo.

DAFTAR PUSTAKA

- Kementerian Pendidikan Nasional. (2010). Rencana Induk Pengembangan Pendidikan Karakter Bangsa. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Muchsin, dkk. 2010. Pendidikan Islam Humanistik: Alternatif Pendidikan Pembebasan Anak. Bandung:Refika Aditama.
- Nurdyansyah. Fahyuni, EF (2016). Inovasi Media Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013. Sidoarjo: Nizamia Learning Center
- Daryanto, (2010). Media pembelajaran peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.
- Faizah, U. (2009). Keefektifan cerita bergambar untuk pendidikan nilai dan ketrampilan berbahasa Indonesia. Cakrawala Pendidikan Th. XXVIII, No.3
- Fahyuni, Eni. F. & Istikomah. 2016. Psikologi Belajar Mengajar (Kunci Sukses Guru dan Peserta Didik Dalam Inteeraksi Edukatif). Sidoarjo: Nizamia Learning Center
- Fahyuni, Eni. F. 2019. Psikologi Perkembangan. Sidoarjo; Umsida Press

- Hurlock,E.B. (1997). Perkembangan anak. Jilid 1. Med Meitasari (penterjemah). Jakarta: Penerbit Erlangga
- Mayer,E.R. (2009). Multimedia learning (prinsip-prinsip dan aplikasi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nur'aini, F. (2010). Membentuk karakter anak dengan dongeng. Surakarta: Indiparent
- Retno, T. (2010). Quantum reading for kids (agar anak gila baca). Jakarta: Luxima Metro Media
- Sadiman, A. (1986). Media pendidikan, pengertian, pengembangan dan pemanfaatan. Jakarta: CV Rajawali.
- Setyosari, Punaji. (2012). Metode penelitian pendidikan dan pengembangan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sudjana, N & Rivai, A. (2010). Media pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo.