

Monograf Karakter Religius

by Santy, Laelatul, Restu Andrianie, Arofah, Ariyanto

Submission date: 02-May-2021 09:03AM (UTC-0700)

Submission ID: 1575869265

File name: SEBUAH_TANTANGAN_DALAM_MENCIPTAKAN_MEDIA_PENDIDIKAN_KARAKTER.pdf (1.71M)

Word count: 18419

Character count: 124571

Santy Andrianie, M.Pd
Laelatul Arofah, M.Pd
Restu Dwi Ariyanto, M.Pd

Karakter Religius

Sebuah Tantangan Dalam Menciptakan
Media Pendidikan Karakter





**KARAKTER RELIGIUS: SEBUAH TANTANGAN DALAM
MENCIPTAKAN MEDIA PENDIDIKAN KARAKTER**

Oleh

**Santy Andriane, M.Pd
Laelatul Arofah, M.Pd
Restu Dwi Ariyanto, M.Pd**



**KARAKTER RELIGIUS: SEBUAH TANTANGAN DALAM
MENCIPTAKAN MEDIA PENDIDIKAN KARAKTER**

CV. PENERBIT QIARA MEDIA

132 hlm: 15,5 x 23 cm

Copyright @2021 Penulis

ISBN: 978-623-6807-24-8

Penerbit IKAPI No. 237/JTI/2019

Penulis:

Santy Andriane, M.Pd

Laelatul Arofah, M.Pd

Restu Dwi Ariyanto, M.Pd

Editor: Tim Qiara Media

Layout: Kharisma Amalia

Desainer Sampul: Dema Nurvita Loka

Gambar diperoleh dari www.google.com

Cetakan Pertama, 2021

Diterbitkan oleh:

CV. Penerbit Qiara Media - Pasuruan, Jawa Timur

Email: qiaramediapartner@gmail.com

Web: qiaramedia.wordpress.com

Blog: qiaramediapartner.blogspot.com

Instagram: [qiara_media](https://www.instagram.com/qiara_media)

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang. Dilarang mengutip dan/atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku tanpa izin tertulis penerbit.

Dicetak Oleh CV. Penerbit Qiara Media

Isi diluar tanggung jawab Percetakan

**UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA
NOMOR 19 TAHUN 2002
TENTANG HAK CIPTA**

**PASAL 72
KETENTUAN PIDANA
SANKSI PELANGGARAN**

- a. Barangsiapa dengan sengaja melanggar dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 Ayat (1) atau Pasal 49 Ayat (1) dan Ayat (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling singkat 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp. 1.000.000,00 (Satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dengan atau denda paling banyak Rp. 5.000.000.000,00 (Lima miliar rupiah).
- b. Barangsiapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran hak cipta atau hak terkait sebagai dimaksud pada Ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 500.000.000,00 (Lima ratus juta rupiah).

KATA PENGANTAR

Menyongsong terwujudnya generasi emas tahun 2045, pendidikan karakter merupakan upaya strategis untuk mencetak generasi unggul dan berkarakter. Pendidikan karakter merupakan tanggungjawab bersama yang memerlukan kolaborasi seluruh elemen pendidikan, mulai dari keluarga, sekolah, dan masyarakat. Generasi emas Indonesia, diharapkan mampu menjadi agen perintis perubahan dalam mewujudkan kehidupan dan peradaban yang lebih baik di masa mendatang. Generasi Indonesia yang berkarakter, diharapkan mampu menjadi wajah Indonesia yang dapat menunjukkan keunikan bangsa di kancah internasional.

Menimbang pentingnya pembangunan karakter pada generasi muda, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah mencanangkan program penguatan karakter di setiap pendidikan. Program penguatan karakter dilakukan dengan menginternalisasi aspek-aspek karakter yang dirumuskan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan kedalam seluruh kegiatan sekolah baik kegiatan pengajaran maupun kehidupan sosial di sekolah. Adapun karakter prioritas yang termuat dalam kebijakan penguatan pendidikan karakter adalah religius, gotong royong, integritas, nasionalis, mandiri dan gotongroyong. Kelima karakter utama ini kemudian diturunkan dalam dimensi-dimensi karakter untuk diterapkan pada setiap pendidikan anak usia dini hingga perguruan tinggi.

Karakter religius memiliki peranan penting dalam pembentukan karakter siswa. sebagai dasar kehidupan manusia, karakter religius berperan sebagai penuntun dan penyeimbang karakter-karakter lainnya. Sebagai ujung tombak pendidikan karakter, religius harus mendapatkan perhatian khusus agar penguatan karakter ini dapat berkembang baik pada diri siswa. dengan kuatnya karakter religius pada diri siswa, diharapkan karakter-karakter baik lainnya akan bertumbuh secara dinamis.

Penerapan pendidikan karakter yang sudah pada tataran mapan, tidak berarti lepas dari berbagai kendala. Kebijakan pemerintah yang kurang aplikatif, belum tersedianya sumber daya pelaksana pendidikan karakter yang profesional, serta tidak adanya dukungan media pendidikan karakter yang sesuai dengan kebutuhan siswa menjadi beberapa kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan pendidikan karakter di sekolah. Guru sebagai pelaksana pendidikan karakter sekolah mengeluhkan kurangnya media pembelajaran pendidikan karakter religius yang praktis, efektif, menarik, dan reliabel sehingga menghambat pelaksanaan pendidikan karakter. Oleh karena itu, diperlukan sebuah pedoman teoritis dan praktis dalam pengembangan media pendidikan karakter agar dapat menunjang kelancaran pendidikan karakter di sekolah.

Buku ini ditujukan bagi praktisi pendidikan, akademisi, dan pendidik karakter di Indonesia. Sebagai pegangan

pengembangan pendidikan karakter religius, buku ini diharapkan mampu membantu pelaksana pendidikan karakter di sekolah untuk mengembangkan media pendidikan karakter. Dikembangkannya media bimbingan karakter, diharapkan mampu menjadi alternatif terciptanya pendidikan karakter yang relevan, efektif, inovatif, dan aplikatif sehingga mampu memaksimalkan penguatan karakter di kalangan siswa.

Selesaiannya buku ini tentunya tidak lepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terimakasih kepada Universitas Nusantara PGRI Kediri sebagai lembaga yang memberi kesempatan kepada tim penulis untuk mengembangkan karya ilmiah di bidang pendidikan karakter, teman sejawat Dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling yang sudah banyak membantu tim penulis menyelesaikan buku ini. Akhirnya, tim penulis berharap buku ini bermanfaat bagi pembaca untuk menambah khasanah pengetahuan tentang konsep-konsep pendidikan karakter religius dan media yang mendukung pelaksanaannya.

Kediri, Oktober 2020

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN	2
BAB II PENDIDIKAN KARAKTER	7
A. Pengertian Karakter.....	7
B. Pengertian Pendidikan Karakter.....	9
C. Tujuan Pendidikan Karakter.....	14
D. Strategi dalam Menciptakan Pendidikan Karakter.....	16
BAB III PENDIDIKAN KARAKTER RELIGIUS	23
A. Pendidikan Karakter Religius.....	23
B. Tujuan Pendidikan Karakter Religius.....	30
C. Konsep Pendidikan Karakter Religius.....	34
BAB IV TANTANGAN PENDIDIKAN KARAKTER DALAM DINAMIKA PENDIDIKAN	46
A. Pendidikan Karakter di Sekolah.....	46
B. Dukungan Sistem Pendidikan Karakter di Sekolah.....	52
C. Kendala Pelaksanaan Pendidikan Karakter di Sekolah ...	56
BAB V MEDIA PENGUATAN KARAKTER RELIGIUS	61
A. Pendahuluan.....	61
B. Pengertian Media.....	63
C. Ciri-ciri Media.....	66
D. Fungsi Media.....	71
E. Manfaat Media.....	74
F. Jenis Media Bimbingan Karakter Religius.....	78
G. Pemilihan dan Perancangan Media.....	95
RUBRIK	129



Bab I

Pendahuluan

BAB I PENDAHULUAN

58 Bangsa yang besar adalah bangsa yang mampu mewujudkan generasi muda yang tangguh dalam menjunjung tinggi harkat dan martabat bangsanya. Sebagai akar bangsa yang akan memperkokoh eksistensi Indonesia di masa mendatang, generasi muda memiliki tanggungjawab yang besar di masa mendatang. Perkembangan teknologi dan sosial dalam tatanan masyarakat yang berlaku secara global, mau tidak mau membuat karakter dan tuntutan masyarakat terhadap generasi muda di masa mendatang ikut berubah. Penyiapan generasi muda yang tangguh, dalam artian tetap berkepribadian Indonesia namun memiliki kompetensi universal, perlu segera dilakukan jika kita mengharapkan Indonesia menjadi negara yang maju di masa mendatang.

67 Generasi muda yang saat ini sedang menempuh pendidikan, akan menjadi garda depan dalam mengangkat nama bangsa di masa mendatang. Mereka akan menjadi cerminan kualitas bangsa dan negara ke depan. Hal ini berarti bahwa kemampuan mereka untuk bersaing dengan bangsa lain akan menentukan eksistensi Indonesia agar dikenal di dunia. Program percepatan pendidikan secara pedagogik sudah sejak lama dicanangkan oleh pemerintah melalui program wajib belajar dan beasiswa pendidika dan kemudahan akses pendidikan baik secara formal maupun non formal.

Peran kemajuan teknologi bagaikan dua sisi mata uang. Secara kepraktisan dan keefektifan, teknologi memberikan banyak dampak positif yang dirasakan oleh manusia. Berkat kehadiran teknologi, banyak pekerjaan dapat terselesaikan dengan cepat dan mudah, jarak bukan lagi sebuah halangan, dan pertukaran informasi juga begitu cepat. Namun demikian, kehadiran teknologi juga memberikan dampak negatif seperti banyaknya pekerjaan yang tergantikan oleh manusia sehingga mempersempit lapangan kerja dan mudahnya pertukaran budaya antar negara.

Pertukaran informasi dan budaya antar bangsa mau tidak mau mengubah tatanan hidup bermasyarakat dan prinsip hidup seseorang. Hal ini tentu bukanlah hal yang diinginkan dalam mempertahankan eksistensi bangsa Indonesia dengan tetap mempertahankan jati diri bangsa. Melalui program pembelajaran di sekolah, pemerintah melalui kementerian pendidikan dan kebudayaan tengah berupaya melakukan penguatan karakter sebagai upaya untuk mewujudkan generasi yang unggul, maju, dan berkarakter.

Prioritas Rencana Pembangunan Jangka Panjang (RPJP) Nasional tahun 2005 - 2025 (UU No. 17 Tahun 2007) antara lain mewujudkan masyarakat yang berakhlak mulia, bermoral, beretika, berbudaya, dan beradab berdasarkan falsafah Pancasila". salah satu untuk merealisasikannya adalah dengan

cara memperkuat jati diri dan karakter bangsa melalui pendidikan.

Pendidikan karakter bukan merupakan hal baru dalam seting pendidikan di Indonesia. Bapak proklamator Indonesia, Ir. Soekarno telah berusaha menumbuhkan semangat berkarakter bagi bangsa Indonesia sejak dini demi mewujudkan masyarakat Indonesia yang berkarakter. Pendidikan karakter di sekolah merupakan salah satu upaya untuk menjaga semangat dan upaya mewujudkan masyarakat Indonesia yang berkarakter. Keanekaragaman budaya bangsa, demografi, dan keyakinan menyebabkan karakter masyarakat yang berwarna sehingga pemerintah menerapkan standar pendidikan karakter nasional yang dirumuskan dalam program penguatan pendidikan karakter.

Salah satu karakter yang diupayakan untuk melekat dalam diri generasi bangsa adalah karakter religius. Mulyasa (2013) menjelaskan bahwa karakter merupakan totalitas ciri-ciri pribadi yang melekat dan dapat diidentifikasi pada perilaku individu yang bersifat unik, dalam arti khusus ciri-ciri ini membedakan antara satu individu dengan yang lainnya. Karena ciri-ciri tersebut dapat identifikasi pada perilaku individu dan bersifat unik, maka karakter sangat dekat dengan kepribadian individu. Karakter religius merupakan fitrah manusia yang dijadikan sebagai dasar pertimbangan dalam pembuatan aturan dan pengambilan keputusan manusia. Mengingat pentingnya penguatan karakter

religius bagi generasi muda, maka harus disiapkan suatu skenario pembelajaran yang menarik dan efektif untuk diterapkan di dunia pendidikan.

Perkembangan teknologi memberikan dampak dalam berbagai aspek. Selera pasar mengenai media yang menarik dan aspek kemudahan mengakses media pembelajaran, menjadi pertimbangan utama dalam suksesnya pesan yang diusung media pembelajaran. Kebutuhan teknologi yang menarik berdasarkan selera remaja didukung dengan kemudahan akses dan menggunakan teknologi yang bervariasi, memberikan banyak pilihan media untuk menguatkan karakter religius. Memperhatikan hal tersebut, guru di sekolah dan pengembang media harus memiliki keterampilan dan kreativitas agar dapat menciptakan suatu media pembelajaran penguatan karakter religius yang reliabel.



Bab II

Pendidikan Karakter

BAB II PENDIDIKAN KARAKTER

A. Pengertian Karakter

Pendidikan merupakan kegiatan dalam rangka mewujudkan manusia yang berkembang secara utuh. Salah satu yang harus dikembangkan pada dunia pendidikan yaitu nilai karakter. Indonesia menggaungkan penguasaan karakter pada diri setiap individu untuk dapat berkembang secara optimal. Berbicara tentang karakter artinya mengacu pada serangkaian sikap (*attitudes*), perilaku (*behaviors*), motivasi (*motivations*), dan keterampilan (*skills*). Karakter meliputi sikap seperti keinginan untuk melakukan hal yang terbaik, kapasitas intelektual seperti berpikir kritis dan alasan moral, perilaku jujur dan bertanggungjawab, mempertahankan prinsip-prinsip moral dalam situasi penuh ketidakadilan, kecakapan interpersonal dan emosional yang memungkinkan seseorang berinteraksi secara efektif dalam berbagai situasi, dan komitmen untuk berkontribusi dengan komunitas dan masyarakatnya (Mutakin, 2014).

Dikatakan oleh Darmiatun (2013) bahwa karakter akan terbentuk bila aktifitas dilakukan secara berulang-ulang, hingga menjadi suatu kebiasaan (habit). Wynne dalam Fajarini (2014) menjelaskan adanya dua pengertian tentang karakter. Pertama, menunjukkan bagaimana seseorang bertingkah laku.

Kedua, istilah karakter erat kaitannya dengan "personality". Seseorang baru bisa disebut 'orang yang berkarakter' (a person of character) apabila tingkah lakunya sesuai kaidah moral. Sebuah karakter penting untuk ditanamkan dalam setiap individu karena di era yang serba canggih ini, Indonesia membutuhkan individu yang tidak hanya cakap secara intelektual, tetapi juga memiliki karakter yang baik. Individu harus tahu bahwa sesuatu itu hal baik, mencintai sesuatu yang baik, dan melakukan segala hal yang baik pula. Ketiganya diistilahkan oleh Sudrajat (2011) dengan knowing the good, loving the good, dan acting the good.

Pembentukan karakter harus diupayakan dalam segala bidang pendidikan. Hal tersebut harus dilakukan karena individu yang berkarakter tidak hanya menyangkut dengan dirinya sendiri, tetapi juga dengan orang lain. Apalagi dengan kondisi yang ada di Indonesia, memiliki berbagai macam kebudayaan, suku, dan ras mengharuskan setiap individu untuk dapat berperilaku sesuai dengan nilai dan norma yang ada di lingkungannya. Dengan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai dan norma yang ada di lingkungan, individu terbiasa untuk menjadi pribadi yang memiliki karakter baik.

B. Pengertian Pendidikan Karakter

Pendidikan menjadi unsur penting dalam kehidupan. Seseorang belajar segala sesuatu dalam hidup melalui pendidikan yang didapat, baik dari lingkungan keluarga, sekolah, ataupun masyarakat. Melalui pendidikan individu belajar untuk dapat menghayati, memahami, dan mengamalkan nilai-nilai dan norma yang ada di lingkungannya. Individu belajar untuk dapat menyeimbangkan antara kemampuan intelektual dan emosionalnya. Seperti yang dijelaskan John Dewey dalam Muslich (2011) bahwa pendidikan merupakan proses pembentukan kecakapan fundamental secara intelektual dan emosional ke arah alam dan sesama manusia. Salah satu bentuk kecakapan yang harus dikuasai individu berkaitan dengan karakter.

Pendidikan karakter merupakan usaha yang disengaja untuk membantu seseorang memahami, menjaga, dan berperilaku yang sesuai dengan nilai-nilai karakter mulia (Mike Frye, atal, dalam Samrin, 2016). Pendidikan karakter diarahkan untuk membantu individu memahami nilai-nilai moral yang baik. Lebih jauh lagi pendidikan karakter membantu individu untuk dapat memiliki kebiasaan sesuai nilai-nilai moral yang sudah diajarkan oleh lingkungannya. Tentunya nilai-nilai moral yang diajarkan berkaitan dengan nilai-nilai positif dalam hidup. Dijelaskan oleh Mutakin, dkk

(2014) bahwa pendidikan karakter merupakan pendidikan budi pekerti plus, yaitu yang melibatkan aspek pengetahuan (cognitive), perasaan (feeling), dan tindakan (action). Ketiga aspek ini merupakan hal yang saling berkaitan satu sama lain. Individu yang berkarakter dapat berpikir secara cerdas, dapat mengendalikan emosinya secara baik, dan bertindak sesuai dengan nilai dan norma di masyarakat.

Saat ini banyak dijumpai siswa di sekolah yang pandai secara akademik namun memiliki emosi yang buruk. Hal tersebut tentunya tidak dapat dibiarkan begitu saja. Oleh karena itu, sekolah sebagai salah satu pelaksana pendidikan memiliki andil dalam membentuk siswa yang berkarakter. Banyak karakter yang harus dimunculkan pada setiap peserta didik. Beberapa karakter tersebut yaitu religius, disiplin, jujur, adil, dan tentunya masih banyak yang lain. Karakter-karakter tersebut dapat terintegrasi dalam pembelajaran yang dilakukan oleh guru di sekolah. Materi pembelajaran yang syarat akan nilai-nilai dapat dikaitkan dengan nilai-nilai nyata dalam kehidupan sehari-hari sehingga siswa tidak hanya belajar tentang konsep tapi juga contohnya langsung. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Arofah (2017) bahwasanya melalui pendidikan siswa belajar menggunakan ilmu yang didapat secara bijak sehingga dihasilkan manusia berkarakter tangguh. Siswa dapat mengaplikasikan ilmu yang

didapat di sekolah dalam kehidupan nyata yang nantinya terbentuk manusia berkarakter tangguh.

Pada lingkup sekolah, seluruh komponen harus terlibat dalam mewujudkan pendidikan yang berkarakter. Hal tersebut dilakukan mengingat salah satu yang mendukung kesuksesan individu adalah pribadi yang memiliki karakter. Sejalan dengan pendapat Muslich (2011) bahwa kunci sukses dalam menghadapi tantangan berat itu terletak pada kualitas sumber daya manusia Indonesia yang handal dan berbudaya. Sumber daya manusia yang handal terlihat dari karakter yang dimilikinya. Seyogyanya, pendidikan karakter harus ditanamkan sejak dini. Mulai dari lingkup keluarga, kelompok bermain, sekolah dasar, dan sekolah menengah. Ketika seluruh jenjang sudah memberikan pendidikan karakter maka proses pembentukan karakter pada setiap individu mudah dilakukan.

Lebih jauh, Darmiyati (2011) menjelaskan bahwa pelaksanaan pendidikan karakter oleh tenaga pendidikan, sedikitnya memiliki empat proses, yaitu:

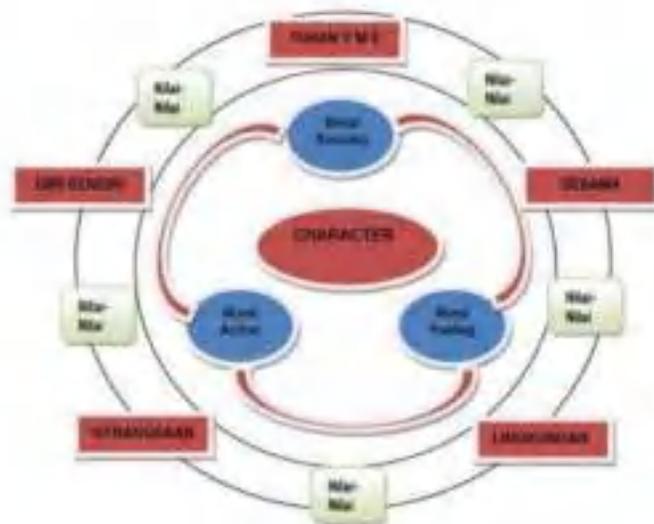
1. Memberikan informasi yang rasional. Pada bagian ini tenaga pendidikan harus memberikan informasi secara rasional mengenai untung, rugi, dan konsekuensi melakukan atau tidak melakukan suatu tindakan karakter yang diajarkan. Dengan mengetahui

untung, rugi, dan konsekuensi tersebut, peserta didik akan memiliki pemikiran kritis, pemahaman, dan kesadaran dalam bertingkah laku.

2. Merumuskan kebijakan atau peraturan. Tenaga pendidik beserta dengan pengembang rencana pendidikan karakter harus merumuskan suatu aturan konkrit beserta dengan konsekuensinya untuk diterapkan di sekolah. Aturan ini harus dipatuhi oleh seluruh warga sekolah tanpa terkecuali demi mendukung hasil pendidikan karakter yang maksimal.
3. Mengkomunikasikan. Konsep pendidikan karakter, tujuan, aturan, dan kegiatan yang dirancang harus dikomunikasikan kepada seluruh warga sekolah agar mereka memiliki gambaran mengenai kegiatan pendidikan yang dilakukan, tujuan yang akan dicapai, dan kegiatan-kegiatan apa saja yang akan dilakukan dalam usaha mewujudkan tujuan pendidikan karakter.
4. Pendidikan karakter dengan model. Orang tua di sekolah, dalam hal ini adalah kepala sekolah, guru, dan karyawan sekolah, dapat dijadikan sebagai model pendidikan karakter. Dalam hal ini, mereka harus memiliki komitmen yang kuat dalam menjadi model agar mereka bisa menjadi panutan yang baik bagi peserta didik.

Pengembangan pendidikan karakter harus mencakup 3 komponen dasar Lickona dalam Muslich (2011) yaitu *moral knowing* (pengetahuan tentang moral), *moral feeling* (perasaan tentang moral), dan *moral action* (perbuatan moral). Lebih jauh Samani dan Hariyanto menggambarkan dalam sebuah bagan berikut

ini:



Bagan 2.1 Nilai Karakter Siswa

Berdasarkan bagan di atas terlihat bahwa ketiga aspek saling mempengaruhi. Individu harus memiliki ketiganya agar dapat menumbuhkan nilai-nilai yang dapat diterapkan dalam kehidupannya dengan Tuhan YME, sesama, lingkungan, bangsa, bahkan dirinya sendiri. Ketiganya merupakan satu kesatuan yang dapat membentuk karakter pada setiap individu.

C. Tujuan Pendidikan Karakter

Menurut Lickona dalam Sudrajat (2011) ada tujuh alasan mengapa pendidikan karakter itu harus disampaikan. Ketujuh alasan yang dimaksud adalah sebagai berikut. 1) Cara terbaik untuk menjamin anak-anak (siswa) memiliki kepribadian yang baik dalam kehidupannya. 2) Cara untuk meningkatkan prestasi akademik. 3) Sebagian siswa tidak dapat membentuk karakter yang kuat bagi dirinya di tempat lain. 4) Persiapan siswa untuk menghormati pihak atau orang lain dan dapat hidup dalam masyarakat yang beragam. 5) Berangkat dari akar masalah yang berkaitan dengan problem moral-sosial, seperti ketidaksopanan, ketidakjujuran, kekerasan, pelanggaran kegiatan seksual, dan etos kerja (belajar) yang rendah. 6) Persiapan terbaik untuk menyongsong perilaku di tempat kerja. 7) Pembelajaran nilai-nilai budaya yang merupakan bagian dari kerja peradaban.

Dari penjelasan di atas menunjukkan bahwa pendidikan karakter penting untuk dilakukan karena memiliki berbagai macam tujuan yang mencakup diri sendiri, orang lain, dan lingkungan yang lebih luas. Pendidikan karakter tentunya sangat penting untuk dilakukan dalam berbagai bidang. Salah satu bidang yang memberikan pengaruh cukup besar dalam pendidikan karakter yaitu sekolah. Dijelaskan oleh Noor

(2012) bahwa tujuan pendidikan karakter dalam setting sekolah adalah:

1. Memperkuat dan mengembangkan nilai-nilai kehidupan yang dianggap penting dan perlu sehingga menjadi kepribadian/kepemilikan peserta didik yang khas sebagaimana nilai-nilai yang dikembangkan.
2. Mengoreksi perilaku peserta didik yang tidak bersesuaian dengan nilai-nilai yang dikembangkan di sekolah.
3. Membangun koneksi yang harmoni dengan keluarga dan masyarakat dalam memerankan tanggungjawab pendidikan karakter secara bersama.

Selanjutnya menurut Kemendiknas sebagaimana yang dijelaskan oleh Sulistyowati dalam bukunya ada beberapa tujuan pendidikan karakter diantaranya:

1. Mengembangkan potensi kalbu/ nurani/ afektif peserta didik sebagai manusia dan warga negara yang memiliki nilai-nilai budaya dan karakter bangsa.
2. Mengembangkan kebiasaan dan perilaku siswa yang terpuji dan sejalan dengan nilai-nilai universal, dan tradisi budaya bangsa yang religius.
3. Menanamkan jiwa kepemimpinan dan tanggungjawab siswa sebagai generasi penerus bangsa.

4. Mengembangkan kemampuan siswa menjadi manusia yang mandiri, kreatif, dan berwawasan kebangsaan.
5. Mengembangkan lingkungan kehidupan sekolah sebagai lingkungan belajar yang aman, jujur, penuh kreativitas dan persahabatan, dan dengan rasa kebangsaan yang tinggi serta penuh kekuatan.

Dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter merupakan suatu proses untuk mewujudkan berbagai tujuan yang mana tujuan tersebut akan membantu siswa menjadi pribadi yang unggul dan memiliki martabat. Siswa tidak hanya cakap secara kognitif namun juga dapat memiliki moral yang baik dalam menunjang aktifitasnya sehari-hari bersama masyarakat luas.

D. Strategi dalam Menciptakan Pendidikan Karakter

Ada beberapa cara yang dapat diterapkan untuk bisa mensukseskan pendidikan karakter. Menurut Sudrajat (2011) strategi yang dapat digunakan di sekolah dalam pelaksanaan pendidikan karakter, yaitu: (1) pembelajaran (teaching), (2) keteladanan (modeling), (3) penguatan (reinforcing), dan (4) pembiasaan (habituating). Keempat hal ini harus dilakukan secara berkesinambungan agar dapat menciptakan situasi pendidikan yang berkarakter. Disisi lain dalam mewujudkan hal tersebut dibutuhkan kerjasama dari berbagai komponen yang meliputi guru, orang tua, dan masyarakat luas. Dengan

kerjasama tersebut tentunya akan lebih mudah lagi dalam menerapkan pendidikan karakter di semua bidang.

Selanjutnya Amri, dkk dalam Ramdhani (2014) juga menjelaskan bahwa dalam proses implementasi pendidikan karakter dapat ditempuh dengan berbagai pendekatan yaitu:

1. Pendekatan penanaman nilai

Pendekatan penanaman nilai (*inculcation approach*) ialah suatu pendekatan yang menitikberatkan pada penanaman nilai-nilai sosial agar mampu terinternalisasi dalam diri peserta didik. Metode pembelajaran yang dapat digunakan saat menerapkan penanaman nilai pada peserta didik diantaranya melalui keteladanan, pengautan sikap positif dan negatif, simulasi, bermain peran, tindakan sosial, dan lain-lain

2. Pendekatan perkembangan kognitif

Pendekatan perkembangan kognitif memandang bahwa peserta didik merupakan individu yang memiliki potensi kognitif yang sedang dan akan terus tumbuh dan berkembang. Karena itu, melalui pendekatan ini peserta didik didorong untuk membiasakan berfikir aktif tentang seputar masalah-masalah moral yang hadir di sekeliling mereka, dimana peserta didik dilatih untuk belajar dalam membuat keputusan-keputusan

moral. Pada gilirannya diharapkan keputusan yang diambilnya dapat melatih peserta didik untuk bertanggungjawab terhadap keputusan yang diambilnya.

3. Pendekatan klarifikasi nilai

Orientasi pendekatan klarifikasi nilai ialah memberikan penekanan untuk membantu peserta didik mengkaji perasaan dan perbuatannya sendiri, kemudian secara bertahap ditingkatkan kemampuan kesadaran peserta didik terhadap nilai-nilai yang didefinisikan sendiri oleh peserta didik.

4. Pendekatan pembelajaran berbuat

Karakteristik pendekatan pembelajaran berbuat berupaya menekankan pada usaha pendidik untuk memfasilitasi dengan memberikan kesempatan pada peserta didik untuk melakukan perbuatan-perbuatan moral yang dilakukan secara individual maupun berkelompok.

Selain itu Sudrajat (2011) menjelaskan lebih jauh tentang konsep dalam proses pendidikan karakter. Baginya pendidikan karakter dapat terwujud apabila menerapkan pendekatan komprehensif dan holistik. Pendekatan tersebut maksudnya adalah pendekatan yang meliputi dimensi kognitif, emosional, dan perilaku, dengan melibatkan dan

mengintegrasikannya ke dalam semua aspek kehidupan di sekolah. Terdapat beberapa poin yang harus dilakukan untuk menciptakan pendekatan komprehensif menurut Sudrajat. Keduabelas poin tersebut adalah:

1. Mengembangkan sikap peduli di dalam dan di luar kelas.
2. Guru berperan sebagai pembimbing (caregiver), model, dan mentor.
3. Menciptakan komunitas kelas yang peduli.
4. Memberlakukan disiplin yang kuat.
5. Menciptakan lingkungan kelas yang demokratis.
6. Mengajarkan karakter melalui kurikulum.
7. Memberlakukan pembelajaran kooperatif.
8. Mengembangkan "keprigelan" suara hati. Mendorong dilakukannya refleksi moral.
9. Mengajarkan cara-cara menyelesaikan konflik.
10. Menjadikan orang tua/wali siswa dan masyarakat sebagai partner dalam pendidikan karakter.
11. Menciptakan budaya karakter yang baik di sekolah

Sedangkan untuk dapat menciptakan pendidikan karakter menggunakan model holistik yaitu dengan cara sebagai berikut:

1. Segala sesuatu yang ada di sekolah diorganisasikan secara menyeluruh yang melibatkan pimpinan, siswa, karyawan, dan masyarakat sekitar.
2. Sekolah merupakan komunitas moral, yang secara tegas memperlihatkan ikatan antara pimpinan, guru, siswa, karyawan, dan sekolah.
3. Pembelajaran sosial dan emosional ditekankan seperti halnya pembelajaran akademik.
4. Kerjasama dan kolaborasi diantara para siswa harus lebih diperhatikan dan ditekankan, daripada dengan menonjolkan persaingan.
5. Nilai-nilai seperti kejujuran, rasa hormat, kepedulian, dan kedisiplinan harus menjadi pelajaran sehari-hari baik di dalam maupun di luar kelas.
6. Para siswa diberikan kesempatan yang luas untuk mempraktikkan dan melaksanakan perilaku moral melalui berbagai kegiatan.
7. Disiplin dan manajemen kelas diarahkan pada pemecahan masalah, selain tetap menyeimbangkan diherlakukannya pemberian pujian dan hukuman.
8. Model yang menempatkan guru atau dosen sebagai pusat di kelas harus digantikan dengan model yang demokratis, yaitu ketika guru dan siswa bersama-sama

membangun kebersamaan, melaksanakan norma-norma yang disepakati, dan memecahkan masalah.

69

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat ditarik sebuah kesimpulan untuk dapat menciptakan pendidikan karakter terutama di sekolah, segala elemen yang ada di sekolah harus dilibatkan. Mulai dari kepala sekolah, guru, penjaga kantin, bahkan petugas kebersihan, serta masyarakat secara luas juga memiliki andil yang besar. Segala tindakan mulai dari tutur kata, perilaku, bahkan cara bersikap dan berpakaianpun harus mencerminkan sebuah karakter yang baik. Dengan kerjasama yang erat antar elemen tersebut tidak mustahil pendidikan karakter di sekolah akan mudah untuk diciptakan.



Bab III

Pendidikan Karakter Religius

BAB III PENDIDIKAN KARAKTER RELIGIUS

A. Pendidikan Karakter Religius

Pendidikan karakter merupakan upaya berkelanjutan untuk membentuk individu menjadi manusia yang memiliki nilai dan moral seutuhnya. Sebagai salah satu upaya untuk menunjukkan eksistensi bangsa dan mewujudkan generasi mendatang yang cerdas dan berkarakter, pemerintah negara Indonesia tengah gencar menerapkan pendidikan karakter di segala jenjang pendidikan. Generasi yang memiliki karakter yang kuat, diharapkan akan mampu menjadi wajah dan kekuatan bangsa yang tidak hanya cerdas dan maju dalam hal teknologi, namun juga memiliki karakter Indonesia yang kuat. Salahudin dan Alkrienciehie (2013) menjelaskan karakter sebagai ciri khas seseorang atau sekelompok orang yang mengandung nilai, kemampuan, kapasitas moral, dan ketegaran dalam menghadapi kesulitan dan tantangan. Aspek nilai, moral, ketegaran dalam menghadapi kesulitan dan tantangan ini bersumber dari kesepakatan kelompok dimana individu tergabung dan telah menjadikannya sebagai tolak ukur dalam pengambilan keputusan yang bertanggungjawab dalam hidupnya.

Sumber kesepakatan nilai, moral, serta ketegaran dalam menghadapi kesulitan dan tantangan yang dimiliki oleh bangsa Indonesia didasarkan pada nilai yang disepakati oleh

masyarakat secara nasional. Hal ini terjadi karena masyarakat bangsa Indonesia yang memiliki keragaman budaya yang kompleks, sehingga mereka memiliki nilai, moral, dan kesepakatan tata cara hidup yang berbeda-beda. Kondisi ini membuat pemerintah merumuskan pendidikan karakter yang dicanangkan melalui lembaga-lembaga pendidikan yang didasarkan pada nilai-nilai kearifan budaya Indonesia. Rancangan pendidikan karakter inilah yang diharapkan dapat tercermin pada generasi muda dan menjadi wajah bangsa Indonesia di masa mendatang.

Menurut Samani dan Hariyanto (2013) karakter merupakan sesuatu yang khas dari seseorang sebagai cara berfikir dan perilaku untuk hidup dan bekerjasama dalam hubungannya dengan sesama yang dapat membuat keputusan dan mempertanggungjawabkan perbuatannya. Pendapat ini menegaskan bahwa pendidikan karakter tidak cukup hanya diketahui dan dipahami saja, namun harus diinternalisasikan dan dipraktekkan secara bertanggungjawab sehingga menjadi suatu kebiasaan yang akan terus dilakukan oleh seseorang sehingga menjadi sebuah karakter. Lebih lanjut, Kurniawan (2017) memperkuat melalui penjelasan bahwa karakter seseorang terbentuk dari kebiasaan yang dia lakukan, baik sikap dan perkataan yang sering ta lakukan kepada orang lain. Hal ini berarti pendidikan karakter tidak cukup hanya dengan

penyampaian materi, namun juga perlu dilatihkan dan dijaga eksistensinya sehingga menjadi jati diri individu.

Religi atau reliji mulai dikenal di Indonesia sejak jaman penjajahan dengan bersumber dari kata religie (Bahasa Belanda dan religion (Bahasa Inggris). Kata ini mulai masuk dalam perbendaharaan Bahasa Indonesia dibawa oleh penjajah, sebelum kemudian digunakan secara luas oleh masyarakat Indonesia. Religi atau religion sendiri berasal dari kata relegere atau relegare (Bahasa Latin). Menurut Harun Nasution (dalam Rachmad, 1995) eligare berarti mengikat, hati-hati, dan berpegang pada aturan serta norma. Hal ini berarti bahwa bahwa reliji adalah suatu nilai, norma, dan aturan yang diyakini oleh individu dan dijadikan sebagai pegangan hidup serta pertimbangan dalam pengambilan keputusan hidupnya.

Harun Nasution (dalam Rakhmad, 2004) mendefinisikan agama sebagai a) pengakuan adanya hubungan antara manusia dengan kekuatan gaib yang harus dipatuhi, b) pengakuan adanya kekuatan gaib yang menguasai manusia, c) mengikatkan diri pada suatu bentuk hidup yang mengandung pengakuan pada suatu sumber yang berada di luar manusia dan mempengaruhi perbuatannya, d) percaya pada kekuatan gaib yang menciptakan cara hidup tertentu, e) menganut suatu sistem tingkah laku yang berasal dari sesuatu kekuatan gaib, f)

mengakui adanya kewajiban yang diyakini bersumber pada suatu kekuatan gaib, g) melakukan pemujaan terhadap kekuatan gaib yang bersumber dari perasaan lemah dan takut terhadap kekuatan misterius dari alam sekitar manusia, h) ajaran yang diwahyukan Tuhan kepada manusia melalui seorang Rasul.

Sejalan dengan pendapat di atas, Glock dan Strak (1970) menjelaskan bahwa religiusitas merupakan suatu tingkat konsepsi seseorang terhadap agama dan tingkat komitmen seseorang terhadap agamanya. Tingkat konsepsi berkaitan dengan pengetahuan dan pemahaman mengenai agama yang dianutnya. Sementara itu tingkat komitmen terkait dengan perwujudan atas pengetahuan dan pemahaman yang dicerminkan dalam perilaku. Penjelasan ini didukung Ariyanto (2018) yang menjelaskan bahwa secara nasionalis menurut teks Soeharto, nilai-nilai agama meliputi aspek keimanan, toleransi dan Pancasila sebagai pedoman.

Berdasarkan penjelasan religius di atas, menunjukkan bahwa religius berkaitan dengan hal gaib yang diyakini oleh manusia. Kekuatan gaib ini dianggap suci dan menjadi rambu-rambu terhadap cara hidup kelompok manusia yang meyakini kekuatan tersebut. Religius berkaitan dengan tingkatan keyakinan yang diejawantahkan ke dalam perilaku seseorang.

Perilaku inilah yang menjadi pembeda tingkat religius satu orang dengan orang lainnya.

Pendidikan karakter merupakan suatu kegiatan terstruktur yang dilakukan untuk menanamkan karakter mulia yang telah dirancang kepada individu sasaran pendidikan karakter. Azzet (2014) memaknai pendidikan karakter sebagai suatu sistem dalam penanaman nilai-nilai karakter baik kepada seluruh warga sekolah sehingga memiliki pengetahuan dan tindakan yang sesuai dengan nilai kebaikan. Nilai-nilai karakter baik ini merupakan nilai yang disepakati menjadi wajah karakter Indonesia. Nilai-nilai ini bersumber dari budaya kelompok masyarakat Indonesia.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mendefinisikan penguatan pendidikan karakter adalah program pendidikan di sekolah untuk memperkuat karakter siswa melalui harmonisasi olah hati, olah rasa, olah pikir, dan olah raga dengan dukungan pelibatan publik dan kerjasama antara sekolah, keluarga, dan masyarakat yang merupakan bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental.

Urgensi dari penguatan pendidikan karakter yakni:

1. Pembangunan SDM merupakan pondasi pembangunan bangsa.
2. Keterampilan abad 21 yang dibutuhkan siswa: Kualitas Karakter, Literasi Dasar, dan Kompetensi 4C,

guna mewujudkan keunggulan bersaing Generasi Emas 2045.

3. Kecenderungan kondisi degradasi moralitas, etika, dan budi pekerti.

Latar belakang PPK berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 yang berbunyi: "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Adapun nilai karakter yang berkait erat dengan Tuhan Yang Maha Kuasa adalah nilai religius. Religius sebagai salah satu nilai dalam pendidikan karakter dideskripsikan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia sebagai sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianut, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain.

Pendidikan karakter religius merupakan upaya berkelanjutan untuk menumbuhkan dan memelihara karakter

religius pada diri seseorang. Pelaksanaan pendidikan karakter religius merupakan pendidikan sepanjang hayat yang tidak memiliki batas waktu. Pengembangan religius dilakukan sejak dini dalam lingkup pendidikan terkecil yaitu keluarga dan terus berkembang seiring dengan penambahan usia dan lingkungan sosial masyarakat seseorang. Nilai-nilai karakter religius ini bersumber dari nilai-nilai agama yang diakui di Indonesia dan nilai-nilai budaya yang berlaku di masyarakat.

Pada seting pendidikan formal, melalui kementerian pendidikan nasional, pemerintah turut serta secara aktif dalam pelaksanaan pendidikan karakter religius. Hal ini dilakukan sebagai salah satu bentuk upaya untuk memperkuat pondasi perwujudan generasi bangsa yang cerdas dan berkarakter. Program pendidikan karakter religius diimplementasikan dalam program percepatan pendidikan karakter yang di dalamnya juga memuat karakter integritas, nasionalis, mandiri, dan gotongroyong. Perwujudan kegiatan karakter religius dalam seting pendidikan formal, diterapkan dalam kegiatan belajar pembelajaran seperti memulai kegiatan belajar dengan berdoa, mengucapkan salam saat bertemu dengan warga sekolah, penanaman kegiatan keagamaan dalam aktifitas sekolah, dan lain sebagainya.

Dengan demikian, pendidikan karakter religius adalah suatu usaha berkelanjutan dan terencana, sebagai upaya untuk

meningkatkan dan menjaga penghayatan terhadap ajaran agama yang dianutnya yang kemudian diwujudkan dalam pemikiran dan perilaku sehari-hari dan dapat menjadi pembeda tingkat karakter antara satu orang dengan yang lainnya.

B. Tujuan Pendidikan Karakter Religius

Secara umum, pendidikan karakter memiliki tujuan mulia untuk menciptakan generasi yang tidak hanya cerdas, namun juga berkarakter. Membekali anak dengan pengetahuan dan nilai-nilai karakter yang tertanam kuat akan membentuk kecerdasan akademik sekaligus kecerdasan ekonomi. Kecerdasan akademik akan membuat seseorang dapat menyelesaikan masalahnya secara efektif dan tepat. Sementara kecerdasan emosi akan membuat individu tangguh dalam menghadapi tantangan serta mampu mengambil keputusan yang bijak dan bertanggungjawab sehingga dapat mendukung kedamaian dunia.

Secara struktur, karakter religius memiliki peranan penting dalam menyeimbangkan karakter-karakter baik dalam diri individu. Religius yang dianggap sebagai nilai mutlak pada diri seseorang, menjadi aturan akhir yang akan dipertimbangkan seseorang sebelum mengambil keputusan. Melalui pendidikan karakter religius, diharapkan peserta didik akan memiliki pengetahuan religius yang dapat

dikaji dan diinternalisasikan ke dalam dirinya. Karakter religius yang terinternalisasi dengan baik ini kemudian akan diwujudkan dalam tingkah laku mereka sehari-hari sehingga akan mendukung terciptanya suatu sistem masyarakat yang dinamis.

Pendidikan karakter secara umum memiliki tiga tujuan utama sebagai berikut:

1. Meningkatkan dan mengembangkan nilai kehidupan yang dianggap penting dan perlu sehingga menjadi kepribadian/kepemilikan peserta didik yang khas sebagaimana nilai yang dikembangkan.
2. Mengoreksi perilaku peserta didik yang tidak bersesuaian dengan nilai yang dikembangkan oleh sekolah.
3. Membangun koneksi yang harmoni dengan keluarga dan masyarakat dalam memerankan tanggung jawab pendidikan karakter secara bersama. (Kesuma,dkk. 2011)

Lebih jauh, Kemendiknas (Kementerian Pendidikan Nasional) (dalam Fitri, 2012) tujuan pendidikan karakter diantaranya:

1. Mengembangkan potensi kalbu/ nurani/ afektif peserta didik sebagai manusia dan warga negara

yang memiliki nilai- nilai budaya dan karakter bangsa.

2. Mengembangkan kebiasaan dan perilaku siswa yang terpuji dan sejalan dengan nilai-nilai universal, dan tradisi budaya bangsa yang religius.
3. Menanamkan jiwa kepemimpinan dan tanggungjawab siswa sebagai generasi penerus bangsa.
4. Mengembangkan kemampuan siswa menjadi manusia yang mandiri, kreatif, dan berwawasan kebangsaan.
5. Mengembangkan lingkungan kehidupan sekolah sebagai lingkungan belajar yang aman, jujur, penuh kreativitas dan persahabatan, dan dengan rasa kebangsaan yang tinggi serta penuh kekuatan.

Tujuan pendidikan karakter religius secara umum menurut Ulwan (2015) adalah mengembalikan fitrah agama pada manusia. Secara spesifik, dengan menyesuaikan tujuan pendidikan karakter yang dirumuskan oleh Kemendiknas, tujuan pendidikan karakter religius adalah:

1. Mengembangkan potensi kalbu/ nurani/ afektif peserta didik sebagai manusia dan warga negara yang memiliki nilai- nilai religius.

2. Mengembangkan kebiasaan dan perilaku siswa yang terpuji dan sejalan dengan nilai-nilai universal, dan tradisi budaya bangsa yang religius.
3. Menanamkan jiwa kepemimpinan dan tanggungjawab siswa sebagai generasi penerus bangsa berdasarkan nilai religius.
4. Mengembangkan kemampuan siswa menjadi manusia yang religius.
5. Mengembangkan lingkungan kehidupan sekolah sebagai lingkungan belajar yang aman, jujur, penuh kreativitas dan persahabatan, dan dengan rasa kebangsaan yang tinggi serta penuh kekuatan berdasarkan nilai religius.

Lickona (2013) menjelaskan bahwa " seorang anak hanyalah wadah di mana seorang dewasa yang bertanggung jawab dapat diciptakan". Pendapat ini menegaskan bahwa mempersiapkan anak adalah sebuah strategi investasi manusia yang sangat tepat untuk menciptakan peradaban masa depan yang lebih baik. Hal ini berarti usia anak merupakan periode yang tepat untuk memulai penanaman karakter dan terus menjaga kestabilan karakter tersebut sehingga karakter yang diinginkan dapat terus tertanam dengan baik dan terwujud dalam perilakunya sehari-hari.

Efek berkelanjutan (multitier effect) pendidikan karakter berupa kemampuan sosial dan emosi yang baik pada anak-anak yang nantinya menjadi pergerak masyarakat universal, akan memberikan dampak yang positif bagi terciptanya kehidupan yang dinamis di masa depan. Pelanggaran aturan, nilai, dan norma yang berlaku di masyarakat dapat dicegah melalui karakter-karakter baik yang tertanam pada diri individu. Kedewasaan dalam mengambil keputusan dan kemampuan bertanggungjawab terhadap keputusan yang diambilnya juga menjadi buah manis dari penerapan pendidikan karakter. Dengan terwujudnya perilaku yang berkarakter, dihadapkan kehidupan sosial masyarakat yang damai, dinamis, dan harmonis dapat tercipta

C. Konsep Pendidikan Karakter Religius

Tahapan perkembangan religius menurut Moran (dalam Latif, 2007) adalah sebagai berikut:

1. Anak-anak

Konsep religius bagi anak-anak masih sangat sederhana atau lebih dikenal dengan istilah tahap *the simply religious*. Masa anak-anak, cara berfikir masih bersifat umum, belum dapat mempertimbangkan aspek-aspek internal dalam dirinya sehingga belum dapat melaksanakan tugas hidupnya secara mandiri dan mengambil keputusan

yang bertanggungjawab. Pada usia peniru ini, pendidik dalam sudut pandang anak dianggap sebagai sosok teladan dalam suatu tindakan, oleh karena itu, orangtua dan guru, serta orang yang lebih tua dianggap sebagai contoh paling benar dalam beraktifitas sehari-hari. Dalam masa bermain ini, anak belum memiliki konsep mengenai kehidupan dan dunia secara konkrit. Anak-anak memiliki fantasi yang luas dan keinginan untuk berpetualang dan bermain sehingga terkadang ia masih susah membedakan antara fantasi dan realita. Oleh karenanya pendidikan karakter religius pada anak, akan lebih efektif jika diberikan dengan media bercerita, film, dan permainan.

2. Remaja

Lepas dari masa anak-anak, jenjang usia berikutnya masuk dalam kategori remaja. Perubahan psikologi, sosial-budaya, dan pengetahuan yang lebih luas mengakibatkan banyak dinamika yang terjadi di masa ini. Dari sisi psikologi, masa remaja banyak disebut sebagai masa hujan badai, dimana di usia ini anak mulai memiliki keinginan sendiri dan fenomena lapangan yang sering kali tidak sesuai dengan dirinya

sehingga membuat mereka mulai berfikir secara kritis. Tidak jarang dia menghadapi ketidakjelasan, keraguan bahkan kadang-kadang seperti menemukan dirinya dalam dunia yang sama sekali baru dan asing.

Luasnya pergaulan dan pengetahuan di usia remaja, membuat mereka harus menghadapi berbagai situasi dan mengambil keputusan yang tepat untuk dirinya. Remaja sudah mulai mampu berfikir secara nalar dan realistis berdasarkan aturan dan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat. Remaja mulai kritis terhadap lingkungan sekitarnya, bahkan tidak jarang mereka bersikap konfrontasi terhadap aturan yang berlaku ataupun realita yang terjadi di masyarakat. Pendidikan karakter religius banyak dilakukan dengan menyediakan lingkungan dan suasana yang nyaman untuk remaja. Pendidik, dalam hal ini adalah orangtua dan guru banyak menyediakan waktu untuk diskusi dan menjawab keingintahuan remaja dalam hal religius. Bahan bacaan, media informasi yang menarik bagi remaja juga menunjang suksesnya pendidikan karakter di kalangan remaja.

3. Dewasa

Usia dewasa menjadi destinasi akhir dari rentang usia manusia. Pada usia remaja, diharapkan sudah memiliki kematangan karakter religus stabil. Tahap ini merupakan tahap kedewasaan beragama, yakni mampu merealisasikan agama yang dianutnya dalam kehidupan sehari-hari atas dasar kerelaan dan kesungguhan dan bukan halnya peluasan diluar. Pada usia dewasa, kegiatan keagamaan dilakukan dengan suka rela dan sungguh-sungguh sehingga ibadah-ibadah agama dan ketentuan agama akan dijalankan sebagai suatu kebutuhan hidup, bukan merupakan suatu tuntutan dari lingkungan. Pendidikan karakter religius di usia dewasa banyak dilakukan dengan kegiatan-kegiatan aktif keagamaan dan pendekatan diri kepada sang penciptanya baik secara teoritis maupun aktifitas.

Perkembangan karakter religius, dipengaruhi oleh berbagai faktor pendukung dan penghambat, antara lain:

1. Faktor Pendukung

a. Dari Dalam Diri

Menurut Rakhmad (2004) ada dua faktor yang mendukung perkembangan karakter religius dari dalam diri. Faktor pertama yaitu kebutuhan

terhadap agama. Secara insanlah, setiap individu memiliki kebutuhan pokok ketenangan dan kepuasan religius yang harus terpenuhi. Kebutuhan tersebut bersumber dari rasa keagamaan dan keyakinan mereka bahwa alam semesta beserta isinya merupakan ciptaan Tuhan, pemilik alam semesta yang diyakininya. Sedangkan faktor ke dua adalah adanya dorongan dalam diri manusia untuk taat, patuh dan mengabdikan kepada Allah SWT. Setiap individu meyakini adanya kekuatan ghaib yang menguasai alam semesta. Kekuatan ghaib inilah yang menciptakan alam semesta beserta isinya, dan mengatur jalannya kehidupan di muka bumi ini. Keyakinan ini mendorong manusia untuk cenderung bertauhid dan menjadikan ketauhidan ini sebagai pedoman hidupnya.

b. Dari Lingkungan

Syamsu (2005) berpendapat bahwa lingkungan juga memberikan sumbangsih dalam perkembangan karakter individu. Sifat dasar manusia sebagai makhluk sosial membuat lingkungan tidak bisa dilepaskan dari proses perjalanan perkembangan karakter religius.

Adapun faktor-faktor tersebut adalah faktor lingkungan keluarga, faktor lingkungan sekolah, dan sarana dan prasarana. Keluarga sebagai seting pendidikan pertama dan utama memiliki peranan penting bagi proses perkembangan karakter religius. Sebagai fase pertama perkembangan sosial anak, peranan orangtua memiliki pengaruh besar dalam perkembangan religius anak. Bahkan sejak dalam kandungan, orangtua sudah bisa mulai menanamkan religius dalam rutinitas sehari-hari sehingga hal sebut menjadi sebuah kebiasaan dalam ritme keluarga. Berdasarkan hasil penelitian yang telah banyak dilakukan, tingkat pendidikan karakter religius yang diterapkan suatu keluarga, memberikan dampak positif bagi perkembangan religius anak.

Faktor ke dua adalah lingkungan sekolah. Sebagai seting pendidikan selanjutnya setelah keluarga, sekolah juga memberikan andil yang besar dalam tahap perkembangan karakter religius anak. Internalisasi pendidikan karakter religius dalam kurikulum dan aktivitas sosial di sekolah, memberikan dampak yang signifikan bagi perkembangan karakteristik anak. Melalui aktifitas

belajar dan sosialisasi antara warga sekolah yang berlandaskan karakter religius, maka karakter religius ini dapat diinternalisasi oleh siswa dan diwujudkan dalam perilaku mereka sehari-hari, sehingga akan terwujud karakter religius yang optimal pada anak.

Faktor yang ke tiga adalah faktor sarana dan prasarana. Kelengkapan sarana dan prasarana di sekolah maupun di rumah juga mendukung keberhasilan perkembangan karakter religius yang optimal. Adanya sarana tempat ibadah, aktifitas religius, serta wadah diskusi keagamaan juga menunjang perkembangan karakter religius. Semakin baik dan lengkap sarana dan prasarana yang tersedia, maka perkembangan karakter religius pada diri anak akan semakin optimal.

2. Faktor Penghambat

Selain faktor pendukung, juga terdapat faktor penghambat perkembangan karakter religius, antara lain:

a. Dari Dalam Diri

Rakhmad (2004) merumuskan lima poin utama dari dalam diri individu yang dapat menghambat perkembangan karakter religius,

yaitu 1) **Temperamen**; 2) **Gangguan Jiwa**; 3) **Konflik dan Keraguan**; 4) **Jauh dari Tuhan**; dan 5) **Kurangnya Kesadaran Siswa**. **Temperamen** merupakan sifat yang berkaitan dengan emosi bawaan dan diwujudkan dalam perilaku. Sifat ini berdampak sebagai penghambat perkembangan karakter religius ketika seseorang memiliki temperamen negatif yang menghalangi berkembangnya karakter religius. **Gangguan jiwa** terkait dengan kondisi kesehatan psikologis individu. Apabila kondisi psikis seseorang terganggu sehingga tidak dapat berfikir secara nalar, maka perkembangan karakter religiusnya juga akan terhambat. **Konflik dan keraguan** juga menjadi penghambat bagi perkembangan karakter religius. Seseorang yang ragu dan memiliki perdebatan tentang agama dalam dirinya akan mempengaruhi sikap religiusnya. Hal ini akan menimbulkan munculnya sikap fanatik ataupun atheis dalam beragama. Faktor **jauh dari Tuhan** menjadi penghambat perkembangan karakter religius karena apabila seseorang jauh dari Tuhan dan ajaran agamanya, maka ia akan menjadi sosok yang lemah dan tidak memiliki pegangan hidup.

Kurangnya kesadaran mengenai religiusitas juga akan menghambat perkembangan karakter religius. Rendahnya kesadaran akan perilaku religius akan menurunkan tingkat religius seseorang, sehingga perkembangan religiusnya juga tidak akan maksimal.

b. Dari Lingkungan

Faktor lingkungan juga memberikan sumbangsih dalam menghambat perkembangan karakter religius. Aktifitas religius yang banyak berkaitan dengan kegiatan sosial di masyarakat akan menghambat apabila kondisi lingkungan masyarakat tidak mendukung dalam perkembangan karakter religius itu sendiri. Lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat, lingkungan sekolah, dan ketersediaan sarana dan prasarana memberikan dampak dalam kegiatan pendidikan karakter religius.

Keluarga, sekolah, dan masyarakat merupakan agen pendidikan karakter religius yang saling mendukung satu sama lain. Ketika salah satu pihak tidak melaksanakan pendidikan karakter secara maksimal, maka perkembangan karakter individu tersebut juga tidak akan

maksimal. Lingkungan masyarakat banyak mendistorsi dalam hal sosial seperti pengaruh pergaulan teman yang tidak religius, pergaulan bebas, pengaruh budaya asing, dan lain sebagainya. Andrianie (2017) menjabarkan dalam penelitiannya bahwa penguatan karakter empati dapat menurunkan perilaku perundungan di kalangan siswa. bukti nyata ini menunjukkan adanya dampak positif dari penguatan pendidikan karakter. Oleh karenanya, semua pihak harus bersinergi agar kegiatan pendidikan karakter dapat tercipta dengan baik dan berhasil secara optimal.

Pengembangan pendidikan karakter harus didesain secara terstruktur dan efisien. Rangkaian pengembangan pendidikan karakter diawali dengan menentukan tujuan pendidikan karakter religius dan mendiskripsikan **sasaran dan target yang ingin dicapai** dalam pelaksanaan pendidikan karakter religius. Tujuan, **sasaran, dan target yang ingin dicapai** dalam kegiatan pendidikan karakter religius harus **memiliki makna** yang berarti peserta didik dapat menginternalisasikan materi yang diterima ke dalam dirinya dan mampu memetik hasil belajarnya untuk diaplikasikan dalam perilakunya sehari-hari, **dapat diukur** memiliki arti bahwa hasil dari pendidikan

karakter religius ini dapat diamati dan diukur sehingga dapat diketahui adanya peningkatan ataupun penurunan perilaku karakter religius peserta didik, dan **berkelanjutan** yang berarti bahwa hasil belajar yang diterima oleh siswa terjaga secara dinamis dan dilakukan secara berkelanjutan terus menerus oleh siswa. (Darmiyati, 2011)



Bab IV

Tantangan Pendidikan Karakter

Dalam Dinamika Pendidikan

BAB IV TANTANGAN PENDIDIKAN KARAKTER DALAM DINAMIKA PENDIDIKAN

95

A. Pendidikan Karakter di Sekolah

Pendidikan karakter saat ini telah dilaksanakan secara komprehensif di sekolah, baik dalam kegiatan pembelajaran, maupun dalam kegiatan ekstrakurikuler siswa. Pelaksanaan pendidikan karakter tidak bisa berdiri sendiri, dan harus selaras dengan aktivitas pembelajaran siswa di sekolah. Pembangunan karakter dilakukan secara sistematis dan integratif dengan melibatkan berbagai pihak seperti sekolah, keluarga, pemegang kebijakan, dan masyarakat dengan menggunakan berbagai strategi dan pendekatan pembelajaran.

Lickona (2013), ahli pendidikan karakter dari Cortland University yang dikenal sebagai Bapak Pendidikan karakter Amerika, menerapkan idenya tentang pendidikan karakter pada tingkat pendidikan dasar & menengah. Pendidikan karakter mencakup di sekolah: (1) *moral knowing* (pengetahuan tentang moral); (2) *moral feeling* (perasaan tentang moral), dan (3) *moral action* (perbuatan moral atau *act morally*).

Pendekatan pendidikan karakter di sekolah ditujukan untuk mempermudah pelaksanaan pendidikan karakter sesuai

dengan kondisi dan kebutuhan siswa di sekolah. Sebagai salah satu seting pendidikan, sekolah memiliki peran strategis dalam pengembangan karakter siswa. Setidaknya empat pendekatan pendidikan karakter yang dapat diterapkan di seting sekolah, yaitu keteladanan, pembelajaran, pembudayaan, dan penguatan. Pendekatan-pendekatan ini dapat digunakan sebagai dasar perencanaan pendidikan karakter di sekolah sehingga mempermudah guru untuk menerapkannya.

1. Keteladanan

Pendidikan karakter tidak cukup diberikan secara teoritis dan kontekstual. Karakter merupakan pemahaman yang didapat secara teoritis yang kemudian diinternalisasi ke dalam diri seseorang, dijadikan sebagai pedoman hidup, dan diwujudkan dalam perilakunya sehari-hari. Pelaksanaan pendidikan karakter yang hanya diberikan secara teoritis tanpa disertai contoh nyata dari pelaku pembelajaran karakter maka hasilnya akan sia-sia. Peran modeling dari guru, orangtua, masyarakat, dan tokoh-tokoh yang menjadi contoh karakter, berperan penting dalam memaksimalkan pendidikan karakter. Di seting sekolah, nilai-nilai karakter yang akan dikembangkan pada diri siswa harus tersosialisasikan pada seluruh personil sekolah

untuk diterapkan dalam tatanan kehidupan sekolah mereka sehari-hari. Rekayasa setting lingkungan pendidikan karakter ini akan mendukung berkembangnya karakter-karakter yang direncanakan oleh sekolah.

2. Pembelajaran

Selain personil sekolah yang harus memiliki komitmen melaksanakan tatanan kehidupan sekolah yang mendukung pengembangan karakter, dalam aktivitas sekolah sehari-hari, pendidikan karakter juga harus diinternalisasikan dalam aktivitas pembelajaran. Dalam kegiatan belajar-mengajar, nilai-nilai karakter yang akan dikembangkan pada diri siswa harus diterapkan, sehingga dalam segala aktivitas sekolah siswa selalu menerapkan nilai-nilai karakter. Kegiatan pembelajaran harus dirancang khusus agar sesuai dengan karakter yang akan dikembangkan pada siswa. Kegiatan pengembangan karakter melalui kegiatan pembelajaran ini harus terencana, teradministrasi, terlaksana, dan terevaluasi dengan baik, sehingga tujuan kegiatan pembelajaran dan pengembangan karakter dapat terwujud secara berdampingan. Beberapa contoh kegiatan pengembangan karakter di sekolah antara

lain dengan berdoa, menegakkan aturan kegiatan belajar di kelas, menerapkan sikap jujur. Selain dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas, pengembangan karakter juga harus terinternalisasi dalam pembelajaran non akademis seperti dalam kegiatan ekstrakurikuler, kegiatan kebangsaan, dan sosial

3. Pembiasaan

Pembiasaan perilaku berkarakter di sekolah merupakan salah satu langkah strategis untuk mengembangkan dan menjaga perilaku karakter agar tetap melekat pada diri siswa. Penerapan habituasi nilai-nilai karakter ini merupakan usaha pembentukan karakter secara berkelanjutan hingga menjadi suatu kebiasaan, sehingga siswa melakukan perilaku berkarakter tanpa paksaan. Karakter yang telah terinternalisasi dan terpersonalisasi harus dibiasakan agar karakter tersebut terus melekat pada diri siswa.

Pengembangan Pendidikan Karakter dalam konteks mikro level satuan pendidikan menurut tim pendidikan karakter kementerian pendidikan nasional, sebagai berikut:



Gambar 4.1.

Desain Pendidikan Karakter Secara Mikro di Tingkat Sekolah,

Ditjen Pendidikan Dasar, Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar, 2011.

Gambar di atas menjelaskan bahwa kegiatan pendidikan karakter yang terjadi di sekolah, tidak hanya diinternalisasikan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, namun juga dalam kegiatan ekstrakurikuler. Semua kegiatan ini harus dibiasakan dalam kehidupan keseharian di sekolah dan dibarengi dengan pembiasaan di rumah. Kegiatan pembiasaan ini akan memperkuat karakter yang telah berkembang dalam diri siswa.

4. Penguatan

Kegiatan penguatan sebagai respon berkembangnya karakter pada diri siswa harus terus dilakukan dalam jangka panjang dan terus menerus. Kegiatan penguatan harus dilakukan dalam berbagai setting, waktu, dan situasi, sehingga memicu dan memperkuat munculnya perilaku karakter yang diinginkan. Penataan lingkungan dan kegiatan-kegiatan penguat pendidikan karakter di sekolah dapat diwujudkan dengan berbagai kegiatan dan kelengkapan media pendidikan karakter, seperti pemasangan baner atau poster untuk mengingatkan nilai-nilai karakter yang akan dikembangkan pada siswa, penataan norma kehidupan sekolah yang berdasarkan karakter, maupun kegiatan sharing dan diskusi yang membahas mengenai karakter-karakter yang tengah dikembangkan.

Dalam setting keluarga dan masyarakat, penguatan karakter dapat dilakukan secara kolaboratif dengan sekolah. Orangtua harus menunjukkan sikap peduli kepada anak-anaknya. Selain itu, orangtua juga harus melibatkan anak dalam aktifitas sosial yang akan menumbuhkan karakter-karakter mereka. Aktifitas kemasyarakatan

tersebut akan menjadi wahana bagi anak untuk mempraktekkan hasil belajar karakter mereka, dan melatih kemampuan mereka untuk mengontrol perilaku mereka, sebagai wujud pemantapan karakter diri.

B. Dukungan Sistem Pendidikan Karakter di Sekolah

Pendidikan karakter merupakan upaya berkelanjutan yang membutuhkan kerjasama dari seluruh elemen pendidikan. Pendidikan karakter melibatkan berbagai pihak seperti keluarga, sekolah, dan masyarakat, dimana semua pihak baik orangtua, guru, maupun masyarakat memiliki tanggungjawab bersama untuk membentuk, membangun, dan mempertahankannya (Minsih, 2015). Apabila salahsatu komponen pendidikan karakter tidak menjalankan fungsinya dengan baik, maka dikhawatirkan pendidikan karakter yang diterima anak tidak dapat terwujud dengan maksimal.

Dukungan sistem merupakan salah satu komponen dalam layanan bimbingan dan konseling. Secara keseluruhan, bimbingan dan konseling memiliki 4 (empat) komponen, yaitu layanan dasar, layanan peminatan peserta didik dan perencanaan individual, layanan responsif, dan dukungan sistem (Bhakti, 2017). Dalam panduan pelaksanaan bimbingan dan konseling di sekolah, dukungan sistem dimaknai sebagai komponen pelayanan dan kegiatan manajemen, tata kelola,

infrastruktur, dan pengembangan kemampuan konselor/guru bimbingan dan konseling secara berkelanjutan, memberikan bantuan kepada peserta didik/konseli atau memfasilitasi kelancaran perkembangan peserta didik/konseli dan mendukung efektivitas dan efisiensi pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling (Kemendikbud,2016). Secara keseluruhan, dukungan sistem merupakan upaya pengembangan layanan bimbingan dan konseling baik dalam pengembangan sumberdaya manusia, pengembangan pelaksanaan layanan, dan pengembangan kerjasama dari berbagai pihak yang memiliki andil dalam terlaksakannya layanan bimbingan dan konseling secara optimal.

Penerapan dukungan sistem yang baik, akan mendukung suksesnya pendidikan karakter di sekolah. Dukungan sistem memiliki beberapa aspek yang memerlukan komitmen dan desain yang tepat dari berbagai pihak. Menurut Sutoyo, dkk (2015), beberapa kegiatan dukungan sistem yang mampu mendukung terselenggaranya pendidikan karakter yang optimal antara lain pengembangan jejaring (networking), pengembangan profesionalitas, dan manajemen program. Apabila kegiatan-kegiatan dalam dukungan sistem ini dapat berjalan secara optimal dan dinamis, maka diharapkan pendidikan karakter akan

terselenggara dengan baik dan tujuan pendidikan karakter akan tercapai dengan baik.

Dalam dukungan sistem, pengembangan jejaring (networking) akan memberikan dampak positif bagi terciptanya pendidikan karakter di segala seting kehidupan siswa, sehingga akan terjadi kolaborasi dari semua pihak untuk menciptakan kondisi lingkungan yang baik bagi pendidikan karakter siswa. Jejaring yang tercipta di sekolah, setidaknya melibatkan guru bimbingan dan konseling, guru mata pelajaran, dan personel sekolah lainnya agar cipta kondisi lingkungan sekolah dalam penyelenggaraan pendidikan karakter dapat terwujud dengan lain. Jejaring di sekolah ini harus memiliki kolaborasi yang baik dengan orangtua, pemegang kebijakan, dan masyarakat pada umumnya, sehingga pendidikan karakter yang telah direncanakan di sekolah, dapat didukung pembentukan dan penguatannya dalam seting pergaulan di masyarakat. Selain itu, kerjasama juga harus diwujudkan dengan ahli terkait, yaitu profesional-profesional yang mendukung pendidikan karakter di sekolah, seperti psikolog, dokter, ahli agama, maupun budayawan yang dapat berpartisipasi dalam pemberian pendidikan karakter di sekolah.

11 Pengembangan profesionalitas dalam dukungan sistem, guru bimbingan dan konseling sebagai salah satu pelaksana

pendidikan karakter harus mengembangkan kompetensi dirinya. Pengembangan kompetensi ini dilakukan dalam berbagai kegiatan seperti mengikuti training, musyawarah guru bimbingan dan konseling, kegiatan ilmiah seperti seminar dan lokakarya, aktif dalam kegiatan profesi bimbingan dan konseling, serta melakukan studi lanjut. Pengembangan profesionalitas bagi guru bimbingan dan konseling ini ditujukan untuk mengupdate pengetahuan-pengetahuan dan informasi faktual terkait pendidikan karakter, sehingga dapat memberikan pendidikan karakter yang kekinian. Pengembangan profesionalitas juga dapat dilaksanakan dengan melakukan riset-riset tentang karakter. Dinamika pendidikan yang fluktuatif, dan perubahan sosial masyarakat yang terus berkembang, harus diimbangi dengan kegiatan riset sehingga pemberian pendidikan karakter dapat menyesuaikan kondisi sosial masyarakat kekinian.

Pendidikan karakter yang baik akan terlaksana apabila direncanakan dengan baik berdasarkan kebutuhan, dilaksanakan dengan efektif, dan dievaluasi. Manajemen yang jelas dan sistematis dalam penyelenggaraan pendidikan karakter, akan memaksimalkan pelaksanaan pendidikan karakter. Dalam perencanaan pendidikan karakter, guru bimbingan dan konseling harus mengidentifikasi nilai-nilai karakter yang akan dikembangkan pada siswa. Nilai-nilai

karakter tersebut kemudian harus diwujudkan dalam suatu rencana pembelajaran yang konkrit dan terukur. Pengukuran hasil pendidikan karakter kemudian digunakan sebagai evaluasi untuk perbaikan penyelenggaraan pendidikan di masa mendatang.

C. Kendala Pelaksanaan Pendidikan Karakter di Sekolah

Lickona (2013) menyebutkan bahwa terdapat 11 prinsip agar pendidikan karakter dapat berjalan efektif: (1) mengembangkan nilai-nilai etika inti dan nilai-nilai kinerja pendukungnya sebagai fondasi karakter yang baik; (2) mendefinisikan 'karakter' secara komprehensif yang mencakup pikiran, perasaan, dan perilaku; (3) pendekatan yang komprehensif, disengaja, dan proaktif dalam pengembangan karakter; (4) menciptakan komunitas sekolah yang penuh perhatian; (5) memberi siswa kesempatan untuk melakukan tindakan moral; (6) membuat kurikulum akademik yang bermakna dan menantang yang menghormati semua peserta didik, mengembangkan karakter, dan membantu siswa untuk berhasil; (7) mengusahakan mendorong motivasi diri siswa; (8) melibatkan staf sekolah sebagai komunitas pembelajaran dan moral yang berbagi tanggung jawab dalam pendidikan karakter dan upaya untuk mematuhi nilai-nilai inti yang sama yang membimbing pendidikan siswa; (9) menumbuhkan kebersamaan dalam

kepemimpinan moral dan dukungan jangka panjang bagi inisiatif pendidikan karakter; (10) melibatkan keluarga dan anggota masyarakat sebagai mitra dalam upaya pembangunan karakter; (11) mengevaluasi karakter sekolah, fungsi staf sekolah sebagai pendidik karakter, dan sejauh mana siswa memmanifestasikan karakter yang baik.

Implementasi pendidikan karakter telah dirancang secara sistematis dalam skala nasional. Meski demikian, pendidikan karakter masih memiliki kendala baik yang berasal dari lingkungan sekolah itu sendiri maupun dari luar lingkungan. Perubahan lingkungan sosial secara global yang mengubah tata nilai, norma, dan budaya suatu bangsa, menjadi sangat terbuka juga menjadi tantangan tersendiri bagi keberlangsungan pendidikan karakter. Hal ini banyak dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang cepat, sehingga mempermudah pertukaran ilmu pengetahuan dan informasi secara global. Adanya pertukaran informasi yang cepat telah banyak merubah cara pandang dan kebiasaan masyarakat Indonesia, menjadi lebih universal agar mereka setara dengan masyarakat dunia. Perubahan ini tidak dapat dikendalikan dan dibatasi sejalan dengan kebutuhan eksistensi manusia.

Kolaborasi yang kurang baik antara sekolah, orangtua, dan masyarakat juga menjadi permasalahan dalam

pelaksanaan pendidikan karakter. Kesibukan orangtua ataupun orangtua yang lebih mementingkan aspek kognitif anak menjadi alasan klise yang banyak ditemui di lapangan. Rencana pendidikan karakter di sekolah, seringkali tidak didukung dengan penguatan dan penciptaan lingkungan yang baik di setting rumah dan masyarakat, padahal siswa hanya menghabiskan sepertiga waktunya dalam sehari, selebihnya mereka akan berinteraksi di rumah dan masyarakat. Maka pendidikan karakter yang tidak didukung oleh peran aktif orangtua dan masyarakat, hanya akan menjadi sebuah wacana belaka.

Sumber daya manusia dalam hal ini adalah guru, sebagai fasilitator pendidikan karakter belum sepenuhnya memiliki keterampilan melaksanakan pendidikan karakter. Perangkat pembelajaran pendidikan karakter juga belum memiliki standar nasional, sehingga masih belum memiliki pola yang sesuai dengan rencana nasional program penguatan pendidikan karakter. Kebijakan pemerintah yang belum tegas dan konkrit mengenai pendidikan karakter juga menjadi kendala tersendiri karena mengakibatkan fasilitas pendukung pendidikan karakter di sekolah belum tersedia dengan cukup.

Kurangnya sarana penunjang dalam kegiatan pendidikan karakter juga menjadi kendala tersendiri. Tidak siapnya pelaksana pendidikan dan media pendidikan karakter

yang belum tersedia, merupakan kombinasi yang tepat dalam menghalangi terwujudnya pendidikan karakter yang baik. Inovasi media pendidikan karakter di segala bidang menjadi kebutuhan yang tidak bisa ditunda lagi. Selain harus mengembangkan diri dan jaringan kolaborasi, guru dan konselor harus pandai-pandai mengembangkan media pembelajaran pendidikan karakter yang menarik, tepat, dan efektif.



Bab V

Media Penguatan Karakter Religius

BAB V MEDIA PENGUATAN KARAKTER RELIGIUS

A. Pendahuluan

Karakter religius merupakan sebuah identitas yang secara universal ada dalam diri manusia sejak lahir. Identitas religius akan berkembang secara terus-menerus mengikuti tahap perkembangan psikologisnya. Identitas religius juga akan berkembang seiring dengan pergerakan arus dialektika dalam setting kehidupan sosialnya. Setting kehidupan sosial yang dimaksud bisa dalam konteks kehidupan dalam rumah, kehidupan dalam kelompok masyarakat, kehidupan dalam komunitas agama maupun dalam konteks kehidupan beragama suatu bangsa dan negara. Pemerintah telah berupaya untuk menukung pelaksanaan pelaksanaan kehidupan beragama agar tentram dan damai. Salah satu upaya yang digalakkan adalah dengan meberikan informasi terkait kehidupan beragama yang baik dan benar melalui saluran media.

Media dalam bahasan ini memiliki peran yang sangat sentral dalam menyampaikan hal-hal terkaiat agama yang tidak dapat dinalar oleh masyarakat menjadi lebih rasional. Selain itu media akan membuat pemahaman seseorang lebih operasional dalam proses implementasi dalam kehidupan beragama. Misal saja hal-hal terkait simbol agama, lambang agama, ucapan agama, ayat-ayat

suci dalam sebuah kitab atau konteks yang berhubungan dengan agama tentu akan susah dipahami dengan sederhana apabila tidak ada bantuan media.

Lebih jauh lagi media akan membuat proses komunikasi antara seseorang dengan TuhanNya menjadi lebih baik dengan sudut pandang yang lebih jelas. Karena dalam media akan mampu menampung hal-hal yang terkadang masih samar menjadi lebih mudah dicerna oleh seseorang. Sehingga diharapkan dengan adanya pemahaman media yang mumpuni maka akan tercipta proses cari-temu konsep karakter religius sesuai karaktersistik masing-masing manusia. Tentu setiap manusia memiliki porsi pemahaman terkait agama yang berbeda-beda dilihat dari kondisi geografis dan sejarah serta budaya di suatu wilayah geografis teretntu. Maka penting sekali proses olah-media sebagai perantara proses komunikasi terhadap pemahaman terkait religiusitas yang kurang jelas agar menjadi logis. Media dalam hal ini jelas akan memberikan banyak kontribusi besar dalam upaya memberikan pemahaman terkait konteks karakter religious. Mengingat begitu kompleks dan dinamisnya perubahan arus media dewasa ini yang tentu juga akan memengaruhi cara pandang dan olah-pikir generasi saat terkait pemahaman konsep karakter religius.

B. Pengertian Media

Secara harfiah kosa kata media merupakan turunan dari bahasa latin medius yang memiliki definisi 'tengah', 'perantara', ataupun 'pengantar. Pendapat lebih gamblang disampaikan oleh Association of Education and Communication Technology (AECT) bahwa media merupakan segala sesuatu yang berkaitan dengan bentuk dan saluran yang dapat digunakan untuk mentransfer pesan maupun informasi. Pendapat berbeda menurut (Heinich, et.al. 2002) bahwa "media is a channel of communication". Artinya bahwa dalam saluran komunikasi akan terdapat dua komponen didalamnya yaitu sumber suatu pesan (source) dan pihak yang menerima sebuah pesan (receiver). Secara lebih eksplisit dijelaskan bahwa setiap perkembangan sebuah peradaban maka akan memengaruhi media dan metode penyampaian. Setiap pendidik akan memiliki media dan metode yang berbeda dalam petunjuk pelaksanaan penyampaian materi. Dalam konteks ini Heinich lebih berfokus dalam setting dunia pendidikan yaitu tentang bagaimana peran media yang harus adaptif dengan perkembangan zaman. Ia mencontohkan bahwa metode pembelajaran tradisional (ceramah) tidak akan efektif bila tidak mengikuti

perkembangan zaman. Contoh aplikatif yang ia tawarkan adalah bagaimana mengelola proses pembelajaran dengan menggunakan media video (film) dengan metode ajar seperti permainan peran (role playing), permainan (games), praktik simulasi (simulation) akan meningkatkan kompetensi seseorang.

Dalam konteks Bimbingan dan Konseling bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang berkaitan dengan bimbingan dan konseling yang didalamnya dapat membarikan rangsangan baik pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa/konseli agar dapat memahami diri, mengarahkan diri, mengambil keputusan serta memecahkan masalah yang dihadapi (Nursalim 2013). Nursalim lebih lanjut menjelaskan bahwa dalam bimbingan dan konseling selalu terdapat dua komponen dalam sebuah media yaitu perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software). Secara spesifik media BK mencakup (a) merupakan wadah sebuah pesan; (b) materi yang disampaikan berupa pesan dalam konteks bimbingan dan konseling; (c) tujuan yang dicapai terkait mengoptimalkan tahap perkembangan siswa (Nursalim 2013).

Dalam konteks religius, media juga memiliki definisi yang khas dan memiliki perbedaan dengan fokus kajian

yang menarik untuk disimak. Menurut (Narayana and Kapur 2011) media memainkan peran penting dalam penggambaran citra komunitas, pemimpin politik, atau orang-orang. Secara khusus media juga dapat dijadikan sebagai alat pembingkai (framing) isu agama. Framing merupakan sebagai proses memilih beberapa aspek realitas yang dirasakan dan membuatnya lebih menonjol dalam teks komunikasi. Artinya bahwa media akan berusaha menangkap definisi masalah tertentu, interpretasi timbal-balik, evaluasi moral, dan atau rekomendasi pengobatan (treatment) untuk item yang dijelaskan. Hal ini dapat disimpulkan bahwa framing merupakan semacam kontrol media atas suatu konten. Pendapat senada juga diungkapkan oleh Almara, bahwa konten religius juga dapat diimplementasikan dalam media serial televisi. Konten yang diangkat dalam serial TV berupa Drama religius-khususnya yang berbasis romansa (Romance). Genre Romance dianggap sebagai genre sekuler dalam sejarah hiburan populer dan saat ini mampu digunakan untuk menarik perhatian audiens dalam jangkauan yang sangat luas. Pernyataan ini menandakan bahwa media telah melalui adaptif dengan perkembangan teknologi. Dalam perkembangan terbaru, media dapat dimanfaatkan untuk menunjang ekosistem religius melalui

komunitas digital atau cyberspace. Media tersebut mampu untuk meningkatkan 5 hal terkait religius yaitu : (1) sikap terkait persepsi terhadap internet (attitude-Internet perception); (2) norma subjektif dari yang diyakini oleh suatu komunitas (subjective norms of the community); (3) Efikasi diri terhadap penggunaan internet (Internet self-efficacy); (4) tingkatan sebuah religiusitas (level of religiosity); (5) media offline yang digunakan untuk tujuan keagamaan (offline media usage for religius purposes) (Rahman, Hashim, and Mustafa 2015). Beberapa paparan pendapat ahli tersebut mengisyaratkan bahwa perkembangan media sudah memasuki terjadinya kolaborasi dengan teknologi yang saat ini dikenal dengan istilah new media atau digital media.

C. Ciri-ciri Media

Media yang baik harus memiliki ciri-ciri yang jelas. Dalam bahasan ini akan dipaparkan 3 ciri media dalam setting Pendidikan.

1. Ciri Fiksatif (*fiksative property*)

Media dalam hal ini mampu merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Sebuah kejadian ataupun objek dapat disusun kemudian diurutkan dengan bantuan media seperti fotografi, video tape, audio tape,

komputer dan film. Suatu objek yang telah direkam baik menggunakan kamera atau video memungkinkan mudahnya proses produksi secara dinamis artinya dapat digunakan kapan saja. Lebih lanjut bahwa dengan ciri fiksatif media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransformasikan tanpa mengenal batasan waktu.

Dalam setting religius ciri fiksatif ini sangat penting dalam proses pembelajaran di kelas. Ciri fiksatif memungkinkan media dalam menangkap peristiwa sejarah agama yang berlangsung dalam fase berabad-abad untuk dapat ditata-ulang dan disusun sesuai keperluan pembelajaran. Penyusunan tersebut disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai sesuai rencana pemberian layanan. Secara mendalam diharapkan siswa dapat saling melakukan proses analisis dari media yang telah dibuat baik secara individu maupun kelompok. Sebagai contoh aplikatif apabila siswa ingin mempelajari bagaimana periodisasi perkembangan mazhab pemikiran Islam. Ciri fiksatif akan berusaha untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi peristiwa perkembangan yang telah dicapai pada satu periode ke

periode madzab islam. Dengan harapan siswa akan mampu melihat lebih jelas dan detail bagaimana proses terbentuknya pola pikir peradaban madzab islam di setiap periode.

2. Ciri Manipulatif (*manipulative property*)

Kemampuan media dalam melakukan transformasi terhadap suatu kejadian atau objek yang diamati. Kejadian yang dimaksud adalah berlangsung dalam waktu yang relatif lama agar dapat disajikan dalam waktu beberapa menit kepada siswa. Upaya tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan teknik pengambilan gambar dengan melakukan percepatan durasi rekaman menjadi lebih singkat atau time-lapse recording. Percepatan durasi ini disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam mata pelajaran apapun.

Media yang akan dimanipulatif juga dapat diperlambat sesuai tujuan yang diinginkan dalam pembelajaran. Pada tangkapan gambar pada kamera atau capture image memungkinkan siswa untuk mengambil bagian gambar yang akan dibahas dan didiskusikan. Pada media bergerak seperti film atau rekaman audio ciri manipulatif memungkinkan proses editing terhadap bagian-bagian penting yang akan

dibahas dalam pembelajaran. Dalam upaya melakukan ciri manipulatif harus dilakukan dengan cermat, penuh kehati-hatian dalam mengolah potongan-potongan adegan dalam video supaya urut dan sistematis. Hal ini dimaksudkan agar hasil akhir video yang telah dimanipulasi dapat dipahami dengan baik dan tidak menimbulkan bias makna atau penyesatan informasi. Dampak negatif yang akan timbul akibat penyesatan informasi adalah respon siswa yang melihat video memunculkan perilaku negatif dalam proses pembelajaran.

Keuntungan yang diperoleh dengan ciri manipulatif adalah menghemat waktu. Hal ini mengandung makna bahwa dengan proses editing yang dilakukan dengan cermat kita tidak perlu mengamati suatu peristiwa yang idealnya harus diamati bertahun-tahun namun cukup diamati dalam beberapa menit saja. Contoh sederhana mengenai proses ibadah haji yang dilakukan umat muslim. Kita tidak perlu untuk mengikuti selama berbulan-bulan pelaksanaan ibadah haji. Kita bisa melihat proses lebih singkat dari manipulasi lewat video yang disajikan dalam beberapa menit saja. Tentu saja informasi tersebut akan memberikan gambaran detail bagaimana tahapan-

tahapan ibadah haji yang baik dan benar sehingga membuat siswa paham bagaimana urutan-urutan yang benar saat melakukan ibadah haji.

4 3. Ciri Distributif (*distributive property*)

Media dapat memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransformasikan melalui seting ruang yang dilakukan secara serentak dalam waktu bersamaan dengan kondisi siswa memiliki pengalaman belajar yang relatif sama terkait peristiwa tersebut. Konsep tersebut lebih fokus bagaimana mengelola media untuk dapat disajikan secara efektif dalam jumlah *audience* yang lebih besar. Kemampuan guru dalam mendistribusi media yang menarik perhatian siswa akan menjadi tantangan tersendiri dalam perkembangan zaman dewasa ini. Teknologi merupakan tantangan besar dalam upaya melakukan proses distribusi media. Poin penting yang bisa disoroti adalah bagaimana membuat media dalam satu waktu bisa dinikmati secara global artinya menjangkau seluruh wilayah di Indonesia bahkan di dunia.

Media dalam hal ini harus mampu direproduksi secara berkali-kali dan mampu digunakan secara bersamaan di semua wilayah tanpa ada batasan demografi. Media yang handal untuk didistribusikan

harus memiliki asas konsistensi yaitu bagaimana media itu tidak merubah makna jika diterapkan diberbagai wilayah. Konsistensi bisa dalam bentuk informasi yang disajikan apakah dapat dipahami oleh beragam siswa di seluruh wilayah. Apabila media mampu mendistribusi informasi yang baik maka indikator sederhana yang akan tampak adalah siswa mudah memahami materi yang disajikan.

D. Fungsi Media

Terkait dengan fungsi media bimbingan dan konseling (Nursalim 2013) memberikan rambu-rambu terkait hal-hal yang harus diperhatikan.

1. Penggunaan media bimbingan dan konseling bukan merupakan fungsi tambahan, melainkan memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi bimbingan dan konseling yang lebih efektif
2. Media bimbingan dan konseling merupakan bagian integral dari keseluruhan proses layanan bimbingan dan konseling. Hal ini mengandung makna bahwa media bimbingan dan konseling sebagai salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi yang diharapkan.

3. Media bimbingan dan konseling dalam penggunaannya harus memiliki relevansi dengan tujuan/kompetensi yang ingin dicapai dan isi layanan bimbingan dan konseling itu sendiri. fungsi ini mengandung makna bahwa pemilihan dan penggunaan media dalam bimbingan dan konseling harus selalu melihat pada kompetensi atau tujuan dan bahan atau materi bimbingan dan konseling.
4. Media bimbingan dan konseling bukan berfungsi sebagai alat hiburan, dengan demikian tidak diperkenankan menggunakannya sekedar untuk permainan atau memancing perhatian siswa/konseli.
5. Media bimbingan dan konseling bisa berfungsi untuk memperlancar proses bimbingan dan konseling. Fungsi ini mengandung arti bahwa melalui media bimbingan dan konseling siswa dapat lebih mudah memahami masalah yang dialami atau menangkap bahan yang disajikan lebih mudah dan lebih cepat.
6. Media bimbingan dan konseling berfungsi untuk meningkatkan kualitas layanan bimbingan dan konseling. Pada umumnya hasil bimbingan dan konseling yang diperoleh siswa dengan menggunakan media bimbingan dan konseling akan tahan lama mengendap.

Fungsi media pembelajaran dipaparkan secara berbeda oleh (Arsyad 2014) menjadi 4 macam dimensi.

1. Fungsi Atensi

Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai bagian inti yang menggambarkan proses bagaimana siswa mampu tertarik dan mendapat perhatian lebih untuk konsentrasi pada konten pembelajaran yang berkaitan dengan pemaknaan tampilan visual materi pembelajaran. Dilemma yang dijumpai dalam setting pembelajaran adalah mayoritas siswa yang tidak mampu konsentrasi belajar dipengaruhi oleh sajian media yang kurang menarik maka diperlukan media yang inovatif dan menarik perhatian siswa.

2. Fungsi Afektif

Fokus bahasan dalam fungsi ini adalah bagaimana siswa mampu menikmati media ajar yang berupa teks yang disertai dengan beragam gambar. Secara teoretik gambar atau lambing-lambang visual dapat memberikan stimulus terhadap emosi dan perilaku siswa.

3. Fungsi Kognitif

Media pembelajaran visual yang berisi lambing-lambang visual atau gambar dapat memperlancar dalam upaya mencapai tujuan untuk proses memahami dan

mengingat informasi atau pesan yang terdapat terhadap apa yang ditampilkan.

4. Fungsi Kompensatoris

Fungsi ini lebih menakankan bagaimana membantu siswa yang belum mampu mengolah informasi berupa data visual secara sistematis agar mudah untuk diingat kembali. Dapat dimaknai bahwa fungsi ini mampu mengakomodasi siswa yang memiliki kendala terkait pemrosesan informasi yang lambat maupun lemah (*slow-learner*) saat pelajaran disampaikan dengan berbantuan sebuah media.

E. Manfaat Media

Media selain berfungsi sebagai saluran penyampaian pesan ia juga dapat memberikan beragam manfaat. Menurut (Nursalim 2013) secara umum suatu media akan memiliki manfaat meliputi:

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis
2. Mengatasi adanya keterbatasan ruang, tenaga, waktu, dan daya indra
3. Meningkatkan stimulus atau minat siswa, proses interaksi dapat dilakukan secara langsung antara siswa dan guru bimbingan dan konseling (guru BK)
4. Menyajikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama

5. Membuat proses layanan bimbingan dan konseling menjadi lebih menarik
6. Membuat proses layanan bimbingan dan konseling menjadi lebih interaktif
7. Dapat meningkatkan kualitas layanan bimbingan dan konseling
8. Sikap positif siswa mengenai materi layanan bimbingan dan konseling terjadi peningkatan.

Pendapat lain diungkapkan oleh Kemp & Dayton dalam (Arsyad 2014) yang lebih menekankan dalam setting pendidikan dan pembelajaran. Penggunaan media akan memberikan dampak positif saat pembelajaran sedang berlangsung dalam setting klasikal:

1. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku
2. Pembelajaran menjadi lebih menarik
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif
4. Durasi waktu pembelajaran dapat dipersingkat
5. Kualitas belajar dapat ditingkatkan
6. Proses pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu
7. Sikap positif siswa terhadap apa yang dipelajari dapat meningkat

8. Peran guru menjadi lebih positif

Sudjana & Rivai dalam (Arsyad 2014) secara lebih tegas menyampaikan bahwa manfaat media yang akan diperoleh saat proses pembelajaran oleh siswa meliputi:

1. Pembelajaran semakin membuat siswa menjadi tertarik perhatiannya yang pada hasil akhirnya mampu mendorong motivasi belajar mengalami peningkatan yang signifikan.
2. Makna yang terandung dalam bahan pembelajaran yang disampaikan menjadi lebih jelas. Hal ini akan membuat siswa semakin mudah memahami, menguasai dan mencapai tujuan belajar yang harus dicapai.
3. Munculnya variasi metode mengajar. Artinya bahwa guru tidak harus monoton menggunakan Teknik verbal dalam menyampaikan materi ajar yang memungkinkan membuat siswa menjadi bosan dan tidak mampu menangkap materi pelajaran yang disampaikan.
4. Terjadinya banyak aktivitas kegiatan belajar karena terdapat proses mengamati, melakukan, memperagakan dan mempraktikkan serta merefleksikan sebuah kegiatan pembelajaran.

Uraian pendapat secara lugas dan tegas diterangkan oleh (Arsyad 2014) terkait manfaat secara praktis penggunaan media pembelajaran dalam belajar mengajar:

1. Pertama, media pembelajaran dapat digunakan untuk memperjelas penyajian pesan dan informasi dengan harapan agar proses dan hasil belajar menjadi lancar dan mengalami peningkatan.
2. Kedua, media pembelajaran dapat dipergunakan untuk meningkatkan dan mengarahkan atensi (perhatian) anak. Proses tersebut akan memunculkan motivasi belajar, interaksi secara langsung (face-to-face) antara pembelajar dengan lingkungan belajarnya. Lebih lanjut proses ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar mandiri (self-learning) sesuai bakat dan minat.
3. Ketiga, pembelajaran mampu mengatasi adanya keterbatasan ruang, waktu dan indra. Hal ini dapat terlihat Ketika adanya keterbatasan dalam menampilkan objek yang terlalu besar di kelas maka akan dapat digantikan melalui media gambar, film atau model. Kemudian Ketika tidak mampu menyajikan objek yang kecil maka dapat menggunakan media mikroskop untuk menyajikan materi. Selanjutnya peristiwa di masa lalu yang tidak mampu disajikan secara langsung maka dapat menggunakan media film sebagai pengganti.
4. Media pembelajaran mampu memberikan pengalaman yang sama (equal) terhadap siswa mengenai kejadian-

kejadian di lingkungan belajarnya. Pengalaman lain adalah terjadi interaksi langsung antara guru, masyarakat, dan lingkungan seperti contohnya melalui kegiatan karyawisata di berbagai tempat.

F. Jenis Media Bimbingan Karakter Religius

Bahasan terkait jenis-jenis media dalam buku ini bersandar pada pendapat (Arsyad 2014) yang disesuaikan dengan bahasan topik religius.

1. Media berbasis manusia

Media yang didalamnya terdapat proses transaksi komunikasi pesan antara pengirim pesan kepada penerima pesan yang bertujuan untuk mengubah sikap atau perilaku secara langsung. Peran guru atau instruktur memainkan peran dominan dan penting dalam media berbasis manusia. Mereka dituntut untuk dapat menyusun pesan secara sistematis, logis, komunikatif, mudah dipahami yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar masing-masing siswa di kelas. Tentu hal ini akan banyak menguras energi dan pikiran bagi guru maupun instruktur yang ingin menyampaikan media yang komunikatif kepada siswa dalam pembelajaran. Ada Langkah-langkah yang bisa dijadikan acuan dasar bagaimana merancang media yang baik dalam pembelajaran.

Pertama, melakukan proses merumuskan suatu masalah yang relevan. Kedua, melakukan proses identifikasi pengetahuan dan keterampilan yang terkait untuk dapat memecahkan suatu masalah. Ketiga, memberikan pengetahuan awal bahwa mengapa pengetahuan itu penting untuk dikaji dan bagaimana cara menerapkan pengetahuan untuk memecahkan suatu masalah. Keempat, mendampingi tahap eksplorasi siswa dengan cara: (1) memberikan kebebasan siswa untuk melakukan eksplorasi mandiri secara aktif; (b) membantu menghubungkan pengetahuan lama dengan pengetahuan yang baru didapat; (c) mendampingi siswa dalam proses membentuk dan menginternasiasi representasi terkait masalah atau tugas yang sedang dikaji; (d) membantu siswa mengidentifikasi persamaan dan perbedaan antara masalah yang lampau dengan masalah yang baru ditemukan dalam satu topik yang sama; (e) memberikan feedback yang positif mengenai apa yang benar dan salah saat siswa mulai belajar memecahkan masalah (problem-solving); (f) menyajikan data grafik yang disertai data verbal yang saling dihubungkan satu sama lain.

Dalam konteks religiusitas, media berbasis manusia ini dapat terlihat pada contoh kehidupan kerukunan umat beragama. Misal saat pembelajaran di kelas sedang

membahas terkait bagaimana menjalankan ibadah yang baik dan benar di masjid, gereja, wihara, klenteng dan tempat ibadah yang lain maka media komunikasi secara langsung akan mampu memberikan pemahaman yang baik kepada lawan bicara. Dalam konsep ini dapat digunakan salah satu teknik yang populer yaitu dialog Socrates. Langkah-langkah operasional yang dapat dilakukan adalah pertama, mengidentifikasi pertanyaan heruistik yang mendorong siswa untuk membagi, menganalisis, mengevaluasi, dan mensintesis tugas yang diberikan. Langkah kedua, pembelajaran dilakukan dalam setting kelompok besar untuk mengeksplorasi apa yang menjadi topik bahasan (dalam hal ini materi terkait religius). Kemudian siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil untuk mendalami isu bagaimana kriteria menjalan ibadah yang baik di setiap agama. Langkah ketiga, menentukan apakah siswa harus belajar atau berkolaborasi Bersama dalam kelompok, pereorangan, satu per satu, ata secara bebas. Hasil akhir yang diharapkan adalah agar terciptanya proses pembelajran yang interaktif.

2. Media berbasis cetakan

Media yang didalamnya tersaji berupa materi pembelajaran yang disusun dalam wujud telah dicetak. Buku teks merupakan salah satu media yang masuk

kategori ini. dalam upaya mengembangkan buku teks yang dicetak maka ada enam elemen yang perlu diperhatikan: konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, dan penggunaan spasi kosong.

3. Media berbasis visual

Media yang didalamnya berupa gambar, diagram, peta dan grafik yang digunakan untuk memperlancar suatu pemahaman dan meningkatkan ingatan. Media visual dapat menumbuhkan minat siswa dalam pembelajaran. Penggunaan media visual akan efektif bila memperhatikan beberapa hal sebagai berikut.

- a. Buatlah media visual dalam versi yang sederhana dengan menggunakan gambar, karton, garis, dan diagram.
- b. Informasi yang disajikan harus memunculkan visual yang jelas agar proses pembelajaran mudah dilakukan.
- c. Buat ikhtisar pembelajaran yang disusun dalam grafik agar runtut topik tiap topik. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar informasi yang disajikan mudah dipahami.
- d. Lakukan pengulangan sajian visual untuk meningkatkan daya ingat siswa.
- e. Gunakan visual gambar untuk mendeskripsikan perbedaan konsep-konsep materi yang disajikan.

- f. Minimalisir penggunaan visual yang tidak simetris secara tata letak.
- g. Visual harus jelas dan tepat
- h. Mudah terbaca dan dibaca
- i. Membantu materi yang kompleks
- j. Gagasan akan efektif bila ditunjang oleh jumlah objek visual, penafsiran pesan yang jelas dan realistis.
- k. Unsur-unsur pesan dalam visual harus ditonjolkan dan mudah dibedakan dari unsur-unsur latar belakang untuk mempermudah pengolahan informasi
- l. Adanya penambahan keterangan dalam gambar (caption) agar memberjelas gambar visual.
- m. Wara yang digunakan harus realistik
- n. Warna dan bayangan (shadow) pada visual akan memudahkan perhatian dan mempertegas perbedaan antar komponen.

4. Media berbasis audio-visual

Media yang menggabungkan penggunaan suara dan memerlukan editing dalam proses produksinya. Media Model audio-visual yang diimplementasikan dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan bertanya dan menyimak siswa (Ainina 2014). Beragam penelitian yang dirangkum dalam publikasi jurnal menyebutkan bahwa media audio-visual

memberikan manfaat yang beragam meliputi: (1) membantu ³⁰ mengingat kata-kata baru; (2) dapat belajar sesuatu yang sebelumnya belum pernah diketahui; (3) mampu merangsang pemikiran dan meningkatkan lingkungan belajar di kelas; (4) memberikan pelajaran yang bervariasi dan tidak monoton sehingga siswa dapat mengembangkan dan meningkatkan pemahaman pembelajaran secara mandiri.

5. Media berbasis komputer

Media yang menggunakan perangkat digital (*hardware*) untuk menyajikan informasi yang mendukung proses pembelajaran. Media komputer merupakan media yang mampu membuat siswa dan guru memiliki pengalaman pembelajaran yang tidak membosankan. Kemudian peran komputer ternyata juga meningkatkan motivasi belajar siswa dan memberikan efek positif terhadap prestasi belajar siswa. Menurut penelitian (Asmaranti & Andayani 2018) ada beberapa alasan kenapa media komputer efektif diterapkan dalam pembelajaran. Pertama, penggunaan komputer dapat membuat setting pembelajaran di kelas dapat berjalan secara interaktif. Kedua, penggunaan teknologi dalam hal ini computer sudah cukup masif dikalangan siswa. Ketiga pemanfaatan komputer sebagai media pembelajaran dapat

meningkatkan hasil belajar siswa. Keempat, masih banyak siswa merasa kurang tertarik dengan sumber belajar berupa buku teks. Media computer akan lebih baik jika terhubung dengan internet. Hal ini akan memungkinkan siswa lebih mudah dan aktif dalam mencari sumber belajar di dunia maya seperti google, youtube dan blog.



Gambar 5.1

contoh pemanfaatan media computer di youtube

Sumber :

<https://www.youtube.com/watch?v=1d-1l7cGB2Q>

Selanjutnya (Nursalim 2013) mengelompokkan media dengan 4 kriteria yaitu (a) kelompok pertama: grafis, bahan cetak; (b) kelompok kedua: media proyeksi diam; (c) kelompok ketiga: media audio; (d) kelompok keempat: media film; dan (e) kelompok kelima: multimedia.

a) Kelompok pertama: grafis

Media grafis adalah media visual yang menyajikan fakta, ide, atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka-angka, dan symbol/gambar. Tujuan media grafis digunakan untuk menarik perhatian, memperjelas ide, dan mengilustrasikan fakta-fakta sehingga menarik dan dapat diingat siswa. Media grafis meliputi: grafik, diagram, bagan, sketsa, poster dan papan bimbingan.

Grafik

Penggunaan media grafik ini dapat digunakan untuk melihat perkembangan siswa saat melakukan komitmen dalam menjalankan ibadah agama ataupun pendalaman agama. Grafik ini bisa menunjukkan pola perubahan tingkah laku yang dilakukan setiap hari terkait langkah-langkah operasional dalam menjalankan kegiatan beribadah. Artinya bahwa siswa akan mampu melakukan kelola-diri yang mandiri terkait komitmen

menjalakan ibadah sesuai porsi agama masing-masing. Grafik ini akan seperti sebuah *roadmap* yang menggambarkan secara detail tentang kegiatan yang dilakukan seseorang dalam menjalankan salah satu kegiatan beribadah.



Gambar 5.2 contoh Grafik

Sumber:

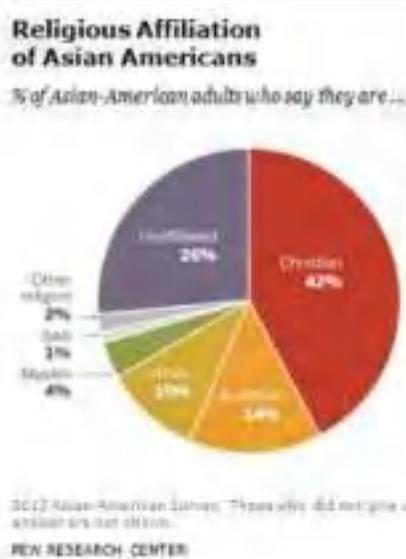
<https://padasuka.id/2018/01/18/adakah-sosok-sunan-kalijaga-masa-kini/>

Diagram

5

Merupakan gambaran sederhana yang dirancang untuk memperlihatkan hubungan timbal balik yang biasanya disajikan melaluo garis-garis simbol. Diagram misalnya akan bermanfaat dalam menyajikan data terkait

bagaimana kondisi tingkat karakter religius pada siswa dan sekolah. Diagram tersebut nantinya akan dapat digunakan oleh guru untuk menindaklanjuti bagaimana langkah selanjutnya untuk memberikan pengayaan materi terkait keagamaan. Sehingga diharapkan dengan diagram tersebut siswa memiliki kompetensi yang baik dan menunjukkan sikap serta pola karakter yang berbasi pijakan agama.



Gambar 5.3 Contoh Diagram

Sumber:

44

<https://www.pewsocialtrends.org/2012/06/19/chapter-7-Religious-affiliation-beliefs-and-practices/>

Bagan

Merupakan paduan kata-kata, garis, dan simbol yang memuat ringkasan suatu proses, perkembangan, atau hubungan-hubungan penting. Dalam konteks religius, bagan ini akan bermanfaat bagi siswa dalam memahami peristiwa-peristiwa penting tentang dasar-dasar agama dalam suatu bangsa. missal apabila siswa ingin mengkaji tentang sejarah perkembangan agama di bangsa Indonesia maka dalam bagan tersebut dapat dimunculkan sub bab seperti definisi agama secara epistemologis, fungsi agama, macam-macam agama, lembaga agama, dan peran agama dalam pemerintah. Sub-bab yang dipaparkan dalam diagram akan memudahkan siswa untuk memahami sebuah peristiwa penting yang saling berhubungan.



Gambar 5.4 contoh bagan

Sumber: <https://dosenmuslim.com/pendidikan/ruang-lingkup-pendidikan-agama-islam>

Sketsa

sketsa dapat mempermudah memahami suatu informasi secara visual. Misalnya dalam pembelajaran agama Ketika siswa mengalami kesulitan dalam memahami karakter tokoh Walisongo, maka sketsa akan membantu secara visual tentang gambaran nyata wajah tokoh Walisongo. Sketsa tersebut akan mendorong ingatan siswa lebih baik dan meningkatkan atensi terhadap topik pembelajaran yang dijelaskan.



Gambar 5.5 contoh Poster dalam pembelajaran islam
Sumber: <https://padasuka.id/2018/01/18/adakah-sosok-sunan-kalijaga-masa-kini/>

Poster

Poster dapat digunakan sebagai alat penyampaian informasi secara 2 dimensi. Poster ini dapat digunakan sebagai media penyaluran agama yang efektif Ketika susah untuk memahami informasi berupa teks. Gambar

visual yang disajikan dalam poster akan menarik perhatian dan memudahkan memproses informasi terkait agama. Sebab dalam poster pesan yang disampaikan tidak terlalu banyak namun sesuai porsi informasi yang diharapkan. Selain itu poster dapat ditempel dimanapun tanpa harus berada di suatu tempat peribadatan. Bahkan dengan adanya teknologi, poster mampu untuk disebarakan dalam media social sehingga akan membuat komunitas dalam suatu agama mampu memeproleh informasi yang menarik terkait agama via *online*.



Gambar 5.6 contoh Poster dalam pembelajaran islam

Sumber: <https://www.daydreameeducation.co.uk>

Papan bimbingan

Merupakan suatu papan yang memuat bermacam-macam informasi maupun pesan tentang suatu layananan. Papan tersebut dapat berupa papan tulis

maupun mading yang ditempatkan pada lokasi yang strategis serta mudah dibaca. Papan ini akan membantu memberikan informasi terkait agama misalnya isu tentang agama, bagaimana tips menjalankan kerukunan antar agama, bagaimana meningkatkan karakter religius, apa saja macam-macam hoax agama yang terjadi di Indonesia dan lainnya.

Bahan cetak

Merupakan media visual yang diaplikasikan dalam media kertas yang familiar kita lihat dalam buku teks. Secara kajian agama buku cetak yang dimaksud adalah cetakan kitab suci agama yaitu injil, al-qur'an dan kitab yang lain. Kitab suci ini akan sangat membantu siswa dalam mendalami suatu agama karena bahasan dalam kitab suci sudah disusun sedemikian rupa untuk dapat dibaca dan dimaknai oleh seseorang. Banyak pesan-pesan positif yang dapat digali dan dimaknai oleh siswa ketika mempelajari suatu kitab suci agama. Harapannya dengan mempelajari kitab suci yang telah dicetak maka akan meningkatkan karakter religius siswa baik dalam dirinya, di lingkungan keluarga, lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat.

b) Kelompok kedua: media proyeksi diam

Media visual yang ditayangkan menggunakan bantuan alat proyektor seperti OHP/OHT, Opaque Projector, Slide dan Filmstrip yang didalamnya menyajikan pesan baik statis maupun yang memiliki sedikit animasi bergerak. Proyeksi diam akan mampu menyajikan gamabran nyata tentang kajian suatu agama misalnya gambar macam-macam gereja di Indonesia. Siswa akan lebih mudah melihat secara nyata bentuk visual gereja dalam proyektor. Hal ini tentunya akan membuat perhatian siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan.

c) Kelompok ketiga: media audio

Media yang dapat menyampaikan pesan baik berupa lambang, kata, bunyi melalui indra pendengaran manusia. Menurut (Sudjana & Rivai 2017) media audio mengandung pesan dalam banetuk auditif (pita suara atau pringan suara), yang dapat memberikan rangsangan pada pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga terjadi proses belajar mengajar. Manfaat yang dapat diperoleh dengan menggunakan media audio ini adalah siswa dapat belajar suatu agama dengan mudah. Dengan berbantuan media audio siswa dapat memutar secara berulang-ulang materi agama yang belum dipahami. Bahkan siswa dapat hanya memutar pada bgaian yang kurang dipahami tanpa

memutar audio secara keseluruhan. Misalnya saat belajar membaca al-qur'an, siswa dapat menggunakan media audio berupa format .mp3 untuk mempertjama bacaan.

d) Kelompok keempat: media film

Merupakan serangkaian gambar diam yang berputar secara cepat dan ditayangkan sehingga menimbulkan kesan hidup dan bergerak. Dalam film akan terjadi proses penggambaran secara nyata dan realistis terkait peristiwa yang terjadi dalam kehidupan sehari hari. Hal ini ditujukan untuk memancing keikutsertaan perasaan atau empati penonton terhadap film yang disajikan. Suatu film juga akan menyampaikan pesan yang lebih menarik karena disertai adegan-adegan yang menunjang pesan itu terlihat seolah-olah nyata terjadi dalam kehidupan para penontonnya. Misalnya film tentang kisah perjalanan seorang tokoh agama dalam mencari kitab suci. Film tersebut akan menyajikan efek visual dan audio visual yang mendukung jalannya cerita dalam film. Tidak ketinggalan seting latar yang dimunculkan dalam film akan dibuat semirip mungkin dengan kejadian saat itu berlangsung. Sehingga tidak heran bila siswa lebih tertarik melihat film ketimbang membaca sebuah buku. Karena alur cerita dalam film mampu meningkatkan pemahaman

baru yang lebih cepat kepada siswa terkait suatu hal khususnya tentang pemahaman agama.



Gambar 5.7 contoh media audio visual berupa Film

Sumber: <https://www.imdb.com/title/tt2190357/>

11

e) Kelompok kelima: **multimedia**

Merupakan suatu sistem penyampaian informasi dengan menggunakan berbagai jenis bahan belajar yang membentuk suatu unit atau paket. Contoh modul pembelajaran agama yang terdiri atas bahan cetak, bahan audio dan bahan audio visual. Bahan cetak dapat berupa modul yang disusun secara sistematis agar siswa mamapu melakukan proses pembelajaran terkait agama

menyesuaikan tujuan-tujuan pembelajaran yang diharapkan. Kemudian dilengkapi dengan audio berupa rekaman tahapan-tahapan yang melengkapi modul cetak. Audio bisa disesuaikan per topik bahasan dalam modul yang dibuat agar siswa mampu melakukan pengayaan materi secara mandiri. Selanjutnya bahan audio visual bisa menggunakan media ajar yang disusun dalam bentuk video. Media video ajar ini akan membantu menguraikan hal-hal yang dirasa kurang dipahami di media cetak maupun audio. Siswa dapat mengulang-ulang bagian yang dirasa kurang dipahami lewat video ajar. Siswa juga dapat menggunakan media video ini tanpa terikat oleh ruang dan waktu karena ia dapat menggunakannya kapan saja dan dimana saja. Sehingga siswa mampu mengaitkan pengalaman belajar yang abstrak menjadi realistik dengan bantuan video ajar.

G. Pemilihan dan Perancangan Media

Kriteria pemilihan media merupakan standar yang dipergunakan dalam membuat dan mengelola media sesuai dengan sistem instruksional secara keseluruhan. Berbagai macam kriteria yang harus diperhatikan dalam merancang media akan dijelaskan dalam bahaan topik ini.

1. Kriteria umum Pemilihan Media

Kriteria pemilihan media dalam setting Pendidikan secara umum menurut (Arsyad 2014) meliputi tujuh poin yang dapat dijadikan acuan.

a. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai

Media yang digunakan didasarkan pada tujuan instruksional pembelajaran yang mampu mengakomodasi ranah afektif, kognitif dan psikomotorik siswa. Tujuan tersebut dapat dioperasionalkan dengan bentuk tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh siswa sehingga mampu membuat pemahaman dan pemikiran menjadi meningkat.

b. Tepat

Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang memprasyartkan adanya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi. Perbedaan media akan memerlukan proses dan keterampilan secara psikis yang berbeda tiap individu. Sehingga media harus memiliki keselarasan dan kesesuaian dengan tugas pembelajaran dan kemampuan psikologis siswa agar proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif.

c. Praktis, luwes dan bertahan lama.

Media harus memiliki kriteria yang mudah didapatkan dan mudah dibuat oleh guru. Artinya tidak perlu menggunakan biaya yang mahal agar media menjadi bagus. Secara umum media yang mahal juga bukan

merupakan jaminan akan bagus diterapkan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya media juga harus mampu fleksibel diterapkan dalam seting waktu kapanpun dan dimanapun. Selai itu media juga harus mudah secar fungsinya, dalam arti media mudah dipindahkan dan dibawa kemana saja.

d. Guru terampil menggunakannya

Kebermanfaatan media dan nilai yang dapat diperoleh dipengaruhi oleh orang yang menggunakannya. Dalam proses pembelajaran apabila guru mampu menggunakan dan mengelola berbagai macam media dengan baik maka ia dikatakan terampil. Kompetensi dan keterampilan dalam penggunaan media ini pada hakikatnya untuk meningkatkan mutu belajar dan hasil belajar siswa.

e. Pengelompokan sasaran

Media memiliki ketepatan dan efektif bila digunakan pada bermacam-macam kelompok baik kelompok kecil, kelompok sedang maupun kelompok besar. Hal ini penting mengingat tidak semua media yang efektif diterapkan pada suatu kelompok kecil akan efektif pula apabila diterapkan pada seting kelompok yang lebih besar.

f. Mutu teknis

Pengembangan visual media baik gambar maupun fotografi harus memenuhi persyaratan teknis tertentu. Misalnya, visual pada sebuah film harus jelas dan mampu menyajikan poin penting video yang ditampilkan. Tidak boleh ada bagian video yang mungkin suaranya kurang jelas saat ditayangkan. Hal ini tentu akan mengganggu proses penyampaian informasi dalam suatu pembelajaran.

Dalam setting bimbingan dan konseling (Nursalim 2013) menambahkan bahwa ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan dalam memilih media.

a. Pertama, sesuai dengan tujuan

Ada tujuan layanan yang harus di capai dalam proses bimbingan dan konseling. Perlu diperhatikan perbedaan antara tujuan yang mengarah pada proses tujuan pemberian layanan bimbingan dengan tujuan proses pemberian layanan konseling. Tujuan layanan bimbingan perlu dirumuskan terlebih dahulu dalam setting bimbingan dan konseling. Namun dalam proses pemberian layanan konseling tujuan akan dapat diformulasikan apabila masalah yang dialami oleh konseli sudah dibahas secara mendalam.

b. Kedua, media sesuai dengan materi bimbingan dan konseling

Topik kajian atau pokok bahasan yang akan dibahas dalam kegiatan layanan bimbingan dan konseling. Pokok bahasan harus bisa mengukur kedalaman materi yang akan dijelaskan sehingga media dapat menyesuaikan kebutuhan tersebut.

c. Ketiga, sesuai dengan karakteristik siswa

Media secara umum merupakan hal yang sudah biasa dipahami oleh semua orang dalam hal ini seorang guru bimbingan dan konseling. Media harus mampu memberikan layanan kepada siswa baik secara perorangan maupun kelompok. Selain itu media juga harus mampu memahami tahap kemampuan awal siswa, budaya dan kebiasaan siswa pada suatu daerah. Hal ini agar tidak terjadi perbedaan respon negatif yang mencolok pada media yang telah digunakan dalam proses pemberian layanan.

d. Keempat, sesuai dengan teori

Media merupakan bagian integral dari proses bimbingan dan konseling, berdasarkan pada hasil riset dan mampu meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses bimbingan dan konseling.

e. Kelima, kesesuaian dengan gaya belajar siswa

Memperhatikan kondisi psikologis siswa yang berhubungan dengan penyesuaian gaya belajar dalam

seting bimbingan dan konseling. Artinya bahwa media harus mampu memberikan layanan kepada siswa yang memiliki tipe gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik.

- f. Keenam, sesuai dengan kondisi lingkungan, fasilitas pendukung, dan waktu yang tersedia.

Media harus mampu menyesuaikan dengan lingkungan belajar yang bervariasi. Selain itu media juga harus bisa melengkapi fasilitas yang ada di sekolah. Kemudian media juga harus mampu menyesuaikan dengan waktu layanan yang akan diberikan kepada siswa.

2. Perancangan Media model ASSURE

Model ASSURE adalah pedoman prosedural dalam membuat perencanaan dan pelaksanaan instruksi dengan menggabungkan media dan teknologi. Model ini dibentuk oleh Heinich sejalan dengan konsep pemikiran *events of instruction* yang digagas oleh Gagne pada tahun 1985. Gagne menjelaskan bahwa untuk mendesain pembelajaran yang baik (*well-design lessons*) dapat dilakukan dengan menumbuhkan minat siswa (*interest*) dan menyajikan materi ajar yang baru (*present new material*). Setelah itu mengakomodasi sebuah umpan balik kepada siswa (*feedback*). Lalu dilakukan proses pengukuran pemahaman siswa (*asses*). Pada hilir akhir dilanjutkan dengan melakukan

proses memberikan tindak lanjut dari aktivitas yang sudah dilakukan oleh siswa (*follow up*).

Dalam proses perancangan sebuah media baik terkait desain instruksional media dimulai dengan tahapan melakukan *need assessment* kepada siswa agar media yang telah dibuat merupakan solusi yang tepat. Melihat perkembangan teknologi yang begitu cepat pada akhirnya akan berimplikasi pada pemenuhan kebutuhan media oleh siswa terumata yang berkaitan dengan teknologi yang menunjang proses pembelajaran mereka. Penelitian terbaru yang dilakukan oleh (Kim and Downey 2016) menjelaskan bahwa akan ada beberapa tantangan model ASSURE yang terintegasi teknologi terbaru (*new-media*) yaitu *pertama*, bagaimana guru menggunakan model ASSURE untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam pengajaran mereka. *Kedua*, Apa dampak pembelajaran siswa yang dihasilkan dari pelajaran instruksional berbasis ASSURE. *Ketiga*, Apa persepsi guru dalam melaksanakan instruksi dan tentang belajar siswa dengan teknologi. Menjawab tantangan tersebut maka akan kita perlu mengenal lebih jauh apa saja tahapan yang ditawarkan oleh model ASSURE dalam pola pendidikan dewasa ini. Banyak penelitian yang mencoba menerapkan Model ASSURE dalam berbagai topik dan setng pembelajaran yaitu pada kurikulum pembelajaran (Kim and Downey 2016),

Sekolah Dasar (Syahril 2018), materi agama (Rasidi 2016), pembelajaran geografi (Eva 2015), *problem solving* dan *critical thinking* siswa SMA (Sari & Susiloningsih 2015).

Melihat pengaplikasian yang begitu kompleks dapat ditarik makna bahwa model ASSURE menawarkan tahapan yang sistematis dan operasional yang dapat digunakan dalam mengembangkan media yang dapat mendukung proses pembelajaran. Artinya bahwa Model ASSURE akan berfokus pada perencanaan seputar penggunaan media dan teknologi dalam setting kelas yang sesungguhnya. ASSURE model merupakan akronim sebuah tahapan proses yang terdiri dari enam tahap yaitu: (1) *analyze learner* (analisis pembelajar); (2) *state objectives* (menentukan standar dan tujuan); (3) *select media, methods, and materials* (memilih media, metode dan bahan ajar); (4) *utilize media and materials* (menggunakan media dan bahan ajar); (5) *require learner participation* (mengembangkan partisipasi peserta didik); (6) *evaluate and revise* (mengevaluasi dan melakukan revisi).

a. *analyze learner* (analisis pembelajar)

Sebuah media dan teknologi dikatakan efektif bila ada kesesuaian antara karakteristik siswa, materi, metode media dan bahan ajar. Ada beragam faktor yang perlu diperhatikan dalam upaya menganalisis pembelajar yaitu: karakteristik umum (*general characteristic*), kompetensi

spesifik yang telah dimiliki oleh siswa sebelumnya (*specific entry competencies*), gaya belajar siswa (*learning styles*). Karakteristik umum seperti umur, kelas, pekerjaan, posisi dan faktor sosio-kultural. Kompetensi spesifik merujuk pada pengetahuan dan keterampilan yang peserta didik baik proses kurangnya keterampilan yang dipersyaratkan, target keterampilan, dan sikap. Gaya belajar merujuk pada spektrum sifat psikologis yang mempengaruhi cara kita memandang dan menanggapi rangsangan yang berbeda, seperti kecemasan, bakat, preferensi visual atau pendengaran, motivasi dan sebagainya.

Contoh aplikatif karakter religius. Tahap ini Guru melakukan proses identifikasi kebutuhan secara umum terkait karakteristik tingkat keimanan siswa. Selain itu guru juga melakukan identifikasi faktor lingkungan apa saja yang dapat memengaruhi tingkat keimanan siswa. Langkah berikutnya yang berkaitan dengan kompetensi spesifik melakukan penggalian terkait konsep dasar apa saja yang telah dipahami siswa terkait definisi keimanan. Kemudian keterampilan apa saja yang diperlukan untuk meningkatkan keimanan siswa. Tugas perkembangan yang data dilakukan adalah memberikan ruang kepada siswa untuk berinteraksi antara diri-pribadi dengan lingkungan

religius disekitarnya. Sehingga pemahaman konsep keimanan dapat diaplikasikan dalam tindakan nyata di lingkungan (*learning by doing*). Langkah terakhir mengenai gaya belajar yaitu guru dapat memetakan gaya belajar apa saja yang diperlukan oleh siswa. Ambil contoh seting siswa Sekolah Menengah Atas tentu akan memiliki gaya belajar yang berbeda di tiap kelas X, XI, dan XII. Guru harus dapat menyesuaikan gaya belajar dengan bakat yang dimiliki oleh siswa terkait tingkat keimanan. Guru dapat memilih media film tentang kisah tokoh agama jika siswa memiliki gaya belajar audio-visual. Hal ini akan memberikan pemahaman baru dan memengaruhi motivasi siswa dalam meningkatkan keimanan mereka.

b. *state objectives* (menentukan standar dan tujuan)

Media yang baik harus berdasarkan pada standar dan tujuan yang berpatokan pada silabus atau kurikulum dalam satuan pendidikan. Banyak hal yang perlu dijabarkan secara detail yaitu meliputi deskripsi kompetensi, pengetahuan yang diperlukan, keterampilan yang harus dimiliki dan sikap yang dapat diimplementasikan setelah mendapatkan pengayaan materi. Hasil akhir yang diharapkan adalah guru dapat mengarahkan fokus dalam proses hasil belajar siswa dan melakukan proses evaluasi apa saja yang sudah dipahami oleh siswa.

Contoh aplikatif karakter religius. Guru menentukan standar kompetensi, kompetensi dasar, Indikator pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan dijabarkan secara aplikatif pada bagian ini!

Tabel 1.1 Aplikatif *state objectives* dalam konteks religius

Standar Kompetensi	Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
Kompetensi Dasar:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami konsep dasar penghayatan dan pengamalan ajaran agama 2. Mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan proses mengamalkan ajaran agama 3. Menerapkan pengalaman agama di lingkungan sosial masyarakat
Indikator:	1. Siswa mampu

	<p>memahami konsep dasar penghayatan dan pengamalan ajaran agama di Indonesia</p> <p>2. Siswa mampu mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan proses mengamalkan ajaran agama</p> <p>3. Siswa mampu menerapkan pengalaman agama di lingkungan sosial masyarakat</p>
<p>Tujuan pembelajaran:</p>	<p>1. Melalui tanya jawab, siswa dapat menjelaskan pengertian konsep dasar penghayatan ajaran agama dengan tepat</p> <p>2. Melalui identifikasi</p>

	<p>problematika agama di Indonesia, siswa dapat menyebutkan kelebihan dan kekurangan proses mengamalkan ajaran agama dengan tepat</p> <p>3. Melalui pengamatan lingkungan, siswa dapat menuliskan fakta lapangan yang terjadi terkait bagaimana penerapan pengamatan nilai-nilai ajaran agama di Indonesia.</p>
--	---

47

c. *select media, methods, and materials* (memilih media, metode dan bahan ajar)

pemilihan media, metode dan bahan ajar harus memperhatikan kesesuaian dengan kebutuhan siswa yang didasari pada karakteristik kondisi siswa di sekolah. Hal ini

akan memengaruhi bagaimana guru dalam melakukan efisiensi dan efektivitas terkait media, metode dan bahan ajar yang digunakan dalam mentransfer ilmu kepada siswa. Sehingga akan tercipta iklim pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi siswa.

Contoh aplikatif karakter religius. Menyambung pada bahasan sebelumnya tentang standar kompetensi **Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya** dengan indikator Siswa mampu mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan proses mengamalkan ajaran agama maka ada beberapa hal yang harus diperhatikan. Guru melakukan pemilihan Metode, Format Media, Materi Pembelajaran. **Memilih Metode.** Ada beragam metode pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pemberian materi ajar di kelas. Metode yang sering digunakan adalah ceramah dengan metode tanya jawab, diskusi dan pemberian tugas. Metode lain yang lebih memungkinkan siswa untuk lebih interaktif satu sama lain dalam proses pembelajaran seperti Jigsaw, Think Pair and Share, Role Play, Simulasi, dan lain sebagainya. Metode ini tentu disesuaikan dengan topik materi yang akan disajikan. **Memilih Format Media.** Media digunakan untuk membantu *proses transfer of knowledge*

pada siswa. Media pada hakikatnya harus mampu memberikan ransangan baik secara kognitif, afektif maupun psikomotrik. Media yang digunakan harus memperhatikan karakteristik siswa baik segala hal yang berupa visual, audio-visual dan multimedia-interaktif.

Materi Pembelajaran. Penyusunan materi pembelajaran harus mampu mengukur kognitif, afektif dan psikomotrik siswa. Penentuan ini didasarkan pada Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD). Pedoman tersebut dapat dijadikan acuan dalam mengarahkan siswa pada pembelajaran yang sesuai tujuan yang diharapkan

Tabel 1.2 Aplikatif *c.select media, methods, and materials* dalam konteks religius

Metode	Problem-Solving
Media	Media audio visual berupa Film tentang tokoh agama yang melakukan dakwah atau ceramah agama.
Materi Pembelajaran	<p>Standar Kompetensi: ²² Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya</p> <p>Kompetensi Dasar: Mengidentifikasi kelebihan dan</p>

	kekurangan proses mengamalkan ajaran agama
--	--

40

d. *utilize media and materials* (menggunakan media dan bahan ajar)

Pemanfaatan media dan bahan ajar harus dapat dilakukan oleh guru secara maksimal pada pembelajaran dewasa ini. teknologi akan memainkan peranan penting terkait bagaimana ia mampu memfasilitasi media dan bahan ajar yang kompleks dan adaptif serta menarik bagi siswa. Diperlukan kelas yang representative dalam menerapkan penggunaan media dan bahan ajar. Disamping itu diperlukan juga sara pendukung yang mampu membuat proses pembelajaran dapat berjalan sesuai yang diharapkan.

Contoh aplikatif karakter religius. Langkah pertama, guru mengkondisikan ruang kelas yang nyaman untuk sebelum proses pembelajaran dimulai. Langkah kedua yaitu guru mempersiapkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran yaitu memutrkan film tentang tokoh agama yang melakukan dakwah atau ceramah agama. Langkah ketiga, guru menyiapkan bahan ajar berupa materi pembelajaran, RPP, tugas terstruktur dan lembar refleksi pada siswa.

e. *require learner participation* (mengembangkan partisipasi peserta didik)

partisipasi yang aktif oleh siswa dalam setting pembelajaran akan menciptakan suasana belajar yang menarik dan menantang. Artinya bahwa materi yang diajarkan oleh guru harus dibuat semenarik mungkin agar mampu menarik minat siswa dalam proses interaksi belajar. Partisipasi yang aktif akan menumbuhkan sikap saling kritis dalam melihat fenomena yang terjadi disekitar siswa.

Contoh aplikatif karakter religius.

1. Pertama guru membiasakan sikap bersyukur atas nikmat Tuhan dengan memberikan pengalaman rasa bersyukur pada kegiatan keci yang telah dilakukan sehari-hari
2. Kedua, Guru mengkondisikan kelas agar siswa nyaman dan siap untuk memulai kegiatan pembelajaran
3. Ketiga, guru menyampaikan menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran.
4. Keempat, guru melakukan tanya jawab sehubungan dengan kelebihan dan kekurangan proses mengamalkan ajaran agama yang bertujuan

⁸ untuk menumbuhkan sikap afektif dan kognitif siswa.

5. Kelima, ¹⁹ guru membagi siswa dalam kelompok kecil 5-6 anggota untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan proses mengamalkan ajaran agama.
6. Keenam, ⁸ setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi dan saling menanggapi antar kelompok
7. Ketujuh, guru dan ⁸ siswa Bersama-sama melakukan tanya jawab dan refleksi terkait dengan kompetensi yang diperoleh siswa pada saat pembelajaran yang bertujuan untuk memandirikan siswa dalam pengambila keputusan.

⁸ f. *evaluate and revise* (mengevaluasi dan melakukan revisi)

proses melakukan evaluasi dan revisi didasarkan pada pelaksanaan proses pembelajaran pada tahapan sebelumnya. Guru harus mampu menilai program pembelajaran yang sudah diimplementasikan dalam kelas apakah sudah berlangsung secara efektif dan efisien. Dalam konteks efektif dan efisien dapat ditandai dengan proses pembelajaran sudah mencapai tujuan, ketepatan penggunaan metode, ketepatan penggunaan media, ⁷¹ keberterimaan bahan ajar dalam proses pembelajaran, dan seberepa banyak interaksi siswa dalam proses

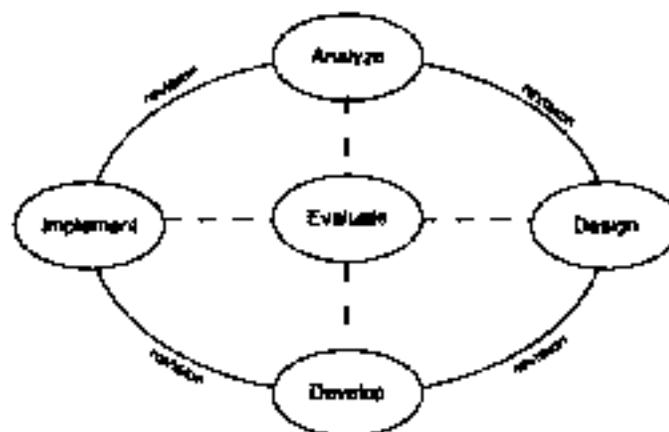
pembelajaran. Setelah melalui tahapan-tahapan tersebut maka media perlu dilakukan proses revisi agar proses *transfers of knowledge* dapat berjalan secara optimal di kelas.

Contoh aplikatif karakter religius. Penilaian dapat dilihat dari dua Langkah yaitu Penilaian hasil belajar dan Pelaksanaan pembelajaran. Penilaian hasil belajar dapat menggunakan lembar pengamatan siswa dan rubrik penilaian proses *problem-solving*. Penilaian dilakukan hendaknya dapat secara individual dan kelompok. Secara individual, siswa telah mengerjakan tugas yang diberikan guru. Tugas yang diberikan akan mendapat skor yang dijadikan standar penilaian hasil belajar oleh guru. Penilaian kelompok diberikan saat proses pelaksanaan *problem-solving* terkait materi yang disajikan oleh kelompok. Penilaian tersebut dapat dilihat dari performan masing-masing anggota kelompok dalam mempersentasikan materi yang disajikan dalam hal ini terkait mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan proses mengamalkan ajaran agama. Pelaksanaan pembelajaran, guru melihat apakah pembelajaran sesuai dengan RPL, alokasi waktu dan ketepatan penggunaan strategi pengajaran. Proses penilaian berlangsung dari awal

pembelajaran sampai akhir pembelajaran dengan topik tertentu.

3. Perancangan Media model ADDIE

Model ADDIE merupakan model yang familiar digunakan untuk pengembangan media bahan ajar yang dilakukan berdasarkan tahapan yang sistematis. Model ADDIE dapat digunakan untuk meningkatkan ranah kognitif, afektif dan psikomotorik siswa (Siwardani, Dantes, & Sunu 2015). Menurut (Branch 2009) Model ADDIE terdiri dari 5 tahapan yang sistematis meliputi: analisis (*analyse*), perencanaan, (*design*), pengembangan (*development*), pelaksanaan (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Untuk lebih jelas tentang tahapan-tahapan dalam model ADDIE anda dapat melihat gambar 1.1. Tiap tahapan dalam model ADDIE (Branch 2009) memiliki karakteristik kajian yang akan disoroti (lihat gambar 5.8). Bahasan berikut akan dijelaskan secara detail tahapan model ADDIE.



Gambar 5.8 Model ADDIE

	Analyze	Design	Develop	Implement	Evaluate
Concept	Identify the probable causes for a performance gap	Verify the desired performances and appropriate testing methods	Generate and validate the learning resources	Prepare the learning environment and engage the students	Assess the quality of the instructional products and processes, both before and after implementation
Common Procedures	<ol style="list-style-type: none"> 1. Validate the performance gap 2. Determine instructional goals 3. Confirm the intended audience 4. Identify required resources 5. Determine potential delivery options (teacher-led vs. online) 6. Complete a project management plan 	<ol style="list-style-type: none"> 7. Conduct needs inventory 8. Develop performance objectives 9. Generate learning strategies 10. Calculate costs vs. performance 	<ol style="list-style-type: none"> 11. Generate content 12. Select or develop supporting media 13. Develop guidance for the student 14. Develop guidance for the teacher 15. Conduct formative reviews 16. Conduct a Pilot Test 	<ol style="list-style-type: none"> 17. Prepare the teacher 18. Prepare the student 	<ol style="list-style-type: none"> 19. Determine evaluation criteria 20. Select evaluation tools 21. Conduct evaluations
	Analysis Summary	Design Brief	Learning Resources	Implementation Strategy	Evaluation Plan

Gambar 5.9

Prosedur desain instruksional umum Model ADDIE

Dalam dimensi **Analyze** berisi Identifikasi kemungkinan penyebab kesenjangan kinerja. Dalam dimensi **Design** berisi proses memverifikasi harapan terkait kinerja dan pengujian metode yang tepat. Dalam dimensi **Development** berisi proses menghasilkan dan melakukan validasi terhadap sumber daya pembelajaran. Dalam dimensi **Implementation** berisi persiapan lingkungan belajar dan proses melibatkan siswa dalam pembelajaran. Dalam dimensi **Evaluations** berisi proses memberikan

penilaian kualitas produk dan proses antara sebelum dan sesudah penerapan.

Analysis

Kegiatan yang dilakukan terkait proses mendefinisikan apa yang harus dipelajari (Campbell 2014). Kegiatan tersebut berupaya menganalisis latar belakang diperlukannya sebuah pengembangan media pembelajaran dan melakukan analisis terhadap layak atau tidaknya sebuah media serta apa saja syarat yang diperlukan dalam pengembangan media (Aminah 2018). Analisis ini dilakukan untuk mengetahui apakah media yang akan dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran. Misalnya saat membahas materi terkait dimensi pengalaman dalam konteks Religius menurut konsep teori Glork dan Stark, maka hal-hal yang harus dipelajari siswa adalah sejauh mana individu memiliki pengalaman Religius dalam kehidupan sehari-hari (Aminah 2018). Hal ini harus mengacu pada kondisi karakteristik siswa dan kurikulum yang didasarkan pada Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD). Selanjutnya apakah media yang akan dikembangkan layak diterapkan pada remaja masa kini serta syarat-syarat apa saja yang harus diperhatikan

dalam menyusun media yang cocok dengan karakteristik siswa dalam dimensi pengalaman religius.

Design

Kegiatan yang dilakukan dalam tahapan ini meliputi proses merancang media pembelajaran. Tahapan yang diokuskan dalam kegiatan ini adalah bagaimana menetapkan tujuan media pembelajaran, melakukan rancangan materi atau kegiatan belajar mengajar yang diperlukan dan melakukan proses evaluasi kegiatan pembelajaran. Ranah yang digaris bawah adalah pada tahapan ini hanya berupa kerangka konseptual dalam proses pengembangan media. Menurut (Branch 2009) pada tahapan desain akan terasosiasi dengan 3 hal yaitu: (1) melakukan inventarisasi tugas; (2) membuat tujuan kinerja; (3) membuat strategi pengujian; (4) menghitung keuntungan pengembangan media. Menyadur hasil penelitian (Sili, Napflah & Kurniawati 2018) terkait contoh aplikatif yang dapat diadaptasi dalam dimensi intelektual Religius terkait pengembangan modul ajar. Pertama, menyiapkan buku referensi yang berkaitan dengan materi pengetahuan individu tentang ajaran agamanya. Kedua, Menyusun kerangka modul sesuai dengan sistematika penyusunan materi dimensi intelektual Religius . Ketiga, mendesain

tampilan modul dimensi intelektual Religius secara rapi dan jelas per sub bagian yang akan dikaji. Keempat, menyusun desain instrumen penilaiannya sesuai dengan dimensi intelektual Religius . Instrument tersebut harus melalui proses validasi oleh ahli agar valid sebelum diterapkan.

Development

Kegiatan yang dilakukan dalam *development* mencakup bagaimana merealisasikan rancangan produk yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Langkah pengembangan sebuah media ajar bisa dilakukan dengan kegiatan membuat dan memodifikasi bahan ajar yang siap diimplementasikan sesuai dengan tujuan. Mengadaptasi dari hasil penelitian (Cahyadi 2019) yang disandingkan dengan dimensi praktik Religius maka hal yang dapat dilakukan adalah memproduksi atau merevisi bahan ajar yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sesuai dimensi praktik Religius . Kemudian memilih bahan ajar sesuai dimensi praktik Religius bisa berupa naskah novel, potongan video di youtube, atau film yang berkaitan dengan dimensi praktik Religius .

Implementation

Kegiatan yang dilakukan dalam *Implementation* mencakup bagaimana rancangan dan produk yang telah *finishing* maka pada gilirannya siap untuk diimplementasikan dalam setting kelas yang sesungguhnya. Proses implementasi produk media akan menghasilkan suatu data awal berupa data evaluasi awal sebagai *feedback* bagaimana media ini telah mendapat respon penerapan lapangan. Contoh penelitian (Amirullah & Hardinata 2017) yang dapat dimodifikasi adalah pengembangan *mobile learning* bagi pembelajaran dengan topik dimensi aplikasi Religius menurut konsep Glork dan Stark. Artinya bahwa media ini harus mampu menjawab tantangan bagaimana dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut (Cahyadi 2019) Tujuan utama dalam langkah implemtasi antara lain: (1) Membimbing siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran; (2) Menjamin terjadinya pemecahan masalah untuk mengatasi persoalan yang sebelumnya dihadapi oleh siswa dalam proses pembejaran; (3) Memastikan bahwa pada akhir pembelajaran, kemampuan siswa meningkat.

Evaluations

Kegiatan yang dilakukan dalam *Evaluations* mencakup kegiatan evaluasi yaitu formatif dan sumatif. Evaluasi formatif diberikan saat proses pembelajaran berlangsung secara tatap muka. Sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah semua materi ajar yang disajikan dalam kegiatan pembelajaran berakhir. Evaluasi sumatif digunakan untuk mengukur kompetensi akhir dari mata pelajaran. Hasil akhir yang telah diperoleh maka dapat digunakan untuk memberikan umpan balik kepada pengguna media. Contoh aplikatif dalam bagaimana komponen dimensi religiusitas menurut Glork dan Stark yang meliputi pengalaman praktik, keyakinan, intelektual, dan aplikasi dapat dievaluasi dengan formatif dan sumatif. Menurut penelitian (Durak and Ataizi 2016) evaluasi produk media dapat dilakukan dengan dua cara yaitu secara formatif dengan melakukan penilaian pada saat berlangsung proses pembelajaran (*Sub-evaluation*) dan secara sumatif dengan melakukan pengecekan tiap minggu (*Weekly Opinions*).

4. Langkah-Langkah Perancangan Media

Secara umum dalam upaya merancang media yang baik dan benar ada tujuh langkah tahapan yang harus diperhatikan.

a. Identifikasi kebutuhan dan karakteristik siswa

Ide membuat media tentunya didasari oleh adanya kesenjangan yang terjadi di lapangan. Untuk itulah perlu dilakukan Langkah *need assessment* kepada siswa agar mengetahui akar masalah yang sedang terjadi. Misalnya terjadi kesenjangan antara pemahaman agama dengan perilaku maladaptif siswa di sekolah. Mereka diharapkan mampu menginternalisasikan nilai-nilai religius dalam kehidupan sekolah meskipun faktanya mereka cenderung bertindak mengikuti teman sebaya dan terbawa euforia hawa nafsu sesaat tanpa adanya kontrol nilai-nilai agama. Dengan gambaran fenomena tersebut maka diharapkan seorang guru harus mampu untuk membuat media agar dapat menurunkan perilaku penyimpangan agama. Media pada tujuan akhirnya diharapkan mampu untuk memfasilitasi karakteristik siswa dan landasan religius siswa.

b. Perumusan tujuan

Merupakan sebuah langkah untuk menentukan apa saja yang harus dicapai dalam suatu bahasan tertentu sehingga akan memengaruhi arah dan perilaku

seseorang. Dalam tujuan yang disusun hendaknya membuat siswa paham bagaimana cara mencapai tujuan tersebut sehingga harus secara jelas, terukur, dan operasional. Dalam rangka mencapai tiga prasyarat tersebut maka diperlukan ketentuan tentang *client centered* dan operasional. *client centered* mengandung pengertian bahwa rumusan tujuan pembelajaran religius harus didasarkan pada karakteristik siswa bukan pada karakteristik guru maupun guru BK. Kemudian memformulasikan perilaku yang diharapkan dapat tercapai oleh Langkah-langkah kongkrit. Operasional mengandung pengertian bahwa tujuan harus dibuat spesifik dan mudah dilakukan. Agar perilaku terkait religius dapat diukur tingkat ketercapaian dan keberhasilannya. Artinya bahwa perlu memformulasikan dengan kata kerja yang umum digunakan. Misalnya untuk memunculkan perilaku rajin beribadah maka Langkah kongkritnya dapat diukur dengan keajegan menjalankan agama, mengimplementasikan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari, mampu mengkritisi hal-hal yang tidak sesuai dengan kaidah agama.

c. Perumusan materi

Kriteria yang dapat dipergunakan dalam melakukan proses perumusan materi meliputi kevalidan materi (*validity*), tingkat signifikansi (*significant*), kebermanfaatan (*utility*), mudah dipelajari (*learnability*), menarik minat (*interest*). Aspek **valid** mencakup bagaimana materi tentang religius telah teruji kebenarannya, materi yang dikembangkan sesuai perkembangan zaman masa kini atau aktual. Sehingga pemahaman religius akan mampu dipahami oleh siswa seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi masa kini. Selanjanya dalam poin signifikansi, mengukur apakah materi religius penting untuk dipelajari siswa? Dimana dan mengapa religius perludipelajari oleh siswa? Agar materi tersebut benar-benar sesuai kebutuhan siswa. Poin kebermanfaatan mencakup impact secara akademis dan nonakademis. Misalnya secara akademis siswa mamapu memahami bagaimana menjalankan asas-asas religius secara teoritik sehingga kamampuan secara kognitif siswa meningkat. Scera nonakademis siswa amampu mengiplemantasikan asa-asa religus dalam Tindakan nyata seperti menghormati teman yang sedang menjalan ibadah meski kita memiliki keyakaina gaman yang berbeda. Artinya bahwa ada *life skill* yang

dimunculkan pada perilaku siswa. Poin **kemudahan untuk dipelajari** mengandung arti bahwa materi dapat memetakan tingkat kesulitan untuk dipelajari dari tingkatan rendah, sedang dan tinggi yang menyesuaikan dengan kebutuhan di suatu wilayah tertentu. Misalkan materi tentang bagaimana memunculkan perilaku gotong-royong saat melihat siswa yang berbeba keyakinan mengalami musibah. Siswa akan mampu melakukan perbuatan yang sederhana dan operasional daulu baru kemudian menuju ke tahap yang lebih rumit untuk dipraktikkan. Poin terakhir terkait membuat materi meningkatkan **rasa tertarik** siswa. Materi harus mampu menarik minat dan mendorong motivasi siswa. Sehingga siswa merasa ingin tahu dan mengikuti keberlanjutan materi yang telah disampaikan. Misalnya jika membahas materi tentang isu pelecehan suatu agama di suatu negara yang berimplikasi pada meningkatnya kepedulian komunitas agama secara global maka materi harus dibuat semarak mungkin agar siswa tertarik. Guru bisa menggunakan potongan materi yang menggugah rasa penasaran siswa dengan pertanyaan bagaimana respon anda tentang isu pelacahan agama? Tindakan apa sajay yang dapat anda lakukan untuk

memabntu sodara kita yang mendapat pelacahan agam di dunia? Pertanyaan yang diikuti dengan sajian materi yang menarik tentunya akan membuat perahatian siswa menjadi menigkat dalam mempelajari materi tersebut.

d. Mengembangkan alat ukur keberhasilan

Alat ukur keberhasilan didasarkan pada tiga domain kognitif, afektif dan psikomotorik yang disesuaikan dengan tujuan dan materi yang disusun. Sehingga dapat disimpulkan bahwa alat ukur akan berubunggan erat dengan tujuan, materi, dan tes pengukur keberhasilan. Contohnya apabila guru ingin mengukur bagaimana karakter religius siswa maka aspek kognitif, afektif dan psikomotorik harus diperhatikan. Ketepatan merumuskan ketiga aspek tersebut akan membuat alat ukur menjadi valid dan reliabel. Sehingga alat ukkur tersebut akan mampu untuk mengukur karakter religius siswa.

e. Menyusun Garis Besar Pengembangan Media (GPM)

GPM adalah pentunjuk yang dijadikan pedoman dalam membuat naskah program media yang mengacu pada analisis kebutuhan, tujuan dan materi. Sebelum menyusun naskah media, hal utama yang perlu dilakukan adalah mengkaji topik yang akan disajikan

dalam media agar produk yang dihasilkan dapat sesuai dengan tujuan. Beberapa tips yang bisa digunakan dalam mengembangkan GPM meliputi: topik program, judul program, sasaran, tujuan, pokok materi, format sajian dan durasi. Semua tips tersebut tetap harus sesuai dengan materi yang telah disusun di awal. Proses mengkaji materi media memerlukan keterlibatan ahli materi dan ahli media serta praktisi. **Ahli materi** adalah orang yang memiliki kehalilan atau menguasai isi atau materi. Sedangkan **ahli media** adalah orang yang memiliki kepakaran dalam media baik dalam segi pemilihan media, estetika media, kemenarikan media, keberfungsian media dan keterbaruan media. Selanjutnya **praktisi** merupakan orang yang bertugas mengembangkan isi GPM dan jabaran materi. Misalnya mengembangkan modul bahan ajar religius pada sekolah menengah atas (SMA) terlebih dahulu haru melakukan kajian apa saja topik yang perlu ditampilkan dalam modul contohnya topik kompetensi religius siswa, tugas perkembangan siswa yang sesuai dengan kompetensi religius, studi kasus isu religius, alat ukur implementasi karakter religius dan lembar refleksi religius. Setelah semua kajian topik disusun secara sistematis dan lengkap maka selanjutnya

dilakukan uji ahli materi kepada pakar agama bisa dosen agama maupun guru agama yang memiliki konsentrasi pada kajian ini. Lalu dilakukan uji ahli media kepada orang yang memiliki pakar media yaitu dosen media. Setelah mendapat penilaian dari ahli materi dan ahli media selanjutnya media dilakukan uji pada praktisi yaitu pada guru mata pelajaran agama. Hal ini dilakukan untuk melihat seberapa tangguh dan efektif media dapat diimplementasikan dalam pembelajaran di kelas. Apabila media setelah dilakukan simulasi pengajaran di sekolah dan terbukti efektif maka media yang telah dikembangkan sudah memenuhi standar yang diharapkan.

f. Menuliskan naskah media

Merupakan pedoman tertulis yang berisi informasi dalam bentuk visual, grafis, dan audio sebagai acuan dalam pembuatan media sesuai tujuan dan kompetensi yang diharapkan. Secara gamblang Nursalim menggambarkan bagaimana sistematis prosedur pengembangan naskah yang baik. (Gambar hal 33)

g. Merumuskan instrument dan tes

Instrument sebuah tes adalah alat yang digunakan untuk mengukur suatu hal sesuai dengan indikator yang ingin dicapai. Instrument yang disusun harus

memperhatikan teori yang menjadi pijakan utama. Setelah penemuan teori maka langkah selanjutnya adalah menentukan indikator yang akan dijadikan acuan penyusunan instrumen. Indikator tersebut akan menjadi sub indikator untuk menentukan topik-topik yang akan dijabarkan dalam deskriptor. Pada bagian deskriptor akan berisi pertanyaan atau pernyataan tentang suatu hal yang akan digali dalam sebuah instrumen.

h. Melakukan revisi

Revisi dapat dilakukan apabila media telah mendapatkan masukan dan saran dari ahli materi ahli media praktisi dan subjek yang menjadi sasaran pengembangan media. Proses revisi tergantung seberapa banyak saran dan masukan yang diberikan serta bagaimana respon terhadap instrument yang telah dibuat. Tentu proses revisi memerlukan waktu yang lama agar dapat mengembangkan media yang sesuai standar dan layak digunakan secara masal.

RUJUKAN

- Andrianie, S, dkk. 2017. *Peningkatan Keterampilan Empati sebagai Usaha Pembentukan Generasi Karakter*. Prosiding Seminar Nasional Peran Bimbingan dan Konseling dalam Penguatan Pendidikan Karakter Universitas Ahmad Dahlan. Yogyakarta: 199-207.
- Ariyanto, R. 2018. *Suharto Text Religious Values in Development of Indonesian Nation Characters*. Proceeding The 1st International Conference on Islamic Guidance and Counseling Sunan Kalijaga State Islamic University. Yogyakarta: 57-65
- Arofah, Laelatul. 2017. *Pentingnya Siswa Memiliki Self Discipline sebagai Alternatif Penguatan Karakter*. Prosiding Seminar Nasional Peran Bimbingan dan Konseling dalam Penguatan Pendidikan Karakter Universitas Ahmad Dahlan. Yogyakarta: 117-122.
- Arsyad. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Azzet, A, M. 2014. *Pendidikan yang Membebaskan*. Jogjakarta: Ar Ruzz Media
- Bhakti, C.P. 2017. *Program Bimbingan Dan Konseling Komprehensif untuk Mengembangkan Standar Kompetensi Siswa*. Jurnal Konseling Andi Matappa, 1(1), 131-141.
- Christ. 2006. *Assesing Media Education: A Resource Handbook for Educators and Administrators*. USA: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Darmiatun, S dan Daryanto. 2013. *Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media

- Darmiyati Z. 2011. *Pendidikan Karakter dalam Perspektif Teori dan Praktik*. Yogyakarta : UNY Press
- Fajarini, U. 2014. *Peranan Kearifan Lokal Dalam Pendidikan Karakter*. *Sosio Didaktika*, 1(2): 123-130.
- Fitri, A.Z. 2012, *Pendidikan Karakter Berbasis Nilai dan Etika di Sekolah*, Jogjakarta : Ar-Ruzz Media
- Glock, C.Y & Stark, R. 1970. *Religion and Society In Tension*. San Francisco: Rand McNally.
- Heinich, etal. 2002. *Instructional Media and Technologies for Learning Seventh Edition*. New York: Macmillan Publishing Company.
- Kesuma, D, dkk. 2011. *Pendidikan Karakter : Kajian Teori dan Praktik di Sekolah*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Kurniawan. S. 2017. *Pendidikan Karakter: Konsep dan Implementasi secara terpadu di Lingkungan Keluarga, Sekolah, Perguruan Tinggi, dan Masyarakat*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Latif,A. 2007. *Pendidikan Berbasis Nilai Kemasyarakatan*. Bandung: Refika Aditama
- Lickona, T. 2013. *Pendidikan Karakter*. Bandung: Nusa Media
- Minsih. 2015. *Pelaksanaan Layanan Dasar Bimbingan Dalam Membentuk Karakter Siswa Di SD Muhammadiyah Program Khusus Kota Surakarta*. *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, Vol 2, No. 2, hlm. 112-120

- Mulyasa, H.E. 2013. *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta: Bumi aksara.
- Muslich, M. 2011. *Pendidikan Karakter: Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Mutakin, T.Z., dkk. 2014. Penerapan Teori Pembiasaan dalam Pembentukan Karakter Religi Siswa di Tingkat Sekolah Dasar. *EduTech*, 1 (3): 361-373
- Narayana, dkk. 2011. *Indian Media Framing of the Image of Muslims*. *Media Asia* 38(3): 153-62.
- Noor, R.M. 2012. *Mengembangkan Karakter Anak Secara Efektif di Sekolah dan di Rumah*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Nursalim. 2013. *Pengembangan Media Bimbingan Dan Konseling*. Jakarta: Indeks.
- Rakhmat,J. 2004. *Psikologi Agama: Sebuah Pengantar*. Bandung: Mizan
- Rahman, A. A., dkk. 2015. *Muslims in Cyberspace: Exploring Factors Influencing Online Religious Engagements in Malaysia*. *Media Asia* 42(1-2): 61-73.
- Ramdhani, M. A. 2014. *Lingkungan Pendidikan dalam Implementasi Pendidikan Karakter*. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 8(1): 28-37.
- Salahudin,A dan Alkrienciehie, i. 2013. *Pendidikan Karakter Pendidikan Berbasis Agama dan Budaya Bangsa*. Bandung: Pustaka Setia
- Samani, M & Hariyanto. 2013. *Konsep Dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Posdakarya

- Samrin. 2016. *Pendidikan Karakter (Sebuah Pendekatan Nilai)*.
Jurnal Al-Ta'dib, 9 (1): 120-143.
- Sudrajat, A. 2011. *Mengapa Pendidikan Karakter?*. Jurnal
Pendidikan Karakter, 1 (1): 47-58.
- Sutoyo, A, Sugiharto, D., & Purwanto, E. 2015. *Bimbingan dan
Konseling Perkembangan*. Semarang: Program Studi
Bimbingan dan Konseling Program Pascasarjana
Universitas Negeri Semarang.
- Ulwan, A.N. 2002. *Pendidikan Anak dalam Islam*. Jakarta: Pustaka
Amani
- Yusuf, S . 2005. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*.
Bandung : Remaja Rosdakarya
- _____.2003.*Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20
Tahun 2003*. Jakarta: Depdiknas
- _____.2007.*Undang-Undang Nomor 17 Tahun 2007 tentang
Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional Tahun 2005-
2025*. Jakarta

Monograf Karakter Religius

ORIGINALITY REPORT

14%

SIMILARITY INDEX

13%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	1%
2	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	1%
3	matsmpbeltim.blogspot.com Internet Source	1%
4	repository.usd.ac.id Internet Source	1%
5	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
6	eprints.uny.ac.id Internet Source	1%
7	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet Source	<1%
8	ejournal.uinib.ac.id Internet Source	<1%
9	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	<1%
10	jurnal.iainambon.ac.id Internet Source	<1%
11	pt.scribd.com Internet Source	<1%
12	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	<1%

13	Internet Source	<1 %
14	www.slideshare.net Internet Source	<1 %
15	moam.info Internet Source	<1 %
16	doaj.org Internet Source	<1 %
17	adoc.pub Internet Source	<1 %
18	jurnal.univpgri-palembang.ac.id Internet Source	<1 %
19	docplayer.info Internet Source	<1 %
20	instrumenmediabk.wordpress.com Internet Source	<1 %
21	Submitted to Syiah Kuala University Student Paper	<1 %
22	www.scribd.com Internet Source	<1 %
23	ilmu-pendidikan.net Internet Source	<1 %
24	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	<1 %
25	core.ac.uk Internet Source	<1 %
26	catatanyusufjabung.blogspot.com Internet Source	<1 %
27	eprints.umm.ac.id Internet Source	<1 %
28	puridahlia.wordpress.com	

Internet Source

<1 %

29

text-id.123dok.com

Internet Source

<1 %

30

Resnani Resnani. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Media Audio Visual Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Kemampuan Menyimak Mahasiswa", Jurnal PGSD, 2019

Publication

<1 %

31

banyubiru3prast.wordpress.com

Internet Source

<1 %

32

journal.uin-alauddin.ac.id

Internet Source

<1 %

33

lib.unnes.ac.id

Internet Source

<1 %

34

www.kompasiana.com

Internet Source

<1 %

35

zombiedoc.com

Internet Source

<1 %

36

repository.uinsu.ac.id

Internet Source

<1 %

37

id.scribd.com

Internet Source

<1 %

38

Submitted to Universitas Sebelas Maret

Student Paper

<1 %

39

zaenabst.blogspot.com

Internet Source

<1 %

40

issuu.com

Internet Source

<1 %

41

adfal86.blogspot.com

Internet Source

<1 %

42	media.neliti.com Internet Source	<1 %
43	rancanganpembelajaranbk.blogspot.com Internet Source	<1 %
44	www.pewsocialtrends.org Internet Source	<1 %
45	jurnal.iain-padangsidimpuan.ac.id Internet Source	<1 %
46	nyoncot11.blogspot.com Internet Source	<1 %
47	Maylita Hasyim. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Statistika Berbasis ICT dengan Model Blended Project Based Learning", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 2020 Publication	<1 %
48	merryismayanti.blogspot.com Internet Source	<1 %
49	repository.ub.ac.id Internet Source	<1 %
50	conference.um.ac.id Internet Source	<1 %
51	id.123dok.com Internet Source	<1 %
52	kitabisa.com Internet Source	<1 %
53	psikologi.untag-sby.ac.id Internet Source	<1 %
54	Submitted to Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Student Paper	<1 %
55	abihabibigurufisikasmanor.blogspot.com	

Internet Source

<1 %

56

arnolduspalamba937.wordpress.com

Internet Source

<1 %

57

ashadisiregar.files.wordpress.com

Internet Source

<1 %

58

dedidwitagama.wordpress.com

Internet Source

<1 %

59

ejournal.umm.ac.id

Internet Source

<1 %

60

eprints.uns.ac.id

Internet Source

<1 %

61

idoc.pub

Internet Source

<1 %

62

ilkomunusra.blogspot.com

Internet Source

<1 %

63

journal.iainkudus.ac.id

Internet Source

<1 %

64

journal.ummgl.ac.id

Internet Source

<1 %

65

radarsemarang.jawapos.com

Internet Source

<1 %

66

repository.maranatha.edu

Internet Source

<1 %

67

sebelasanaliskesehtan.blogspot.com

Internet Source

<1 %

68

syerojj.blogspot.com

Internet Source

<1 %

69

123dok.com

Internet Source

<1 %

70 Eko Perianto. "Persepsi mahasiswa PGSD terhadap rencana implementasi guru bimbingan dan konseling di sekolah dasar", TERAPUTIK: Jurnal Bimbingan dan Konseling, 2018
Publication <1 %

71 Maya Kartika Sari. "PENGARUH MEDIA PETA INTERAKTIF TERHADAP PEMAHAMAN DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV SD", Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran, 2016
Publication <1 %

72 adoc.tips
Internet Source <1 %

73 docobook.com
Internet Source <1 %

74 es.scribd.com
Internet Source <1 %

75 f.library.uny.ac.id
Internet Source <1 %

76 ferdonan.wordpress.com
Internet Source <1 %

77 ijir.iain-tulungagung.ac.id
Internet Source <1 %

78 journal.uny.ac.id
Internet Source <1 %

79 jurnalarie.blogspot.com
Internet Source <1 %

80 jurnalmahasiswa.unesa.ac.id
Internet Source <1 %

81 koinworks.com
Internet Source <1 %

82	library.walisongo.ac.id Internet Source	<1 %
83	nahnoe.com Internet Source	<1 %
84	nilazaima.wordpress.com Internet Source	<1 %
85	nita02383.wordpress.com Internet Source	<1 %
86	ondo.tobatabo.com Internet Source	<1 %
87	potensibaik.blogspot.com Internet Source	<1 %
88	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	<1 %
89	repository.syekhnurjati.ac.id Internet Source	<1 %
90	repository.ummetro.ac.id Internet Source	<1 %
91	richfarmer.wordpress.com Internet Source	<1 %
92	thevaluequest.wordpress.com Internet Source	<1 %
93	www.alkausar.org Internet Source	<1 %
94	www.arhamsyahban.com Internet Source	<1 %
95	www.medanbisnisdaily.com Internet Source	<1 %
96	www.mediakapuasraya.com Internet Source	<1 %
97	www.neliti.com	

Internet Source

<1 %

98

www.researchgate.net

Internet Source

<1 %

99

akhmadsudrajat.files.wordpress.com

Internet Source

<1 %

100

irfanyudhistira.wordpress.com

Internet Source

<1 %

101

jurnal.fkip-uwgm.ac.id

Internet Source

<1 %

102

lintangsekarsanti.wordpress.com

Internet Source

<1 %

103

menzour.blogspot.com

Internet Source

<1 %

104

Agus Triyono. "Pendidikan Karakter pada Sistem Boarding School", Jurnal Kependidikan, 2019

Publication

<1 %

105

Markarma Yusup. "Pola Pendidikan Karakter Berbasis Agama di SMK Islamic Center Palu Kelurahan Petobo Kecamatan Palu Selatan", ISTIQRA, 2016

Publication

<1 %

106

Musyarofah Musyarofah. "INTERNALISASI PESAN MULTIKULTURAL PADA ORGANISASI PESANTREN PUTRI STAIN JEMBER", INJECT (Interdisciplinary Journal of Communication), 2016

Publication

<1 %

107

Rusmiati Rusmiati, Andre Paulus Saleky. "PERAN GURU MATA PELAJARAN PKN DALAM PROSES IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER PADA SISWA", Citizenship Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan, 2018

<1 %

108

asepmahpudz.wordpress.com

Internet Source

< 1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

Monograf Karakter Religius

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

/0

GENERAL COMMENTS

Instructor

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11

PAGE 12

PAGE 13

PAGE 14

PAGE 15

PAGE 16

PAGE 17

PAGE 18

PAGE 19

PAGE 20

PAGE 21

PAGE 22

PAGE 23

PAGE 24

PAGE 25

PAGE 26

PAGE 27

PAGE 28

PAGE 29

PAGE 30

PAGE 31

PAGE 32

PAGE 33

PAGE 34

PAGE 35

PAGE 36

PAGE 37

PAGE 38

PAGE 39

PAGE 40

PAGE 41

PAGE 42

PAGE 43

PAGE 44

PAGE 45

PAGE 46

PAGE 47

PAGE 48

PAGE 49

PAGE 50

PAGE 51

PAGE 52

PAGE 53

PAGE 54

PAGE 55

PAGE 56

PAGE 57

PAGE 58

PAGE 59

PAGE 60

PAGE 61

PAGE 62

PAGE 63

PAGE 64

PAGE 65

PAGE 66

PAGE 67

PAGE 68

PAGE 69

PAGE 70

PAGE 71

PAGE 72

PAGE 73

PAGE 74

PAGE 75

PAGE 76

PAGE 77

PAGE 78

PAGE 79

PAGE 80

PAGE 81

PAGE 82

PAGE 83

PAGE 84

PAGE 85

PAGE 86

PAGE 87

PAGE 88

PAGE 89

PAGE 90

PAGE 91

PAGE 92

PAGE 93

PAGE 94

PAGE 95

PAGE 96

PAGE 97

PAGE 98

PAGE 99

PAGE 100

PAGE 101

PAGE 102

PAGE 103

PAGE 104

PAGE 105

PAGE 106

PAGE 107

PAGE 108

PAGE 109

PAGE 110

PAGE 111

PAGE 112

PAGE 113

PAGE 114

PAGE 115

PAGE 116

PAGE 117

PAGE 118

PAGE 119

PAGE 120

PAGE 121

PAGE 122

PAGE 123

PAGE 124

PAGE 125

PAGE 126

PAGE 127

PAGE 128

PAGE 129

PAGE 130

PAGE 131

PAGE 132

PAGE 133

PAGE 134

PAGE 135

PAGE 136

PAGE 137

PAGE 138

PAGE 139

PAGE 140
