

## Pengembangan Strategi Pembelajaran Pengkonkritan Materi Abstrak PAI Anak Usia Dini di RA Perwanida 3 Palembang

Istianatun Nafi'ah<sup>1\*</sup>

<sup>1\*</sup>Universitas Islam Negeri Raden Fatah, Palembang, Indonesia  
[Istianatunnafiah29@gmail.com](mailto:Istianatunnafiah29@gmail.com)

---

### ABSTRACT

---

Early childhood who are in the preoperational stage have not been able to think logically and abstractly, but Islamic religious subjects that must be instilled in children from an early age especially the aspects of aqidah are included in the abstract material category, thus learning strategies are needed that can make it easier for students to understand abstract material the. This study aims to produce a learning strategy for the abstracting of PAI abstract material for early childhood in RA Perwanida 3 Palembang, knowing the results of expert validation, and knowing the effectiveness of the learning strategy for the abstracting of PAI abstract material for early childhood in RA Perwanida 3 Palembang. This research is research and development. The research and development stages are requirements analysis, planning, product design development, product validation and revision, trials and revisions, final product. The results of the study are: 1) the product developed in the form of a draft learning strategy design, 2) the learning strategy is assessed and validated based on the aspects of the suitability of the media and methods to the material, student characteristics, time allocation and infrastructure, the results of the assessment of learning strategies obtain an average score 4.62 with the category "very appropriate", 3) the average test score of 13 students before using the developed learning strategy is 6.3885 while after using the developed learning strategy the average student score is 7.3462. While the paired samples test obtained 0.000 significance less than the 0.05 significance level. Based on the results of the assessment, the learning strategy of abstracting PAI material in early childhood in RA Perwanida 3 Palembang is effective and feasible to use.

**Keywords** : Development, Learning Strategies, PAI Abstract Material, Early Childhood.

---

### INFORMASI ARTIKEL

---

Submitted,	August 07, 2019
Revised,	October 08, 2019
Accepted,	Dcemeber 14, 2019

---

## PENDAHULUAN

Materi abstrak dalam ajaran agama Islam dalam hal ini aspek aqidah dan akhlak seringkali dianggap mudah untuk disampaikan kepada peserta didik, namun kenyataannya masih banyak guru yang mengalami kesulitan dalam menyampaikannya terlebih lagi hal itu dilakukan pada anak usia dini. Pada masa usia dini ini merupakan masa yang sangat tepat untuk menggali segala potensi kecerdasan yang dibawa sejak anak dilahirkan dengan sebanyak-banyaknya. Salah satu potensi yang dibawa sejak lahir yaitu potensi tauhid (agama).

Untuk mengoptimalkan potensi tauhid sebagai bekal anak dimasa yang akan datang, maka perlu adanya pembelajaran yang dilakukan pada suatu lembaga yaitu lembaga pendidikan anak usia dini. Pendidikan anak usia dini bertujuan membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, perilaku, pengakuan, keterampilan, dan kreativitas yang diperlukan oleh anak dalam pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya, (Suryana, 2016). Piaget menyatakan bahwa tahapan-tahapan perkembangan kognitif atau intelektual anak dibagi dalam empat periode, yaitu: 1) Periode sensori-motor usia 0-2 tahun, 2) Periode praoperasional usia 2-7 tahun, 3) Periode operasional konkret usia 7-11 tahun, dan 4) Periode operasional formal usia 11-dewasa, (Hildayani, 2014). Pada periode pra-operasional kemampuan bahasa anak mulai berkembang walaupun kemampuan berpikirnya masih statis, anak-anak belum siap untuk terlibat dalam operasi mental logis dan berpikir abstrak, dan mereka bisa dengan cepat memahami sesuatu materi yang sifatnya konkret.

Menurut Sujiono (2009) terdapat sejumlah prinsip pembelajaran pada anak usia dini seperti berikut: 1) Anak sebagai pembelajar aktif, 2) Anak belajar melalui sensori dan panca indera, 3) Anak membangun pengetahuan sendiri, 4) Anak berpikir melalui benda konkret, dan 5) Anak belajar dari lingkungan. Dengan demikian, melakukan pembelajaran secara konkret dimana anak bisa merasakan sendiri apa yang dilakukannya sehingga terbangun suatu konsep dalam diri anak dan memberikan kesan yang mendalam terhadap apa yang anak pelajari dari lingkungan sekitarnya.

Untuk membantu pendidik melakukan pembelajaran secara konkret, maka seorang guru harus memiliki sebuah strategi. Istilah strategi yang diterapkan dalam dunia pendidikan dalam hal ini kegiatan pembelajaran adalah suatu seni dan ilmu untuk membawakan pengajaran di kelas sedemikian rupa sehingga tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai secara efektif dan efisien. Selanjutnya strategi pembelajaran diartikan sebagai kegiatan, baik prosedur, langkah maupun metode dan teknik yang dipilih agar dapat memberikan kemudahan, fasilitas dan bantuan lain kepada siswa dalam mencapai tujuan instruksional. Hal serupa diungkapkan pula oleh Lalu Muhammad Azhar dalam artikel jurnal yang dikutip oleh Nurmadiyah (2015) bahwa strategi pembelajaran merupakan sarana atau alat penggabungan berbagai macam tindakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. dengan demikian secara umum strategi pembelajaran lebih luas lingkupnya dibandingkan dengan prosedur dan metode.

Strategi diperlukan untuk mencapai arah dan tujuan. Strategi bisa diartikan sebagai cara, siasat atau metode yang akan dilakukan untuk mencapai tujuan, hal ini dimaksudkan agar pembelajaran tidak monoton dan menjenuhkan, (Nurbaiti, 2016). Dalam hal ini strategi yang dimaksud adalah strategi pembelajaran yang dapat menkonkritkan materi PAI supaya materi pembelajaran tersebut mudah untuk dimengerti oleh anak usia dini. Strategi pembelajaran merupakan tindakan (rangkaiannya kegiatan) termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya/kekuatan dalam pembelajaran, (Sanjaya, 2006).

Pada hakikatnya pembelajaran dikaitkan dengan bagaimana cara mengajarkan kepada siswa. Pendidik profesional di lembaga pendidikan anak usia dini harus mampu melakukan kegiatan pembelajaran secara efektif dan efisien. Salah satu kompetensi guru profesional adalah harus mampu mengelola sistem pembelajaran yang meliputi komponen-komponen: tujuan

pembelajaran, bahan pembelajaran, anak yang belajar, model dan metode pembelajaran, sumber belajar dan media pembelajaran serta evaluasi proses belajar dan hasil belajar.

Sebagai guru RA diharapkan dapat menciptakan situasi yang menyenangkan dengan menghadirkan lingkungan belajar yang menarik sehingga anak merasa senang dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan baik. Menurut M. Solehudin dan Syaripah yang dikutip oleh Hartati & Ismartoyo (2016) menuliskan bahwa proses pembelajaran menekankan pada pengalaman langsung dimana siswa diberi kesempatan untuk memecahkan masalah-masalah yang mereka temukan, dan masalah-masalah tersebut masih terkait dengan konteks kehidupannya. Pada dasarnya siswa diberikan kesempatan untuk bereksperimen, bereksplorasi dan menemukan sesuatu dari pengalamannya. Melalui pengalaman-pengalaman seperti itu, maka anak membangun pemahaman dan menciptakan konsep-konsep sesuai dengan rentang perkembangan intelektualnya masing-masing. Agar tercipta pengalaman belajar siswa yang bermakna, maka sebaiknya guru selalu memperhatikan minat dan prakarsa dari siswa-siswa tersebut.

Pengalaman pada anak usia dini memiliki peran yang sangat penting dalam keseluruhan proses perkembangan aspek-aspek kepribadian pada masa-masa selanjutnya. Kegiatan belajar dilakukan dalam beberapa bentuk dengan menggunakan berbagai metode dan kegiatan. Metode dan kegiatan sebagai salah satu faktor penentu dalam membantu anak memperoleh pengalaman belajar (Yus, 2011). Metode kegiatan digunakan bervariasi dan disesuaikan dengan bentuk dan materi belajar serta kebutuhan perkembangan dan belajar anak. Metode yang digunakan antara lain bercerita, bercakap-cakap, bermain peran, tugas, unjuk performance, demonstrasi, permainan dan kunjungan lapangan. Metode yang digunakan dapat berdiri sendiri atau terangkai dalam suatu kegiatan.

Belajar bagi manusia merupakan proses yang kompleks dan unik; melalui persepsi dan berjenjang dari konkret ke abstrak. Edgar Dale membuat jenjang konkret abstrak dengan dimulai dari siswa yang berpartisipasi dalam pengalaman nyata, kemudian menuju siswa sebagai pengamat kejadian nyata, dilanjutkan ke siswa sebagai pengamat terhadap kejadian yang disajikan dengan media dan terakhir siswa sebagai pengamat kejadian yang disajikan dengan simbol, (Usep, 2016). Pada kegiatan belajar juga terdapat alat bantu yang dapat membantu guru dan siswa dalam menyampaikan dan memahami materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi berupa materi ajar dari guru kepada siswa sehingga siswa menjadi lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran (Usep, 2016). Satu hal yang perlu diingat bahwa peranan media tidak akan efektif apabila penggunaannya tidak sejalan dengan isi dan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Hartati & Ismartoyo (2016) bahwa penerapan media konkret dalam pembelajaran proyek sangat berperan untuk mengembangkan kognitif siswa TK/PAUD, dapat menciptakan pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menyenangkan sehingga tercipta suasana bermain sambil belajar dengan baik. Oleh karena itu bagi guru khususnya tingkat RA diharapkan mampu memahami berbagai metode, media pembelajaran dan dapat menentukan metode maupun media pembelajaran yang sesuai dengan tema serta tingkat perkembangan siswa sehingga hasil pembelajaran sesuai tujuan yang diharapkan.

Pengalaman belajar secara langsung membuat daya ingat anak semakin kuat. Media pembelajaran akan membuat anak aktif tidak hanya duduk namun anak secara mandiri akan memilih sendiri kegiatan belajarnya sesuai dengan keinginannya dengan pengawasan pendidik dan belajar Bersama teman sebayanya. Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Alif Nurrahman (2018, hal. 104) bahwa media pembelajaran dalam kegiatan belajar anak usia dini dapat mempengaruhi anak dalam menerima pelajaran meskipun belajar dikemas dalam permainan. Media pembelajaran yang digunakan akan membawa dampak besar pada anak

karena media pembelajaran membawa anak aktif belajar dengan penerimaan rangsangan melalui alat indera. Bermain merupakan hal penting yang dibutuhkan anak untuk dapat mengembangkan perkembangan anak. Melalui bermain anak dapat mengenal bentuk, warna, dan dapat meningkatkan daya imajinasi, kemampuan fisik motoric, kemampuan kognitif dan kemampuan social anak sebagai bekal anak dalam menggapai masa depan nanti. Hasil penelitian yang dilakukan Amiran (2016) bahwa dengan bermain anak-anak merasa senang dan riang. Dalam keceriaan permainan anak disisipkan pelajaran agar mudah dimengerti oleh anak. Dalam metode ini anak di ajak untuk bermain Bersama memainkan alat peraga sebagai objek pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan metode bermain merupakan metode pembelajaran yang efektif sehingga anak membangun pengetahuannya, dapat berinteraksi social dengan temannya, bebas tanpa beban, dan anak merasa senang. Hal ini mendorong anak ikut aktif dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan perkembangan anak usia dini.

Agar Pendidikan yang ditanamkan kepada anak usia dini dapat berhasil secara maksimal, maka diperlukan materi dan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Patmonodewo (2003) mengemukakan bermain merupakan cara belajar terbaik pada anak prasekolah. Dari pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa pendekatan yang tepat dalam pembelajaran anak usia dini adalah pembelajaran melalui bermain. Pada konsep bermain ini menempatkan anak sebagai subjek dan orang tua atau guru menjadi fasilitator. Dalam konsep ini anak akan memiliki kebebasan untuk mengekspresikan imajinasi dan kreativitas berfikirnya, dan akan merangsang daya cipta dan berfikir kritis. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Fauziddin (2016) bahwa hasil pelaksanaan pembelajaran agama Islam melalui bermain telah berhasil memfasilitasi perkembangan aspek moral agama anak usia dini secara optimal. Hasil yang dicapai dari pelaksanaan pembelajaran agama Islam melalui bermain telah sesuai dengan tujuan program, baik berupa tujuan umum maupun tujuan khusus. Dibuktikan dari hasil laporan evaluasi yang diberikan lembaga kepada orang tua siswa menunjukkan aspek perkembangan moral agama anak 95% siswa sudah berkembang dengan baik dan 5% belum berkembang dengan baik. Hal ini juga diperkuat dengan laporan orang tua siswa adanya peningkatan yang signifikan pada aspek perkembangan moral agama anak di rumah. Pembelajaran agama Islam melalui bermain di TKIT Nurul Islam adalah sebagai berikut: 1) kelas Pine Apple; a) mengucapkan salam ketika bertemu dengan ustadzah, b) membaca basmalah setiap melakukan pekerjaan, c) sosialisasi lebih baik, d) dapat mempraktekkan doa-doa di rumah, e) lebih banyak rekaman yang positif seperti doa, surat pendek, hadits pendek, dan asmaul husna, f) mendirikan sholat tepat pada waktunya, g) memiliki banyak pengetahuan keagamaan, h) memiliki akhlak yang terpuji. 2) kelas tomato; a) memiliki kepedulian terhadap sesama muslim, b) mengucapkan salam ketika bertemu dengan ustadzah dan temannya, c) membaca basmalah setiap melakukan pekerjaan, d) sosialisasi lebih baik, e) dapat mempraktekkan doa baik di sekolah maupun di rumah, f) lebih banyak rekaman yang positif seperti doa, surat pendek, hadits pendek, dan asmaul husna, g) mendirikan sholat tepat pada waktunya, h) memiliki akhlak yang terpuji, i) bertambahnya kecerdasan dan kaya pengetahuan keagamaan, dan j) dapat mengucapkan huruf-huruf al-Qur'an dengan fasih.

Berdasarkan observasi awal, pembelajaran PAI di RA Perwanida 3 Palembang dilaksanakan di dalam dan di luar ruang kelas, dalam kegiatan belajar mengajarnya guru PAI sudah menggunakan metode, seperti metode ceramah, bernyanyi, demonstrasi dan hafalan, namun belum mengoptimalkan penggunaan media dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, selain itu karakteristik dan pola tingkah laku peserta didik yang beragam membuat guru kesulitan menyampaikan materi pelajaran. Dari hasil pengamatan yang dilakukan, saat proses pembelajaran berlangsung terlihat peserta didik yang selalu berjalan-jalan dan terkadang mengganggu teman yang lain. Ada juga peserta didik yang asyik bercerita saat guru sedang menjelaskan materi, ada juga peserta didik yang selalu keluar masuk kelas, dan peserta didik

yang cenderung diam saja saat di ajak bernyanyi ataupun hafalan. Sebenarnya metode-metode yang digunakan sudah bagus, seperti hafalan dengan meniru apa yang pendidik ucapkan, meniru adalah salah satu sifat agama anak usia dini namun mungkin strategi pembelajarannya yang perlu diperbarui dan dikembangkan sehingga peserta didik tertarik dalam mengikuti pembelajaran di kelas khususnya pembelajaran agama Islam.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan, penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut, (Sugiyono, 2010). Pada penelitian dan pengembangan Borg & Gall yang digunakan mempunyai beberapa langkah yaitu: 1) studi pendahuluan (*research and information collecting*), 2) perencanaan (*planning*), 3) pengembangan produk (*develop preliminary form of product*), 4) uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*), 5) revisi produk utama (*Main product revision*), dan 6) uji coba produk/eksperimen (*Main field testing*) (Borg and Gall, 1983). Dengan demikian, desain uji coba hasil pengembangan yang dilakukan oleh peneliti dalam mengembangkan strategi pembelajaran pengkonkretan materi abstrak PAI anak usia dini di RA Perwanida 3 Palembang melalui beberapa tahap: 1) perencanaan, 2) pengembangan desain produk, 3) uji validasi produk dan revisi, 4) uji kepraktisan dan revisi, 5) uji efektivitas dan revisi, dan 6) produk akhir strategi yang dikembangkan.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif berupa data kebutuhan strategi yang dikembangkan, dan kuantitatif berupa data hasil validasi ahli data hasil uji coba produk. Subjek dalam penelitian ini yaitu; pertama, siswa kelompok B2 di RA Perwanida 3 Palembang untuk mendapatkan data kebutuhan dan uji coba desain produk. Kedua, ahli validasi untuk mendapatkan validasi desain produk. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan; 1) observasi terhadap kegiatan belajar mengajar PAI di RA Perwanida 3 Palembang pada awal pengumpulan data dan saat uji coba desain, 2) wawancara ditujukan kepada guru agama terkait pembelajaran PAI di kelompok B2 RA Perwanida 3 Palembang dan ditujukan kepada siswa berupa tanggapan setelah uji coba desain, 3) angket untuk memvalidasi hasil strategi pembelajaran yang dikembangkan dan 4) tes ditujukan kepada siswa kelompok B2 untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum dan setelah menggunakan strategi pembelajaran yang dikembangkan. Adapun teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data dalam penelitian ini adalah: 1) analisis kualitatif diperoleh dari informasi pembelajaran PAI, informasi dari responden dan data dari guru terhadap strategi yang dikembangkan dan 2) analisis kuantitatif diperoleh dari angket validasi ahli dan praktisi guru PAI yang dideskripsikan berdasarkan presentase dan tes hasil uji coba produk. Untuk menarik simpulan efektivitas pengembangan strategi pembelajaran, digunakan uji t dengan bantuan program SPSS.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Strategi pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini dirancang menggunakan dasar psikologi dan dasar pedagogik.

### **Dasar Psikologi**

Anak dalam beragam usia dengan berbagai perilakunya biasanya menarik perhatian orang dewasa. Dunia anak adalah dunia yang penuh dengan canda tawa dan kegembiraan sehingga orang dewasa akan ikut terhibur dengan hanya melihat tingkah polah mereka. Secara psikologis, anak dilihat dari sudut pandang bagaimana proses berfikir, pemahaman tentang relasi dan emosi mereka berkembang. Individu secara aktif mengkonstruksi pengeahumannya sendiri dan hal tersebut dilakukan melalui proses organisasi dan adaptasi (melalui asimilasi dan akomodasi).

Dari proses tersebut akan terbentuk skema yaitu sekumpulan pikiran atau kegiatan yang sama serta terorganisasi. Skema anak-anak berubah seiring dengan berjalannya waktu. Proses asimilasi dan akomodasi membuat perolehan skema semakin kompleks dan mengalami modifikasi serta saling berperan dalam proses perkembangan. Asimilasi dan akomodasi saling bahu membahu seiring dengan makin berkembangnya pengetahuan dan pengertian anak mengenai dunia di sekitar mereka.

Menurut Jean Piaget perkembangan kognitif seorang anak terdiri dari empat periode yaitu periode sensori motor (sejak anak lahir sampai dengan usia 2 tahun), periode praoperasional (usia 2 sampai dengan 7 tahun), periode operasi konkret (usia 7 sampai dengan 11 tahun), dan periode operasi formal (usia 11 tahun ke atas), (Aisyah, dkk, 2009). Seorang anak yang memasuki periode praoperasional (usia 2 sampai dengan 7 tahun) mulai terlihat peningkatan yang drastis dalam penggunaan mental simbolnya (kata-kata dan imajinasi) untuk menggambarkan benda, situasi dan kejadian. Contoh yang paling jelas dari penggunaan simbol bagi Piaget adalah bahasa. Akan tetapi disamping kelebihan tersebut deskripsi Piaget mengenai inteligensi praoperasional terutama terfokus pada keterbatasan atau kekurangan anak dalam berpikir. Artinya, cara berpikir anak prasekolah belum logis dan belum menyerupai cara berpikirnya orang dewasa.

Anak usia dini yang berada pada tahap praoperasional belum memiliki kemampuan berpikir secara abstrak layaknya orang dewasa. Pemerolehan pengetahuan pada anak usia dini dibantu dengan memanfaatkan berbagai media edukatif dan sumber belajar guna mempermudah anak dalam menyerap pengetahuan melalui benda-benda yang bersifat konkret. Anak belajar dengan tubuh dan inderanya sendiri misalnya dengan cara melihat, mendengar, menyentuh, mencicipi dan mencium. Dalam kerucut pengalaman yang dikemukakan oleh Edgar Dale bahwa pengetahuan itu diperoleh melalui pengalaman langsung dan pengalaman tidak langsung. Semakin langsung objek yang dipelajari maka semakin konkret pengetahuan diperoleh dan semakin tidak langsung pengetahuan itu diperoleh maka semakin abstrak pengetahuan siswa, (Sanjaya, 2006). Dengan demikian, teori kerucut pengalaman yang dikemukakan oleh Edgar Dale merupakan usaha pemanfaatan media sebagai alat bantu dalam pembelajaran dalam tingkatannya dari yang paling konkret ke yang paling abstrak. Adapun penggunaan media ditujukan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar sehingga siswa dapat meningkatkan kemampuan dan hasil belajarnya.

Menurut Dewey yang dikutip oleh Maiaweng (2009), kurikulum dalam suatu pendidikan berisi pengalaman-pengalaman yang teruji yang dapat diubah dan dapat dibentuk berdasarkan minat dan kebutuhan siswa, dan metodenya adalah *learning by doing* yang terfokus pada keaktifan siswa. Keberadaan siswa adalah sekelompok orang yang memiliki kemampuan yang luar biasa dan kompleks untuk bertumbuh, sedangkan guru adalah orang yang berperan untuk mengawasi dan membimbing pengalaman belajar siswa tanpa mengganggu minat dan kebutuhan siswa. Dalam filsafat pendidikan John dewey, pengalaman adalah kata kunci. Pengalaman dapat didefinisikan sebagai interaksi antara manusia dengan lingkungannya, (Anamofa, 2018). Dewey memandang bahwa pendidikan menjadi tempat pelatihan bagi keterampilan-keterampilan dan metode-metode pemecahan masalah. Belajar bagi Dewey berarti seseorang terlibat di dalam pemecahan masalah. Anak-anak belajar lebih banyak dan lebih cepat ketika guru mendorong rasa keingintahuan alami mereka, bukan menjadikan mereka sebagai subjek yang kaku dan berdisiplin dengan cara memberikan hukuman secara tradisional. Oleh karena itu, ia menggunakan permainan dan bentuk-bentuknya yang beragam sebagai alat belajar. Dari situlah ia membentuk metodologi pendidikan modern, dan dalam pengamatannya, ia menemukan bahwa cara anak-anak belajar banyak hal adalah sama dengan orang dewasa, yang berbeda hanyalah informasi yang mereka butuhkan untuk memecahkan masalah-masalah yang mereka mengerti dalam sudut pandang mereka sendiri. Oleh karena itu pendidikan menurutnya

bukanlah tujuan pada dirinya sendiri tetapi akan bermakna dalam rangka pemecahan masalah-masalah. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengalaman merupakan hal yang penting dalam memperoleh pengetahuan, dengan pengalaman yang dimiliki, siswa merefleksikan terhadap masalah-masalah yang muncul dalam kehidupannya. Berkat refleksi itu ia memahami dan menggunakannya bagi kehidupan.

### Dasar Pedagogik

Melakukan pembelajaran secara konkrit dimana anak bisa merasakan sendiri apa yang dilakukannya sehingga terbangun suatu konsep dalam diri anak dan memberikan kesan yang mendalam terhadap apa yang anak pelajari dari lingkungan sekitarnya. Untuk membantu pendidik melakukan pembelajaran secara konkrit, maka seorang guru harus memiliki sebuah strategi. Strategi diperlukan untuk mencapai arah dan tujuan. Dengan menggunakan strategi, pembelajaran yang dilakukan guru dalam kelasnya dapat membantu memudahkan siswa dalam menerima dan mengetahui sehingga tujuan pembelajaran yang telah disepakati bersama dapat tercapai.

Dalam proses pembelajaran baik formal, nonformal maupun informal, teori pembelajaran memiliki peran yang penting. Teori pembelajaran akan menentukan bagaimana proses pembelajaran itu terjadi. Ada tiga teori belajar dipandang dalam psikologi oleh para ahli pendidikan yaitu teori behavioristik, kognitif dan humanistik. Dalam perkembangan psikologi belajar, Skinner mengemukakan teori *operant conditioning*. Dimana seorang dapat mengontrol tingkah laku organisme melalui pemberian *reinforcement* yang bijaksana dalam lingkungan relatif besar. *Operant conditioning* adalah suatu proses perilaku *operant* (penguatan positif atau negatif) yang dapat mengakibatkan perilaku tersebut dapat berulang kembali atau menghilang sesuai dengan keinginan.

Pengetahuan yang terbentuk melalui ikatan stimulus respons akan semakin kuat bila diberi penguatan. Penguatan ini dibagi menjadi dua yaitu penguatan positif dan penguatan negatif. Bentuk-bentuk penguatan positif berbentuk hadiah, perilaku atau penghargaan. Sedangkan bentuk-bentuk penguatan negatif antara lain menunda atau tidak memberi penghargaan, memberikan tugas tambahan atau menunjukkan perilaku tidak senang (Wahab, 2015).

Penerapan teori behavioristik dalam kegiatan pembelajaran tergantung dari beberapa komponen seperti: tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, karakteristik siswa, media, fasilitas pembelajaran, lingkungan dan penguatan, (Sugandi dkk, 2007). Pembelajaran yang dirancang pada teori behavioristik memandang pengetahuan adalah objektif, sehingga belajar merupakan perolehan pengetahuan, sedangkan mengajar adalah memindahkan pengetahuan kepada siswa. Oleh sebab itu siswa diharapkan memiliki pemahaman yang sama terhadap pengetahuan yang diajarkan. Jika menurut psikologi behavioristik *reinforcement* berfungsi sebagai pemerkuat respons atau tingkah laku maka menurut psikologi kognitif berfungsi sebagai sumber umpan balik, mengurangi keragu-raguan hingga menaruh kepada pengertian. Dalam teorinya Piaget memandang bahwa proses berpikir sebagai aktivitas gradual dari fungsi intelektual dari konkret menuju abstrak (Sugandi dkk, 2007).

Teori belajar yang dikembangkan Piaget dan Vygotsy sebagai tokoh konstruktivisme psikologis dan sosial lebih menekankan pada pemaknaan pembelajaran sebagai aktivitas yang mampu membangun pemahaman siswa untuk mencari dan menelaah pengetahuan secara mandiri. Konstruktivisme sebenarnya bukan merupakan gagasan yang baru, apa yang dilalui dalam kehidupan kita selama ini merupakan himpunan dan pembinaan pengalaman demi pengalaman, ini menyebabkan seseorang mempunyai pengetahuan dan menjadi lebih dinamis. Pendekatan konstruktivisme mempunyai beberapa konsep umum seperti: (1) siswa aktif membina pengetahuan berdasarkan pengalaman yang sudah ada, (2) dalam konteks pembelajaran,

siswa seharusnya membina sendiri pengetahuan mereka, (3) pentingnya membina pengetahuan secara aktif oleh siswa sendiri melalui proses saling mempengaruhi antara pembelajaran terdahulu dengan pembelajaran terbaru, (4) seseorang membina pengetahuan dirinya secara aktif dengan cara membandingkan informasi yang baru dengan pemahamannya yang sudah ada, (5) ketidakseimbangan merupakan faktor motivasi pembelajaran yang utama, (6) bahan pelajaran yang disediakan mempunyai keterkaitan dengan pengalaman siswa untuk menarik minat siswa, (Abdurrahmansyah, 2014).

Guru memiliki peran yang strategis dalam menentukan kualitas pengajaran. Dalam perspektif konstruktivistik guru berperan sebagai pengelola proses pembelajaran dan bertindak sebagai fasilitator yang membantu siswa untuk mengkonstruksi pemahaman mereka secara efektif. Dalam konteks pembelajaran PAI, efektivitas pembelajaran harus ditempatkan dalam kerangka berikut: (1) melibatkan siswa secara aktif, (2) menarik minat dan perhatian siswa, (3) membangkitkan motivasi siswa, (4) mempertimbangkan prinsip individualitas, bahwa keragaman karakteristik setiap siswa berbeda, (5) melakukan peragaan dalam pengajaran, bahwa belajar yang efektif harus mulai dengan pengalaman langsung atau pengalaman konkret dan menuju ke pengalaman yang lebih abstrak, (6) pembelajaran yang dapat menjadikan siswa antusias. Keantusiasan siswa dalam pembelajaran PAI akan berpengaruh pada efektifitas proses pembelajaran yang dilakukannya, (Abdurrahmansyah, 2014). Salah satu ranah perkembangan yang menjadi salah satu fokus perhatian dalam pendidikan adalah ranah kognitif. Istilah kognitif berasal dari kata *cognition* yang memiliki padanan kata *knowing* (mengetahui). Implikasi teori Jean Piaget dalam proses pendidikan adalah membantu para pendidik untuk memahami tahap dan karakteristik perkembangan kognitif peserta didik sehingga membantu pendidik untuk menentukan tingkat kognitif peserta didik dan memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif para peserta didik.

Penelitian ini dilakukan pada kelompok B di RA Perwanida 3 Palembang, data hasil penelitian dan pengamatan meliputi; (1) hasil dan penyajian data pengembangan produk, (2) hasil uji coba penggunaan strategi pembelajaran pengkonkretan materi abstrak PAI, dan (3) pembahasan data hasil penelitian.

Hasil dan penyajian data pengembangan produk meliputi; hasil studi pendahuluan, hasil pengembangan produk, hasil validasi pengembangan produk, dan hasil revisi pengembangan produk.

### ***Hasil Studi Pendahuluan***

Tahap studi pendahuluan ini dilakukan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan strategi pembelajaran materi abstrak PAI. Pengembangan strategi pembelajaran pengkonkretan materi abstrak PAI dimaksudkan untuk mengatasi kesenjangan kondisi ideal dengan kondisi real yang ada di lapangan khususnya masalah (1) kognitif siswa yang masih berada pada tahap praoperasional yang kesulitan memahami materi keimanan karena sifatnya yang berupa konsep abstrak, dan (2) belum ada strategi pembelajaran inovatif yang tepat untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi abstrak agar siswa dapat memahami materi abstrak tersebut.

### ***Hasil Analisis Draft Produk Pengembangan***

Dalam tahap perencanaan peneliti menentukan kumpulan prosedur untuk menentukan desain pembelajaran yaitu: (1) identifikasi tujuan, (2) analisis instruksional, (3) analisis pembelajar dan lingkungan, (4) analisis tujuan pembelajaran, (5) pengembangan tes acuan patokan, (6) pengembangan strategi pembelajaran, (7) memilih materi instruksional, dan (8) melaksanakan penilaian formatif.

**Tabel 1. Produk Hipotetik  
Strategi Pembelajaran yang Dikembangkan**

Tujuan	Materi	Metode	Media	Evaluasi	Kegiatan	Alokasi Waktu
Dengan mengamati benda-benda yang ada di lingkungan sekolah, siswa dapat menyebutkan makhluk yang diciptakan Allah Swt minimal 3 contoh.	Iman kepada Allah Swt melalui <i>Ar-Rahman</i> dan <i>Ar-Rahim</i>	Pengamatan langsung dan tanya jawab	Lingkungan sekitar sekolah	Hasil karya	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru menuliskan tujuan pembelajaran di papan tulis kemudian membacakannya</li> <li>- Siswa diajak keluar kelas untuk mengamati benda-benda yang merupakan ciptaan Allah selama 5 menit</li> <li>- Guru dan siswa kembali ke dalam kelas</li> <li>- Guru dan siswa melakukan tanya jawab tentang hasil pengamatan</li> <li>- Guru menjelaskan kembali materi tentang wujud <i>Ar-Rohman</i> dan <i>Ar-Rohim</i> melalui ciptaanNya</li> <li>- Guru memberikan tugas kepada siswa dan siswa mengerjakan tugas tersebut</li> </ul>	2x30 menit
Siswa dapat menyebutkan masing-masing 2 contoh perbuatan terpuji dan perbuatan tercela, setelah menyaksikan video animasi dari youtube dan bercakap-cakap tentang tugas malaikat Rokib dan Atid.	Iman kepada Malaikat Allah (Rokib dan Atid)	Bercakap-cakap menurut materi/tema	Video animasi dari youtube	Tes lisan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru menuliskan tujuan pembelajaran dan membacakannya</li> <li>- Guru dan siswa menyaksikan video animasi yang berdurasi kurang lebih 4 menit</li> <li>- Guru dan siswa bercakap-cakap mengenai video yang sudah di tonton</li> <li>- Guru menjelaskan kembali pesan yang ada di video dan mengaitkan</li> </ul>	2x30 menit

Dengan mendengarkan cerita dan melihat gambar sebagai contoh yang akan terjadi pada hari kiamat, siswa dapat menceritakan kembali isi cerita yang telah disampaikan oleh guru secara sederhana.	Iman kepada hari Kiamat	Cerita	Gambar tentang hal-hal yang terjadi pada hari Kiamat	Unjuk kerja	nya dengan tugas malaikat Rokib dan Atid - Guru memberikan pertanyaan kepada siswa secara bergantian tentang tugas malaikat Rokib dan Atid - Guru menuliskan tujuan di papan tulis dan membacakannya - Guru mengatur tempat duduk siswa dan menempelkan gambar di papan tulis - Guru memberikan pertanyaan tentang apakah kalian tau apa itu hari Kiamat? - Guru menjelaskan kepada siswa bahwa hari Kiamat itu pasti datang dan kita sebagai orang Islam yang beriman wajib mengimaninya - Guru memberikan cerita tentang hari Kiamat sambil menunjukkan gambar demi gambar selama 10 menit - Guru mengajukan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan hari Kiamat - Guru mempersilahkan siswa nya yang berani tampil di depan kelas untuk menceritakan	2x30 menit
---	-------------------------	--------	--	-------------	---	------------

kembali cerita yang telah disampaikan oleh guru dengan sederhana.

Strategi pembelajaran yang telah di susun dan dikonsultasikan kepada dosen Pembimbing II Dr. Amir Rusdi, M.Pd dan dosen Pembimbing I Prof. Dr. Mulyadi Eko Purnomo, M.Pd, tahap selanjutnya adalah melakukan uji validasi. Uji validasi dilakukan oleh ahli desain pembelajaran dan praktisi guru PAI. Sedangkan uji validasi dari praktisi guru PAI adalah guru PAI di RA Perwanida 3 yakni Seri Wahyuni, S.Pd.I. Uji validasi praktisi guru berisi tanggapan guru sebagai pelaku yang mengimplementasikan strategi pembelajaran di kelas. Berikut ini merupakan hasil validasi dari ahli desain pembelajaran dan praktisi guru PAI.

**Tabel 2. Data Hasil Validasi Kesesuaian Media dan Metode dengan Materi, Karakteristik Siswa, Alokasi Waktu dan Sarana Prasarana**

Validator	Jumlah Item	Skor Ideal	Skor Diperoleh	%	Kualifikasi
I	8	40	36	90	(A) Sangat Sesuai
II	8	40	36	90	(A) Sangat Sesuai
	Rata-rata		36	90	(A) Sangat Sesuai

Data selengkapnya tentang hasil validasi oleh ahli desain pembelajaran terdapat pada lampiran. Adapun data kualitatif yang dihimpun dari komentar dan saran ahli desain pembelajaran dalam pertanyaan terbuka dipaparkan dalam tabel berikut:

**Tabel 3. Ikhtisar Data Hasil Desain Pembelajaran**

No	Aspek yang Dinilai	Komentar	Saran
1	Bentuk strategi pembelajaran yang dikembangkan	Berupa desain pembelajaran tetapi lebih fokus pada strategi pembelajarannya	Strategi pembelajaran yang dikembangkan berupa desain pembelajaran. Tetapi desain pembelajaran ini lebih fokus pada strategi
2	Media	Media harus disesuaikan dengan materi, karakter siswa, alokasi waktu dan sarana prasarana	Media pembelajaran yang digunakan dalam strategi pembelajaran sesuai dengan materi, karakteristik siswa, alokasi waktu dan sarana prasarana
3	Metode	Metode Pembelajaran juga harus sesuai dengan materi, karakteristik siswa, alokasi waktu dan sarana prasarana	Metode pembelajaran yang digunakan dalam strategi pembelajaran sesuai dengan materi, karakteristik siswa, alokasi waktu dan sarana prasarana

**Tabel 4. Data Hasil Validasi Praktisi Guru PAI**

Guru Agama	Jumlah Item	Skor Ideal	Skor Diperoleh	%	Kualifikasi
1	8	40	38	95	(A) Sangat Sesuai

Berdasarkan hasil uji validasi guru PAI yang berupa tanggapan tentang strategi pembelajaran pengkonkretan materi abstrak PAI secara umum memberikan penilaian sangat baik (A). Strategi pembelajaran pengkonkretan materi abstrak PAI dapat menarik perhatian siswa dalam belajar, strategi pembelajaran mudah diimplementasikan dan strategi pembelajaran dapat mempermudah dalam mengajarkan materi abstrak PAI, serta dapat meningkatkan perkembangan kognitif siswa dalam mengenal agama Islam.

Hasil validasi dari dosen ahli dan guru PAI di atas yang berisi penilaian, kritik dan saran yang dijadikan sebagai pedoman untuk merevisi produk awal. Revisi produk awal ini menghasilkan produk yang layak untuk di uji coba pada kelompok terbatas. Revisi dari dosen ahli dan guru PAI dapat dijabarkan sebagai berikut: (1) Tujuan pembelajaran dalam bentuk deskripsi yang lebih spesifik, (2) Pada materi pembelajaran terlebih dahulu dijelaskan tentang pengertian rukun iman; iman kepada Allah, iman kepada Malaikat dan iman kepada hari kiamat, dan (3) Tentukan berapa lama waktu yang dibutuhkan pada tiap kegiatan dalam pembelajaran.

**Tabel 5. Produk yang Telah Direvisi dan Siap untuk Diujicobakan**

Tujuan	Materi	Metode	Media	Evaluasi	Kegiatan	Alokasi Waktu
1. Siswa mampu Menyebutkan pengertian iman kepada Allah SWT	Iman kepada Allah SWT Sub tema: pengertian iman kepada Allah	Pengamatan langsung benda dan makhluk Allah (awan, matahari, tanaman, binatang) dan tanya jawab	Lingkungan sekitar sekolah (halaman sekolah)	Tes Lisan Daftar pertanyaan tes lisan 1. Apa arti <i>Ar-Rohman</i> ? 2. Apa arti <i>Ar-Rohim</i> ? 3. Allah SWT adalah Maha Pencipta, sebutkan apa saja ciptaan Allah SWT itu? 4. Bagaimana sikap kita kepada ciptaan Allah SWT yang lain seperti kepada tanaman dan binatang? 5. Bagaimana cara mengucapkan kata syukur kita atas nikmat yang telah diberikan Allah SWT?	- Guru menuliskan tujuan pembelajaran di papan tulis, kemudian membacakannya - Guru menjelaskan pengertian iman kepada Allah Swt - Guru dan siswa pergi ke halaman sekolah untuk mengamati benda-benda yang ada di halaman sekolah yang merupakan ciptaan Allah SWT (3 menit) - Guru memberikan pertanyaan kepada siswa, apa saja makhluk yang di ciptakan oleh Allah SWT? Dan siswa menjawab pertanyaan guru. - Guru dan siswa kembali ke kelas kemudian melakukan tanya jawab tentang	2x30 menit
2. Siswa mampu menyebutkan Asmaul Husna; Ar-Rohman dan Ar-Rohim	SWT, Asmaul Husna: Ar-Rohman dan Ar-Rohim					
3. Siswa mampu menyebutkan tanda-tanda adanya Allah SWT melalui ciptaanNya serta bersyukur atas nikmat Allah	Allah melalui ciptaanNya					

						hasil pengamatan
						- Guru memberikan penjelasan kembali kepada siswa tentang wujud sifat <i>Ar-Rohman</i> dan <i>Ar-Rohim</i> melalui ciptaan Nya, dan mengajak siswa untuk selalu bersyukur atas rahmat yang diberikan Allah SWT
						- Guru memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa sebagai penilaian harian yang berupa tes lisan
1.	Siswa mampu menyebutkan pengertian iman kepada malaikat	Iman kepada Malaikat Allah sub tema; pengertian iman kepada malaikat	Bercakap-cakap menurut materi dan metode bernyanyi	Video animasi dari youtube <a href="https://youtu.be/3ozqPwOwxDs">https://youtu.be/3ozqPwOwxDs</a>	Tes Lisan Daftar pertanyaan tes lisan	- Guru menuliskan tujuan di papan tulis, kemudian membacakannya
2.	Siswa mampu menyebutkan nama dan tugas malaikat Rokib dan Atid	nama dan tugas malaikat Rokib dan Atid, serta contoh perbuatan baik dan perbuatan buruk			1. Sebutkan contoh perbuatan baik? 2. Siapa nama malaikat yang mencatat perbuatan baik? 3. Sebutkan contoh perbuatan buruk? 4. Siapa nama malaikat yang mencatat perbuatan buruk?	- Guru menjelaskan materi pembelajaran tentang rukun Iman yang kedua, kemudian menyanyikan sebuah lagu yang berjudul "Malaikat Allah" bersama dengan siswa dan di ulang 2x
3.	Siswa mampu menyebutkan contoh perbuatan baik dan perbuatan buruk					- Guru dan siswa menyaksikan video animasi yang berdurasi 3 menit 20 detik. Video diputar 2x - Guru dan siswa bercakap-cakap mengenai isi video yang sudah disaksikan dan mengaitkannya dengan

					perbedaan dari perbuatan baik dan perbuatan buruk	
					- Guru memberikan penjelasan tentang tugas malaikat Rokib dan Atid beserta contoh perbuatan baik dan perbuatan buruk	
					- Guru memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa sebagai penilaian harian yang berupa tes lisan	
1. Siswa mampu menyebutkan pengertian iman kepada hari kiamat	Iman kepada Hari Kiamat	Cerita dan tanya jawab	Gambar-gambar tentang hal-hal yang terjadi pada hari Kiamat	Unjuk kerja	- Guru menuliskan tujuan pembelajaran di papan tulis, kemudian membacakannya	2x30 menit
2. Siswa mampu menyebutkan hal-hal yang akan terjadi saat hari kiamat tiba	sub tema; pengertian iman kepada hari kiamat, hal-hal yang akan terjadi pada hari kiamat				- Guru mengatur tempat duduk siswa membentuk huruf U dan duduk di lantai yang beralaskan tikar	
3. Siswa dapat membiasakan diri melakukan perbuatan baik					- Guru memberikan pertanyaan tentang apakah kalian tahu apa itu hari Kiamat? Dan siswa menjawabnya	
					- Guru menjelaskan materi tentang rukun Iman yang ke lima dan siswa mendengarkan penjelasan guru	
					- Guru memberikan cerita tentang hari Kiamat sambil	

- memperlihatkan gambar demi gambar selama 5 menit
- Guru mengajukan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan hari Kiamat, dan siswa menjawabnya
- Guru menyuruh siswa secara bergantian untuk menceritakan kembali cerita yang sudah disampaikan oleh guru dengan sederhana sebagai penilaian harian

Prosedur uji coba kelayakan dan kepraktisan ini adalah sebagai berikut: (1) peneliti memberikan penjelasan pengenalan mengenai pengembangan strategi pembelajaran pengkonkritan materi abstrak PAI, dengan materi Iman kepada Allah SWT melalui Ar-Rohman dan Ar-Rohim, Iman kepada malaikat Rokib dan Atid, dan Iman kepada Hari Kiamat, (2) produk pengembangan strategi pembelajaran pengkonkritan materi abstrak PAI berupa desain pembelajaran diberikan kepada guru PAI, (3) meminta guru PAI untuk menggunakan produk pengembangan strategi pembelajaran pengkonkritan materi abstrak PAI yang berupa desain pembelajaran di kelas, (4) mencatat waktu yang diperlukan dan semua bentuk umpan balik selama menggunakan produk pengembangan strategi pembelajaran pengkonkritan materi abstrak PAI, dan (5) Mempersiapkan daftar pertanyaan tentang tanggapan siswa terhadap pembelajaran setelah menggunakan strategi pembelajaran pengkonkritan materi abstrak PAI di kelas.

Hasil wawancara yang diperoleh dari tanggapan siswa setelah menggunakan strategi pembelajaran pengkonkritan materi abstrak PAI di kelas uji coba kelompok kecil dengan sampel 5 siswa menunjukkan bahwa 90% siswa tertarik dan antusias mengikuti pembelajaran PAI di kelas.

**Tabel 6. Rekap Hasil Tanggapan Guru Terhadap Strategi Pembelajaran yang Dikembangkan**

Guru Agama	Jumlah Item	Skor Ideal	Skor Diperoleh	%	Kualifikasi
1	5	25	24	96	(A) Sangat Sesuai

Berdasarkan kriteria kepraktisan dan wawancara diatas, menurut guru PAI dan siswa strategi pembelajaran pengkonkritan materi abstrak PAI sangat praktis. Langkah-langkah kegiatan sangat mudah diterapkan dengan baik tanpa ada kendala yang berarti. Strategi pembelajaran yang telah dinyatakan sangat baik dan praktis dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang sesungguhnya. Namun demikian terdapat sedikit revisi berdasarkan komentar dan saran guru PAI mengenai penggunaan metode, media dan langkah-langkah

kegiatan pada produk pengembangan pengkonkritan materi abstrak PAI disesuaikan dengan alokasi waktu.

Revisi dari tanggapan praktisi guru sebagai pengelola pembelajaran dapat diuraikan sebagai berikut: *Pertama*, pada pembelajaran pertama: (1) waktu pengamatan di halaman sekolah cukup 3 menit saja kalau terlalu lama siswa jadi kurang fokus pada materi pembelajaran, (2) saat dilapangan ajukan beberapa pertanyaan tentang ciptaan Allah, agar anak melihat langsung wujud/bentuk ciptaan Allah tersebut, (3) tes lisan lebih efektif untuk penilaian harian pada pembelajaran ini. *Kedua*, ada pembelajaran kedua: (1) tambahkan metode bernyanyi karena dalam video animasi yang disaksikan siswa terdapat nyanyian/lagu, (2) ajarkan dahulu lagu tentang nama dan tugas malaikat Allah, (3) supaya siswa lebih paham dengan isi video yang disaksikan putar video sebanyak 2x. *Ketiga*, pada pembelajaran ketiga: (1) media gambar tidak perlu di tempel di papan tulis, lebih baik di tunjukkan satu persatu, (2) duduk lesehan beralaskan tikar dengan bentuk huruf U dapat mempermudah siswa untuk lebih fokus dalam memperhatikan cerita yang disampaikan oleh guru, (3) waktu yang digunakan untuk menyampaikan cerita cukup 5 menit saja

Hasil skor penilaian tingkat pencapaian perkembangan PAI anak usia dini kelompok B2 sebelum dan setelah menggunakan desain dari strategi pembelajaran pengkonkritan materi abstrak PAI (*Pretest-posttest*)

**Tabel 7. Hasil Skor Penilaian *Pretest-Posttest* Siswa**

No	Nama	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Adibah Saniyyah	6,00	6,50
2	Ahmad Nando Pranata Tarigan	5,75	6,75
3	Almer Faiq Rajendra	7,25	8,75
4	Ammar Dhiyaul Lami Prasetyo	7,00	8,00
5	Aprilia Nur Faadhilah	5,55	6,75
6	Fatimah Az-Zahrah Putri A.	7,25	8,50
7	Ibnu Shadiq Rizqullah	7,25	7,75
8	Ikke Asnur Reysean	6,25	7,00
9	Kenzie Hamizan Faid	6,75	7,50
10	Nabil Azka Azfar	6,00	6,75
11	Nur Rahma Safira	6,00	7,00
12	Zhafirah Khairunnisa	6,25	7,50
13	Kia	5,75	6,75
Jumlah		332	380
Nilai rata-rata seluruh siswa		22,13	29,23

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI setelah perlakuan yaitu menggunakan strategi yang dikembangkan lebih baik daripada sebelum perlakuan yaitu tanpa strategi yang dikembangkan. Hal ini dikarenakan terdapat perbedaan pada proses pembelajaran dengan menggunakan strategi pengkonkritan materi abstrak PAI lebih meningkatkan pengetahuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman dalam belajar. Selain itu, strategi pembelajaran yang dikembangkan terbukti dapat meningkatkan motivasi dan antusias siswa dalam belajar sehingga kemungkinan untuk mencapai hasil belajar yang tinggi juga semakin besar.

Pada uji efektivitas ini yang akan di analisis adalah keefektifan strategi pembelajaran pengkonkritan materi abstrak PAI yang dilihat dari hasil tes. Bila nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada *posttest* lebih besar daripada nilai *pretest* dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran yang dikembangkan efektif dan layak untuk digunakan; bila sebaliknya, maka strategi pembelajaran yang dihasilkan perlu direvisi lagi.

**Tabel 8. Hasil Output SPSS V.22  
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		12
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	,0000000
	Std. Deviation	,27824213
Most Extreme Differences	Absolute	,162
	Positive	,149
	Negative	-,162
Test Statistic		,162
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200

a. Test distribution is Normal.

Berdasarkan tabel output SPSS di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi Asymp. sig (2-tailed) sebesar 0,200 lebih besar dari 0,05. Maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas Kolmogorov-Smornov di atas, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

**Tabel 9. Hasil Output SPSS V.22  
Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETEST	6,3885	13	,62854	,17433
	POSTEST	7,3462	13	,72556	,20124

Berdasarkan hasil output SPSS di atas, bagian paired samples statistics menunjukkan bahwa rata-rata nilai tes sebelum dan setelah menggunakan strategi pembelajaran yang dikembangkan. Sebelum menggunakan strategi pembelajaran yang dikembangkan rata-rata nilai dari 13 siswa adalah 6,3885 sementara setelah menggunakan strategi pembelajaran yang dikembangkan rata-rata nilai siswa adalah 7,3462.

**Tabel 10. Hasil Output SPSS V.22  
Paired Samples Correlations**

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRETEST & POSTEST	13	,912	,000

Berdasarkan output SPSS diatas, paired samples correlations menunjukkan bahwa korelasi antara dua variabel adalah sebesar 0,912 dengan sig. Sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa korelasi antara dua rata-rata nilai siswa sebelum dan setelah menggunakan strategi pembelajaran yang dikembangkan adalah kuat dan signifikan.

**Tabel 11. Hasil Output SPSS V.22  
Paired Samples Test**

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PRETEST - POSTEST	-,95769	,29989	,08318	-1,13892	-,77647	-11,514	12	,000

Berdasarkan hasil output SPSS di atas, diperoleh signifikansi 0,000 kurang dari taraf signifikansi 0,05, maka  $H_0$  ditolak. Artinya ada perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dengan *posttest* setelah menggunakan strategi pembelajaran yang dikembangkan. Maka sesuai dengan hasil tes yang diperoleh siswa pada *posttest* lebih besar daripada nilai *pretest*, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran yang dikembangkan efektif dan layak untuk digunakan.

Selanjutnya dari hasil uji efektivitas diperoleh informasi tentang keterbacaan terhadap strategi pembelajaran pengkonkritan materi abstrak PAI terhadap pengetahuan materi abstrak PAI hasil pengembangan setelah dilakukan revisi dari hasil uji coba kelompok besar, yaitu tingkat pencapaian perkembangan PAI siswa meningkat yang akan digunakan sebagai data revisi. Dengan demikian draft penyusunan menjadi draft final.

Strategi pembelajaran pengkonkritan materi abstrak PAI dengan materi Iman kepada Allah SWT, Iman kepada Malaikat (Rokib dan Atid), dan Iman kepada Hari Kiamat telah selesai dikembangkan, tahap yang dilalui peneliti adalah: 1) validasi ahli desain pembelajaran, 2) saran dan masukan pada ujicoba terbatas terhadap strategi pembelajaran pengkonkritan materi abstrak PAI, 3) temuan pada ujicoba lapangan. Hasil akhir produk ini adalah strategi pembelajaran pengkonkritan materi abstrak PAI anak usia dini. Pembahasan kajian produk akhir pengembangan strategi pembelajaran pengkonkritan materi abstrak PAI ini merupakan hasil konfirmasi antara kajian teori dan temuan penelitian sebelumnya dengan hasil penelitian yang diperoleh.

Berdasarkan hasil penelitian para validator, strategi pembelajaran pengkonkritan materi abstrak PAI anak usia dini dinyatakan sangat valid, yang ditunjukkan dengan tabel berikut:

**Tabel 12. Rekap Hasil Validasi**

No	Jenis Validasi	Rata-rata Validator Ahli	Rata-rata Validator Praktisi	Jumlah Rata-rata	Kriteria
1	Kesesuaian media dan metode dengan materi, karakteristik siswa, alokasi waktu dan sarana prasarana	4,50	4,75	4,62	Sangat Valid

Hal ini berarti strategi pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan dengan revisi sedikit. Revisi meliputi perbaikan saran-saran dari validator seperti pada perumusan tujuan pembelajaran, isi materi, pengelolaan alokasi waktu dalam kegiatan pembelajaran. Setelah dilakukan revisi maka strategi pembelajaran yang dikembangkan siap diujicobakan di lapangan.

Strategi pembelajaran pengkonkritan materi abstrak PAI anak usia dini (Iman kepada Allah, Iman kepada Malaikat dan Iman kepada Hari Kiamat) meliputi komponen-komponen sebagai berikut: Tujuan pembelajaran, Materi, Metode, Media, Langkah-langkah kegiatan dan Evaluasi.

Pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran PAI pengkonkritan materi abstrak PAI dapat meningkatkan motivasi dan antusias siswa dalam kegiatan pembelajaran khususnya pembelajaran PAI. Motivasi bukan saja penting karena menjadi faktor penyebab belajar, namun juga memperlancar belajar dan hasil belajar, (Anni, 2006). Pembelajaran yang diikuti oleh siswa yang termotivasi akan benar-benar menyenangkan, terutama bagi guru. Siswa yang menyelesaikan tugas belajar dengan perasaan termotivasi terhadap materi yang telah dipelajari akan lebih mungkin menggunakan materi yang telah dipelajari. Menurut Nashar (2004) motivasi belajar yang dimiliki siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran sangat berperan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran tertentu. Siswa tersebut akan dapat memahami apa yang dipelajari dan dikuasai serta tersimpan dalam jangka waktu yang lama.

Siswa yang termotivasi tinggi dalam belajar memungkinkan akan memperoleh hasil belajar yang tinggi pula. Selain itu, motivasi juga menopang upaya-upaya dan menjaga agar proses belajar tetap berjalan dan hal ini menjadikan siswa gigih dalam belajar. Begitupula dengan antusias belajar siswa, semakin tinggi antusias siswa dalam belajar, maka kemungkinan untuk mencapai hasil prestasi yang tinggi juga akan semakin besar.

Guru selain sebagai pendidik juga sebagai pembimbing yang terus berupaya memberikan penjelasan kepada siswa, mengarahkan cara berfikir siswa, memberikan motivasi kepada siswa untuk terus giat dalam belajar, memberikan contoh-contoh yang kemudian dikaitkan dengan kehidupan yang ada disekitar siswa. Bagi guru, strategi pembelajaran yang dikembangkan mengandung langkah-langkah kegiatan yang mudah untuk diimplementasikan, serta media pembelajaran yang murah dan mudah untuk di gunakan juga mudah didapatkan. Strategi pembelajaran ini membuat siswa lebih mudah memahami materi abstrak PAI karena dalam memberikan penjelasan kepada siswa seorang guru menggunakan media seperti gambar sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi pembelajaran dan dikaitkan dengan kehidupan yang ada disekitar anak dengan menggunakan bahasa sederhana yang mampu dipahami oleh anak. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang menjadi perantara dalam menyampaikan pembelajaran. Pada anak usia dini media pembelajaran yang digunakan harus mampu menstimulasi aspek perkembangan anak dan mampu mengatasi rasa bosan pada anak sehingga pembelajaran berjalan dengan efektif. Jenis media dalam kegiatan bermain sambil belajar pada TK/RA antara lain, (Thoiruf, 2008) media audio/media dengar seperti suara musik, suara bahasa dan *sound effect*, 2) media visual/media penglihatan seperti simbol-simbol, gambar, 3) media audio visual seperti televisi dan film, 4) media lingkungan, seperti perkebunan, taman sekolah, museum dan tempat wisata lain yang mempunyai nilai pendidikan, (Yaumi & Ibrahim, 2013). Selain materi yang mudah dipahami, siswa menjadi lebih aktif dengan memberikan berbagai macam pertanyaan dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan guru mengenai materi pembelajaran.

Hasil prasurvei memberikan gambaran bahwa kognitif siswa yang berada pada tahap praoperasional yang belum mampu berfikir logis layaknya orang dewasa, dan guru yang kurang memahami perlunya strategi pembelajaran yang dapat mengkonkritkan materi abstrak PAI khususnya pada aspek Aqidah. Dan dalam proses kegiatan belajar mengajar terkesan dilakukan seadanya. Temuan ini mengindikasikan perlunya dilakukan pembenahan pada kegiatan pembelajaran termasuk didalamnya pemilihan dan penetapan media dan metode pembelajaran. Dengan demikian modifikasi yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan adalah menambahkan prosedur pengembangan desain pembelajaran yang didalamnya terdapat tujuan, materi, metode, media, kegiatan dan evaluasi pembelajaran.

Menurut Marjorie J. Kostelnik yang dikutip oleh Muhyidin dkk (2014) secara garis besar strategi pembelajaran anak usia dini terbagi menjadi dua yaitu strategi pembelajaran umum dan strategi pembelajaran khusus. Beberapa kriteria yang penting untuk menjadi pertimbangan pendidik dalam memilih strategi pembelajaran RA adalah sebagai berikut: 1) Karakteristik tujuan pembelajaran, 2) Karakteristik anak, 3) Karakteristik tempat, 4) Karakteristik tema atau bahan ajar, 5) Karakteristik pola kegiatan. Strategi pembelajaran pengkonkritan materi abstrak PAI akan dapat membantu guru sebagai pendidik untuk mengajarkan atau memberikan pemahaman siswa terkait materi abstrak (aqidah) dengan cepat dan tepat. Strategi pembelajaran ini dalam implementasinya menuntut menggunakan contoh dan perumpamaan sebagai media dan metode. Menurut Hilmy (2016) minimnya media merupakan persoalan tersendiri dalam pembelajaran karena sebagian besar materi pembelajaran yang bersifat abstrak nyaris tidak bisa dipahami oleh peserta didik yang masih di tingkat dasar kecuali memvisualisasikannya dengan bantuan media. Dengan demikian pemahaman siswa akan dapat berkembang bila proses pembelajaran berlangsung dengan efektif dan efisien.

Implementasi pembelajaran dengan strategi pembelajaran yang dikembangkan menghasilkan kesimpulan bahwa strategi pembelajaran layak untuk dipertimbangkan sebagai alternatif untuk memperbaiki kondisi pembelajaran PAI khususnya materi abstrak pada tingkat anak usia dini. Sisi lain strategi pembelajaran ini relatif mudah digunakan oleh guru dan hasil penelitian membuktikan bahwa pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran pengkonkritan materi abstrak efektif untuk memperbaiki kualitas pembelajaran dan mampu meningkatkan pengetahuan siswa akan konsep abstrak.

Secara umum, temuan hasil memberi gambaran kecenderungan peningkatan skor capaian perkembangan PAI. Sedangkan temuan hasil penelitian uji beda memperlihatkan skor pengetahuan konsep abstrak siswa yang lebih tinggi dan secara signifikan berbeda jika dibandingkan dengan skor pengetahuan siswa sebelum menggunakan strategi pembelajaran yang dikembangkan. Berarti dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang menggunakan strategi pembelajaran pengkonkritan materi abstrak PAI mempunyai efektifitas yang cukup baik daripada pembelajaran tanpa menggunakan strategi yang dikembangkan. Hal ini dapat ditunjukkan dari hasil perhitungan rata-rata nilai *posttest* setelah menggunakan strategi pembelajaran yang dikembangkan pada kelompok B2 RA Perwanida 3 Palembang lebih tinggi yaitu sebesar 7,34.

Tahap-tahap kegiatan yang ada pada strategi pembelajaran yang dikembangkan tersusun secara sederhana membuat guru lebih mudah untuk mengaplikasikannya dalam pembelajaran. Hal ini tampak dari temuan hasil penelitian yang memperlihatkan guru dapat mengelola proses belajar mengajar dengan baik. Guru sebagai pihak pengguna yang bertanggungjawab atas terlaksananya kurikulum dalam bentuk kegiatan belajar mengajar menyadari bahwa implementasi kurikulum PAI khususnya aspek aqidah masih belum optimal. Agar kualitas pembelajaran dapat diperbaiki, produk pengembangan strategi pembelajaran ini dapat menjadi salah satu alternatif untuk mengoptimalkan proses pembelajaran khususnya pembelajaran PAI aspek aqidah. Strategi pembelajaran yang dikembangkan ini cukup mudah untuk diadopsi dan diimplementasikan oleh guru karena pada dasarnya model pembelajaran ini menggunakan media dan metode yang disesuaikan dengan karakteristik siswa. Yang sebenarnya dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi-materi abstrak agar menjadi konkret sehingga siswa mudah untuk memahaminya. Produk strategi pembelajaran ini hanya perlu menyesuaikan media dan metode dengan materi, dengan karakter siswa, dengan alokasi waktu serta sarana prasarana yang tersedia di sekolah.

## KESIMPULAN

Pengembangan strategi pembelajaran pengkonkritan materi abstrak PAI berdasarkan analisis kondisi pembelajaran PAI yang ada di RA Perwanida 3, dengan menggunakan tahapan-tahapan yang telah mengikuti prasyarat yakni a) tahap studi pendahuluan yang dilakukan dengan menerapkan metode pendekatan deskriptif kualitatif sebagaimana hasil analisis kebutuhan, b) tahap pengembangan desain strategi pembelajaran yang kemudian dilanjutkan dengan validasi ahli untuk mengetahui layak atau tidaknya strategi pembelajaran yang dikembangkan, c) tahap ujicoba yaitu menerapkan strategi pembelajaran kepada siswa dengan menggunakan *pre-experimental design* bentuk *one group pretest-posttest design*.

Hasil validasi strategi pembelajaran PAI anak usia dini kelompok B2 oleh ahli dan praktisi telah memenuhi komponen kelayakan sebagai strategi pembelajaran yang valid (sesuai).

Strategi pembelajaran pengkonkritan materi abstrak PAI anak usia dini di RA Perwanida 3 memiliki tingkat kelayakan terbukti telah mampu meningkatkan hasil belajar atau tingkat capaian perkembangan PAI siswa. Dalam hal ini materi Iman kepada Allah, Iman kepada Malaikat (Rokib dan Atid), dan Iman kepada Hari Kiamat (sebagai prototipe).

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahmansyah. (2014). Kontribusi Pendekatan Pembelajaran Konstruktivisme dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PAI di Sekolah. *Ta'dib*, 19 (1), 111-121.
- Aisyah, S., dkk. (2009). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Amiran, S. (2016). Efektifitas Penggunaan Metode Bermain di PAUD Nazareth Oesapa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 710-716.
- Anni, T, C. (2006). *Psikologi Belajar*. Semarang: UPT. UNNES Pres.
- Fauziddin, M. (2016). Pembelajaran Agama Islam Melalui Bermain pada Anak Usia Dini (Studi Kasus di TKIT Nurul Islam Pare Kabupaten Kediri Jawa Timur). *Jurnal Obsesi*, 2(2), 8-17.
- Hidayani, R., dkk. (2014). *Psikologi Perkembangan Anak: 1-12*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Maiaweng, P, C, D. (2009). Analisis Konsep Pemikiran John Dewey. *Jurnal Jaffry*, 7(2), 73-86.
- Nashar, H. (2004). *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*. Jakarta: Delia Press.
- Nurbaiti. (2016). *Pengelolaan Kelas (Classroom Management)*. Surakarta: CV. Mitra Banua Kreasindo.
- Nurmadiyah. (2015). Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Al-Afkar*, 3(1), 1-28.
- Patmonodewo, S. (2003). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Bandung: Kencana.
- Sugandi, A., dkk. (2007). *Teori Pembelajaran*. Semarang: UPT MKK Universitas Negeri Semarang.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & RND*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Y, N. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Suryana, D. (2016). *Pendidikan Anak Usia Dini; Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak, ed. Pertama*. Jakarta: Kencana.
- Thoiruf. (2008). *Menjadi Guru Inisiator*. Semarang: Rasail.
- Wahab, R. (2015). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Yus, A. (2011). *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group.