

## ABSTRAK

Skripsi ini berjudul **DESAIN MATERI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA KATOLIK UNTUK KOMPETENSI DASAR MEYAKINI KARYA KESELAMATAN ALLAH YANG DIALAMI OLEH TOKOH-TOKOH PERJANJIAN LAMA BAGI KELAS III SD STUDI KASUS DI SD KANISIUS BONO HARJO DAN SD KANISIUS WATES**. Permasalahan dalam penelitian ini ialah desain materi pembelajaran yang sesuai dengan salah satu kompetensi dasar Pendidikan Agama Katolik yakni meyakini karya keselamatan Allah yang dialami oleh tokoh-tokoh Perjanjian Lama, kebutuhan dan harapan siswa, kompetensi yang mau dicapai dan sarana pra sarana yang ada. Dalam penelitian ini materi pembelajaran merupakan sarana yang dapat berupa naskah, permasalahan, gambar/visual, film, topik perbincangan, *game*, lagu, dan lain-lain yang digunakan untuk mencapai tujuan instruksional atau kompetensi dasar yang terdapat dalam pelajaran Pendidikan Agama Katolik. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Desain dengan desain *ADDIE*. Teknik sampling yang digunakan ialah *purposive sampling*, didapatkan sampel sejumlah 132 orang untuk angket gaya belajar dan 86 orang untuk angket harapan materi. Terdapat tiga desain materi yang dihasilkan, yakni desain materi Permainan, materi Cerita, dan materi Lagu. Oleh karena situasi pandemi, uji coba terbatas hanya bisa mengujicobakan desain materi Cerita dan materi Lagu yang dilaksanakan di SD Kanisius Bonoharjo dengan responden berjumlah 8 orang dan di SD Kanisius Wates dengan responden berjumlah 16 orang. Hasil analisis motivasi dan minat siswa terhadap desain materi yang diujicobakan menunjukkan bahwa desain materi Cerita lebih memotivasi dan meningkatkan minat siswa dalam belajar. Hasil uji coba desain materi Cerita menunjukkan kenaikan rata-rata nilai *pretest-posttest* sebanyak 18,75 poin, dengan signifikansi 0,006 pada *paired sample t-test* yang berarti terdapat peningkatan yang signifikan. Hasil uji coba desain materi Lagu menunjukkan kenaikan rata-rata nilai *pretest-posttest* sebanyak 26,25 poin, dengan signifikansi 0,001 pada *paired sample t-test* yang berarti terdapat peningkatan yang signifikan. Hasil uji beda *Mann Whitney* terhadap selisih nilai *pretest-posttest* Cerita dan Lagu ditemukan nilai signifikansi sebesar 0,655 yang berarti peningkatan nilai *pretest-posttest* kedua desain materi ini tidak berbeda, maka dari kedua desain materi belum bisa ditentukan desain mana yang lebih baik.

**Kata-kata Kunci:** desain, materi, pembelajaran, Pendidikan Agama Katolik

## ABSTRACT

*This thesis entitled **DESIGN OF CATHOLIC RELIGIOUS EDUCATION LEARNING MATERIALS FOR BASIC COMPETENCIES BELIEVING IN THE WORK OF GOD'S SALVATION EXPERIENCED BY OLD TESTAMENT FIGURES FOR GRADE III ELEMENTARY SCHOOL CASE STUDIES AT KANISIUS BONO HARJO ELEMENTARY SCHOOL AND KANISIUS WATES ELEMENTARY SCHOOL**. The problem in this study is the design of learning material in accordance with one of the basic competencies of Catholic Religious Education, namely believing in the work of God's salvation experienced by Old Testament figures, the needs and expectations of students, competencies to be achieved and pre-existing facilities. In this study, learning materials are means that can be in the form of scripts, problems, images / visuals, films, discussion topics, games, songs, and others used to achieve instructional goals or basic competencies contained in catholic religious education lessons. The type of research used is Design Research with ADDIE design. The Sampling technique used is purposive sampling, obtained a sample of 132 people for the study style questionnaire and 86 people for the questionnaire of material expectations. There are three material designs produced, namely game material design, Story material, and Song material. Due to the pandemic situation, limited trials could only test the design of Story materials and Song materials conducted at Kanisius Bonoharjo Elementary School with 8 respondents and at Kanisius Wates Elementary School with 16 respondents. The results of the analysis of students' motivation and interest in the design of the material tested showed that the design of story materials is more motivating and increases students' interest in learning. The story material design test results showed an average pretest-posttest value increase of 18.75 points, with a significance of 0.006 on paired sample t-tests which meant there was a significant increase. Song material design test results showed an average increase in pretest-posttest values by 26.25 points, with a significance of 0.001 on paired t-test samples which meant there was a significant increase. Mann Whitney's different test results against the difference in the pretest-posttest value of Story and Song found a significance value of 0.655 which means the increase in the pretest-posttest value of these two material designs is no different, so from both material designs cannot be determined which design is better.*

**Keywords:** *design, material, learning, Catholic Religious Education*