

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTUN TEMA NILAI AGAMA
DAN MORAL BAGI ANAK USIA DINI**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Dapat Memperoleh Gelar Sarjana S1 Dalam Ilmu Tarbiyah Dan
Keguruan

Oleh :

TABRIZA RADHWA AQILAH

NPM : 1911070104



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1445 H / 2023 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTUN TEMA NILAI AGAMA
DAN MORAL BAGI ANAK USIA DINI**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Dapat Memperoleh Gelar Sarjana S1 Dalam Ilmu Tarbiyah Dan
Keguruan

Oleh :

TABRIZA RADHWA AQILAH

NPM : 1911070104

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pembimbing I : Dr. Heny Wulandari, M.Pd.I

Pembimbing II : Reiska Primanisa, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1445 H / 2023 M**

ABSTRAK

Pada Penelitian masalah yang ditemukan peneliti yaitu kebutuhan guru dan peserta didik akan penggunaan media kartun untuk membantu pembelajaran terutama pada tema nilai agama dan moral bagi anak usia dini. Guru perlu mengembangkan dan memotivasi pembelajaran tema nilai agama dan moral pada anak terutama kebutuhan penggunaan Media Kartun yang lebih bervariasi. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran menggunakan media kartun bagi anak usia dini untuk lebih membantu guru dan peserta didik dalam menggunakan media kartun sebagai media pembelajaran nilai agama dan moral. Oleh karena itu, peneliti mengajukan penelitian menggunakan media kartun dalam membantu proses pembelajaran terutama pada tema nilai agama dan moral bagi anak usia dini.

Penelitian ini merupakan penelitian R&D (*Research and Development*) menggunakan metode pengembangan Borg and Gall, serta dalam penelitian di uji cobakan di 2 Taman Kanak – Kanak yaitu pada skala besar di Taman Kanak – Kanak Kurnia Teluk Betung Utara Bandar Lampung dan pada skala kecil di Taman Kanak – Kanak Islam Terpadu Setia Kemiling Bandar Lampung. Alat pengumpul data yang digunakan oleh peneliti yaitu Observasi, Wawancara, Angket dan dokumentasi.

Hasil penilaian Validator Ahli Media 95,58%, Penilaian Validator Ahli Materi 81,81% dan penilaian Validator Ahli Bahasa 80%. Rata – rata seluruh penilaian ahli Validator mendapatkan persentase 85% dari hasil penilaian di atas maka pengembangan media kartun tema nilai agama dan moral “Layak.” digunakan. Hasil penilaian Guru 1 di Taman Kanak – Kanak Islam Terpadu Setia Kemiling Bandar Lampung sebesar 83,55%, Penilaian Guru 2 di Taman Kanak – Kanak Islam Terpadu Setia Kemiling Bandar Lampung sebesar 82,23%, Penilaian Guru 3 di Taman Kanak – Kanak Kurnia Teluk Betung Utara Bandar Lampung sebesar 96%, Penilaian Guru 4 Taman Kanak – Kanak Kurnia Teluk Betung Utara Bandar Lampung sebesar 97%. Rata – rata penilaian guru mendapatkan persentase sebesar 89% dengan kategori “Sangat Baik.” digunakan. Hasil Uji coba skala kecil di Taman Kanak – Kanak Islam Terpadu Setia Kemiling Bandar

Lampung memperoleh persentase 97%. Hasil uji coba skala besar di TK Kurnia Teluk Betung Utara Bandar Lampung 97%. Rata – rata seluruh respon peserta didik 97% dengan kategori “Sangat Baik.” Digunakan.

Kata Kunci: Media Kartun, Nilai Agama dan Moral



ABSTRACT

In the research, the problem found by researchers was the need for teachers and students to use cartoon media to shape learning, especially on the theme of religious and moral values for early childhood. Teachers need to develop and motivate children to learn the themes of religious and moral values, especially the need for more varied use of cartoon media. This research aims to produce learning media using cartoon media for early childhood to further assist teachers and students in using cartoon media as a medium for learning religious and moral values. Therefore, researchers propose research using cartoon media to help the learning process, especially on the theme of religious and moral values for young children.

This research is an R&D (Research and Development) study using the Borg and Gall development method, and the research was tested in 2 Kindergartens, namely on a large scale at Kurnia Kindergarten Teluk Betung Utara Bandar Lampung and on a small scale in Taman Loyal Integrated Islamic Children of Kemiling Bandar Lampung. Data collection tools used by researchers are observation, interviews, questionnaires and documentation.

The results of the Media Expert Validator assessment were 95.58%, the Material Expert Validator assessment was 81.81% and the Language Expert Validator assessment was 80%. On average, all Validator expert assessments received a percentage of 85% of the assessment results above, so the development of cartoon media with the theme of religious and moral values was "Worthy." used. The results of Teacher 1's assessment at Setia Kemiling Integrated Islamic Kindergarten Bandar Lampung were 83.55%, Teacher 2's assessment at Setia Kemiling Bandar Lampung Integrated Islamic Kindergarten was 82.23%, Teacher 3's assessment at Kurnia Kindergarten Teluk Betung Utara Bandar Lampung was 96%, Teacher Assessment 4 Kindergarten Kurnia Teluk Betung Utara Bandar Lampung was 97%. The average teacher rating was 89% in the "Very Good" category. used. The results of small-scale trials at the Setia Kemiling Integrated Islamic Kindergarten in Bandar Lampung obtained a percentage of 97%. The results of large-scale trials at Kindergarten Kurnia Teluk Betung Utara Bandar Lampung were 97%. The average response from all students was 97% in the "Very Good" category.

Keywords: *Cartoon Media, Religious and Moral Values*

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Tabriza Radhwa Aqilah
NPM : 1911070104
Jurusan : PIAUD
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Kartun Tema Nilai Agama dan Moral Bagi Anak Usia Dini” adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun salinan dari karya orang lain kecuali pada bagian telah ditunjuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penulis.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 11 Oktober 2023
Penulis,



Tabriza Radhwa Aqilah
NPM. 1911070104



**KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Let. H. Endro Suratmin I Bandar Lampung 35131, Telp. (0721) 703289

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Pengembangan Media Kartun Tema Nilai Agama
dan Moral Bagi Anak Usia Dini
Nama : Tabrizah Radhwa Aqilah
NPM : 1911070104
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk di Munaqosyahkan dan dapat di pertahankan dalam sidang
munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Heny Wulandari, M.Pd.I
NIP. 1990072006042001


Reiska Primanisa, M.Pd.
NIP. 2021010717031994108

Mengetahui,

Ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini


Dr. Agus Jatmiko, M.Pd
NIP. 196208231999031001



**KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Let. H. Endro Suratmin I Bandar Lampung 35131, Telp. (0721) 703289

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Kartun Tema Nilai Agama dan Moral Bagi Anak Usia Dini”** disusun oleh : **Tabrizha Radhwa Aqilah NPM : 1911070104** Program Studi **Pendidikan Islam Anak Usia Dini**. Telah di Ujikan dalam Sidang Munaqosyah di **Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung** pada **Hari/Tanggal: Jumat/08 September 2023** pukul **08.00- 09.30WIB**.

TIM PENGUJI

Ketua : Dr. Agus Jatmiko, M.Pd

Sekretaris : Kanada Komariyah, M.Pd

Penguji Utama : Dr. Meriyati, M.Pd

Penguji Pendamping I : Heny Wulandari, M.Pd.F

Penguji Pendamping II : Reiska Primanisa, M.Pd

**Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**



Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd
NIP. 196408281983032002

MOTTO

يَبْنِيَّ أَقِمِ الصَّلَاةَ وَأْمُرْ بِالْمَعْرُوفِ وَأَنْهَ عَنِ الْمُنْكَرِ وَأَصْبِرْ عَلَيَّ
مَا أَصَابَكَ ۗ إِنَّ ذَٰلِكَ مِنْ عَزَمِ الْأُمُورِ ﴿١٧﴾

Artinya: Wahai anakku! Laksanakanlah salat dan suruhlah (manusia) berbuat yang makruf dan cegahlah (mereka) dari yang mungkar dan bersabarlah terhadap apa yang menimpamu, sesungguhnya yang demikian itu termasuk perkara yang penting. (Q.S Lukman:17)



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT, atas limpahan rahmat dan karunia-Nya yang telah memberikan kekuatan, kemudahan serta memberikanku kekuatan, kemudahan, serta membekaliku dengan ilmu. Sholawat serta salam selalu tucurahkan kepada Baginda Rasulullah SAW. Yang mana dengan izin-Mu ku persembahkan karya yang sederhana ini sebagai tanda bukti dan cintaku kepada orang – orang yang selalu memberikan makna dalam hidupku, terutama untuk :

1. Kepada yang Terhormat Kedua Orang Tua ku. Papa Evri Susandi Bakrie,S.T dan mama Sari Shintia Dewi yang sangat saya sayangi dan saya cintai. Sebagai tanda bakti, hormat, terimakasih tiada tara atas segala jerih payah perjuangan dalam membesarkan, merawat, dan mendidik saya dengan penuh kasih sayang, selalu memberikan dukungan dan senantiasa mendoakan, sehingga saya bisa mencapai sarjana saat ini. Semoga ini menjadi langkah awal untuk menjadi lebih baik kedepannya
2. Kepada yang kusayangi Uni Nabila Prastika Putri,S.T. Tiada hal yang paling mengharukan saat berkumpul dan saling menyanyangi denganmu, Walaupun sering bertengkar tapi itu menjadi warna yang tak akan bisa tergantikan, terima kasih atas doa dan bantuanmu selama ini, hanya karya kecil ini yang bisa adek persembahkan.

RIWAYAT HIDUP

Penulis Bernama Tabriza Radhwa Aqilah lahir di Bandar Lampung pada tanggal 06 Mei 2001. Penulis merupakan anak kedua dari dua bersaudara buah hati dari padangan Ayahanda Evri Susandi Bakri dan Ibunda Sari Shintia Dewi.

Sebelum masuk ke jenjang perguruan tinggi penulis mengawali pendidikan di Sekolah Dasar (SD) Rawa Laut 2 Pahoman Bandar Lampung tahun 2007 – 2008. Kemudian penulis melanjutkan sekolah ke Sekolah Menengah Pertama (SMP) Kartika II-2 Bandar Lampung pada tahun 2013 – 2016. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) N 10 Bandar Lampung pada tahun 2016 yang diselesaikan pada tahun 2019. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan pada tahun yang sama penulis melanjutkan S1 Reguler Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung pada tahun 2019.

Selama kuliah penulis mengikuti kegiatan wajib Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) yaitu Pengenalan Kebudayaan Akademik dan Kemahasiswaan (PBAK), Proses pembelajaran dari semester 1-6. Pada semester 7 penulis melaksanakan KKN di Kelurahan Pasir Gintung Kec. Tanjung Karang Pusat, Bandar Lampung. Serta menempuh PPL di TK PGRI Sukarame Bandar Lampung.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis hanturkan kehadiran Allah SWT, sang pencipta langit dan bumi serta segala isinya yang telah melimpahkan rahmat, hidayah serta kasih sayang Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Tak lupa pula sholawat dan salam penulis hanturkan kepada Rasullallah Muhammad SAW, Nabi yang telah membawa manusia dari zaman kebodohan menuju zaman yang penuh dengan pengetahuan atau zaman terang benerang yang luar biasa seperti ini.

Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna mencapai gelar sarjana pendidikan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Selama Proses penulisan skripsi ini, penulis mengalami beberapa hambatan maupun kesulitan yang terkadang membuat penulis berada di titik terlemah dirinya. Namun adanya doa dan restu dari orang tua yang tak pernah putus menjadikan penulis bersemangat untuk melanjutkan penulisan skripsi ini. Selanjutnya dengan segala kerendahan hati dan hormat penulis ucapkan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Prof. Dr. Nirva Diana, M.Pd, Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.
2. Dr. Agus Jatmiko, M.Pd Selaku Ketua Jurusan PIAUD.
3. Dr. Heny Wulandari, M.Pd.I selaku dosen pembimbing I.
4. Reiska Primanisa M, Pd selaku pembimbing II yang telah mengarahkan dan membimbing dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan khususnya Prodi PIAUD yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan di Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.
6. Kepala Sekolah TK IT SETIA Kemiling Bandar Lampung, Guru dan Staf TU beserta Orang Tua Wali Murid yang telah memberikan bantuan sehingga terselesaikannya skripsi ini.
7. Kepala Sekolah TK Kurnia Teluk Betung Utara Bandar Lampung, Guru dan Staf TU beserta Orang Tua Wali Murid yang telah memberikan bantuan sehingga terselesaikannya skripsi ini.

8. Teristimewa untuk kedua orang tua tercinta, Papa Evri Susandi Bakri dan Mama Sari Shintia Dewi yang telah membesarkan dengan penuh kasih sayang hingga saat ini, Terima Kasih selalu mendoakan dan memberikan yang terbaik serta senantiasa memberikan dukungan moril maupun material.
9. Kepada Uni Ku Tersayang Nabila Prastika Putri, Terima Kasih atas rasa kasih sayang yang engkau berikan kepada ku sampai sekarang senantiasa selalu memberikan dukungan kepada adik tercintamu.
10. Kepada Kakek Sardju Sidi dan Almh. Titi Ku terkasih Farida, Terima Kasih atas dukungan yang tak pernah berhenti selalu diberikan kepadaku dari kecil hingga sampai dengan sekarang serta senantiasa memberikan dukungan moril maupun material.
11. Kepada Om Didit dan Om Rion, Terima Kasih selalu menyayangi dan menjaga penulis sebagai keponakanmu sampai dengan saat ini.
12. Sahabat penulis sejak Sekolah Dasar Maghfira Vania dan Nabila Kurnia, Terima kasih selalu bersedia menjadi tempat cerita dan pendengar yang luar biasa baik hati.
13. Sahabat penulis sejak Sekolah Menengah Pertama Dara Rania, Farah Fadilah, Nabila Deva Oktaviana Syarif, Nadila Salsabila dan Reghina Alifia, Terima Kasih selalu penasehat dalam setiap masalah penulis dan siap memberikan saran terbaik.
14. Sahabat penulis sejak Sekolah Menengah Atas Alvita Devitri Apsari, Indah Sari, Iva Maulida, Ginta Rinda, Putri Angelica dan Vionita Gunawan, Terima Kasih selalu percaya dengan mimpi – mimpi penulis, selalu memberikan nasehat terbaik dan penyemangat bagi penulis.
15. Teman – Teman PIAUD/D Angkatan 19, sahabat – sahabat seperjuangan ku dari semester 1 hingga sampai saat ini Adila Rodhina, Ira Anggraini, Halimah Putri Azzahara, Mita Prihatiningsih, Nia Oktaviani dan Yanti Mustika Sari yang selalu ada membantu sejauh ini. Terima kasih atas motivasi, doa, nasehat, bantuan, serta dukungan selama ini. Serta memberikan warna yang indah dalam perjalanan menempuh pendidikan Sarjana di kampus Tercinta ini.

16. Teman – Teman Terkasih di TPA Darul Ilmi, Annisa Nur Fitria, Bibit Umi Mualifah, Eka Efriana, Hartini, Sulistia, Para Oktavia Terutama kepada Mba Indri Okta Wijaya yang selalu senantiasa menemani peneliti dan membantu peneliti dalam penyusunan skripsi.
17. Anak – Anak Tersayang di TPA Darul Ilmi, Terima Kasih selalu memberikan semangat dan membuat peneliti terhibur di setiap harinya selama penyusunan skripsi.
18. Almamater tercinta Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
19. Terakhir, teruntuk diri saya sendiri, Terima kasih kepada diri saya sendiri Tabriza Radhwa Aqilah yang sudah bertahan dari segala lika – liku yang dihadapi, hingga sampai bisa pada tahap ini, saya bangga pada diri saya sendiri, mari bekerja sama untuk berkembang lagi menjadi pribadi yang lebih baik lagi.

Bandar Lampung,
Penulis

Tabriza Radhwa Aqilah
NPM. 1911070104



DAFTAR ISI

ABSTRAK	iii
ABSTRACT	v
MOTTO	xi
PERSEMBAHAN	xii
RIWAYAT HIDUP	xiii
KATA PENGANTAR	xiv
DAFTAR ISI.....	xvii
DAFTAR TABEL.....	xix
DAFTAR GAMBAR	xx
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah	3
C. Identifikasi Masalah Dan Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Pengembangan.....	9
F. Manfaat pengembangan	10
G. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan.....	11
H. Sistematika Penulisan.....	13
BAB II LANDASAN TEORI.....	15
A. Media Kartun	15
1. Pengertian Media.....	15
2. Pengertian Media Kartun.....	15
3. Jenis – Jenis Media Kartun.....	18
4. Manfaat Media Kartun bagi Anak	19
5. Kelebihan dan Kekurangan Media Kartun.....	20
B. Nilai Agama dan Moral	21
1. Pengertian Nilai Agama dan Moral	21
2. Tujuan Nilai Agama dan Moral	22
3. Strategi dan Teknik Pengembangan Nilai Moral dan Agama Anak Usia Dini	23
4. Teori Perkembangan Nilai Agama dan Moral	24

C. Pengertian Aplikasi <i>Canva</i> dan <i>Inshot</i>	27
1. Pengertian Aplikasi <i>Canva</i>	27
2. Langkah – Langkah menggunakan aplikasi <i>Canva</i>	28
3. Pengertian Aplikasi <i>Inshot</i>	29
D. Kerangka Berfikir.....	32
BAB III METODE PENELITIAN.....	33
A.Waktu dan Tempat Penelitian.....	33
B.Prosedur Penelitian Pengembangan	33
C. Spesifikasi Produk	37
D. Jenis Data	38
E. Subjek Uji Coba Penelitian Pengembangan	38
F. Instrumen Pengumpulan Data	38
G. Teknik Pengumpulan Data	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	45
A. Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan	45
1. Potensi Masalah.....	45
2. Pengumpulan Data	46
3. Desain Produk	48
4. Validasi Desain	51
5. Revisi Desain.....	51
6. Uji Coba Produk.....	53
7. Revisi Desain Produk	54
B. Deskripsi dan Analisis Data Hasil Uji Coba	54
C.Kajian Produk Akhir.....	115
BAB V PENUTUP	119
A.Simpulan	119
B.Rekomendasi	120
DAFTAR RUJUKAN.....	121
LAMPIRAN.....	125

DAFTAR TABEL

Tabel 2.2 Kerangka Berfikir.....	32
Tabel 3.1 Aturan Pemberian Skor	42
Tabel 3.2 Skala Kelayakan Media Kartun	43
Tabel 4.1. Validasi Ahli Media.....	55
Tabel 4.2. Penilaian Aspek Media	57
Tabel 4.3. Validasi Ahli Materi	61
Tabel 4.4. Penilaian Aspek Materi	63
Tabel 4.5. Validasi Ahli Bahasa	66
Tabel 4.6. Penilaian Aspek Bahasa	67
Tabel 4.7. Respon Guru 1	70
Tabel 4.8. Penilaian Respon Guru 1	73
Tabel 4.9. Respon Guru 2	81
Tabel 4.10. Penilaian Respon Guru 2	84
Tabel 4.11. Respon Guru 3	93
Tabel 4.12. Penilaian Respon Guru 3	96
Tabel 4.13. Respon Guru 4	101
Tabel 4.14. Penilaian Respon Guru 4	104
Tabel 4.15. Hasil Respon Peserta Didik TK Setia Kemiling Bandar Lampung	112
Tabel 4.16. Hasil Respon Peserta Didik TK Kurnia Teluk Betung Bandar Lampung	113

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Langkah – Langkah Penggunaan Metode (R&D)	34
Gambar 4.1. Tampilan awal aplikasi Canva	49
Gambar 4.2 Tampilan hasil edit melalui aplikasi <i>Canva</i>	49
Gambar 4.3 Tampilan awal aplikasi <i>Inshot</i>	50
Gambar 4.4 Tampilan Hasil edit melalui aplikasi <i>InshotI</i>	50
Gambar 4.5 Tampilan Bahasa setelah direvisi	52
Gambar 4.6. Diagram Validasi Ahli Media	60
Gambar 4.7. Diagram Validasi Ahli Materi	65
Gambar 4.8. Diagram Validasi Ahli Bahasa	69
Gambar 4.9. Diagram Respon Guru 1	80
Gambar 4.11. Diagram Hasil Respon Guru 2	92
Gambar 4.12. Diagram Hasil Respon Guru 3	100
Gambar 4.13. Diagram Hasil Respon Guru 4	111
Gambar 4.14. Hasil Respon Peserta Didik TK Setia Kemiling	113
Gambar 4.15. Hasil Respon Peserta Didik TK Kurnia Teluk Betung Utara.....	114

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 Wawancara Pra Penelitian TK IT SETIA	126
LAMPIRAN 2 Wawancara Pra Penelitian TK Kurnia	127
LAMPIRAN 3 Wawancara Pra Penelitian TK YWKA	128
LAMPIRAN 4 Data Validator, Guru, dan Peserta Didik	129
LAMPIRAN 5 Pedoman Kisi – Kisi Angket Ahli Media	133
LAMPIRAN 6 Pedoman Kisi – Kisi Angket Ahli Materi	135
LAMPIRAN 7 Pedoman Kisi – Kisi Angket Ahli Bahasa	137
LAMPIRAN 8 Kisi – Kisi Angket Respon Guru	139
LAMPIRAN 9 Kisi – Kisi Angket Respon Peserta Didik	143
LAMPIRAN 10 Instrumen Penilaian Ahli Media	145
LAMPIRAN 11 Instrumen Penilaian Ahli Materi	148
LAMPIRAN 12 Instrumen Penilaian Ahli Bahasa	151
LAMPIRAN 13 Angket Respon Guru 1	154
LAMPIRAN 14 Angket Respon Guru 2	157
LAMPIRAN 15 Angket Respon Guru 3	160
LAMPIRAN 16 Angket Respon Guru 4	163
LAMPIRAN 17 Angket Respon Peserta Didik	166
LAMPIRAN 18 Kisi – Kisi Nilai Agama dan Moral Bagi Anak Usia Dini	167
LAMPIRAN 19 Instrumen Perkembangan Nilai Agama Moral Bagi Anak Usia Dini	169
LAMPIRAN 20 Analisis Uji Coba Skala Besar dan Kecil Peserta Didik	170

LAMPIRAN 21 RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPPH).....	171
LAMPIRAN 22 RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPPH).....	174



BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Skripsi ini berjudul “Pengembangan media kartun tema nilai agama dan moral bagi anak usia dini.” untuk menghindari kesalah pahaman dan kekeliruan dalam pengertian judul serta memudahkan pembaca dalam memahami, maka dari itu penulis akan menguraikan pengertian dari judul tersebut.

1. Pengembangan

Di kemukakan oleh Borg & Gall Pengembangan adalah suatu proses dalam memvalidasi produk dan mengembangkan produk yang akan digunakan dalam suatu pembelajaran dalam Pendidikan. bahwa pengembangan adalah usaha untuk memvalidasi produk – produk yang akan digunakan dalam penelitian. Menurut Seel & Richey pengembangan adalah proses spesifikasi pembuatan desain produk kedalam bentuk nyata.¹ Artinya pengembangan merupakan suatu proses untuk dapat menghasilkan suatu produk dengan validasi ahli. Mengembangkan suatu produk dan memperbarui yang telah ada (Sehingga menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien).

2. Media

Menurut Seels & Richey dalam Arsyad Azhar media pembelajaran dapat di bedakan dalam 3 kelompok sebagai berikut: 1.) Media hasil teknologi audio – visual 2.) Media hasil cetak 3.) Media hasil. Media adalah dalah materi, atau peristiwa yang mampu menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan

I Made Teguh and I Made Kirna, “Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model,” *Jurnal IKA* 11, no. 1 (2013): 16,

sikap. Konsep media pembelajaran memiliki dua unsur yaitu Perangkat Keras (*Hardware*) dan bahan atau materi yang disebut Perangkat Lunak (*Software*).² Artinya pengertian media merupakan hal yang dapat menghasilkan dengan bentuk audio visual, cetak, dan media hasil yang dapat bermanfaat untuk media pembelajaran yang digunakan guru untuk memudahkan penyampaian materi.

3. Kartun

Menurut Waluyunto, Kartun merupakan keunggulan untuk memberikan ekspresi warna dan gambaran karakter yang beragam, bertujuan untuk menyampaikan suatu pesan moral agar mudah di ingat. Tujuan dari film kartun memberikan pembelajaran dan proses menyimak pada anak.³ Dapat ditarik kesimpulan bahwasanya kartun merupakan gambar atau berupa video yang dapat diberikan kepada anak agar menimbulkan kesan didalam diri anak.

4. Nilai Agama dan Moral

Menurut Ahmad Nawawi, Pendidikan Nilai Moral memberikan kesempatan kepada (dewasa) untuk menanamkan pada peserta didik (anak-anak, generasi penerus) nilai-nilai ketuhanan, nilai estetika dan etika, serta nilai-nilai kebaikan. Etika buruk, benar, dan salah terkait dengan tindakan, sikap, dan komitmen. akhlak mulia, akhlak mulia yang dewasa dan bertanggung jawab. ⁴Nilai agama dan moral merupakan hal yang perlu ditanamkan kepada anak sejak dini dengan memberikan anak penanaman nilai – nilai ketuhanan dan nilai kebaikan.

² Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Grafindo persada, 2007), h.4.

³ Weni Tria Anugrah Putri, “Penggunaan Media Film Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1, no. 2 (2013)

Siti Nurjanah, “Perkembangan Nilai Agama Dan Moral (Sttpa Tercapai),” *Paramurobi: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1, no. 1 (2018):

B. Latar Belakang Masalah

Menurut Langeveld Pendidikan merupakan suatu usaha dan pengaruh yang diberikan kepada anak untuk tujuan pendewasaan atau membantu anak memahami bahasa, kecerdasan pribadi atau intrapersonal dan kecerdasan interpersonal, kecerdasan anak dalam mengenal ruang atau visual, dan kecerdasan anak dalam mengenal alam sekitar. Artinya, pendidikan bertujuan untuk memberi pengaruh bagi kehidupan seseorang terutama untuk jenjang berikutnya.⁵ Artinya pendidikan merupakan usaha yang diberikan bertujuan untuk membantu anak memahami bahasa, kecerdasan pribadi atau intrapersonal dan kecerdasan interpersonal, kecerdasan anak dalam mengenal ruang atau visual, dan kecerdasan anak dalam mengenal alam sekitar.

Terdapat didalam Al-Qur'an bahwasanya Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan suatu kewajiban bagi umat manusia. Allah SWT menyanyangi hambanya yang tekun mengejar pendidikan dalam tujuan memperoleh ilmu, sesuai dengan dalil didalam Al- Qur'an Surah Al-Mujadalah Ayat 11:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَاَنْشُرُوا فَاَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di dalam majebblis-majelis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu

⁵ Langeveld, (*terj*), pedagogic/sistematis, FIP-IKIP Jakarta, 1971; fatsal 5,5a.

beberapa derajat. Dan Allah Maha teliti apa yang kamu kerjakan.” (Q.S Mujadalah: 11)⁶

Berdasarkan ayat diatas dapat dijelaskan bahwa keistimewaan bagi orang – orang yang tekun dan senang dalam menuntut ilmu, bahwa allah akan memberikan keistimewaan berupa kelapangan dan derajat yang tinggi bagi siapa saja yang menuntut ilmu walau sekecil apapun.

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 ayat 14 menyatakan Pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 ayat 14.⁷

Menurut Prof. Marjorry Ebbeck yang merupakan seorang pakar anak usia dini menyatakan bahwa Pendidikan anak usia dini adalah pelayanan untuk anak dari lahir sampai usia 8 tahun. Pendidikan anak usia dini dasar pertama bagi anak dalam pengembangan pribadi berkaitan dengan perkembangan karakter, fisik, bahasa, kognitif, seni, sosial emosional, spiritual dan disiplin diri maupun kemandirian untuk anak.⁸ Artinya pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang diberikan kepada anak sejak dini dengan tujuan pemberian rangsangan pendidikan untuk menngembangkan aspek pengembangan anak.

⁶ Departemen Agama Republik Indonesia, Alqur'an dan terjemahannya (Bandung:Syamil Cipta Media, 2005) , h. 543

⁷ Fauzi Fauzi, “Hakikat Pendidikan Bagi Anak Usia Dini,” *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan* 15, no. 3 (2018): 386–402, Ahmad Susanto, Pendidikan Anak Usia Dini : *Konsep dan Teori*: (Jakarta Bumi Aksara,2017), h.14

Perkembangan anak usia dini meliputi perkembangan kognitif, sosial emosional, bahasa, fisik motorik, dan nilai agama moral. Perkembangan kognitif anak usia dapat distimulasi melalui bermain, karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Mengutip pendapat Azar menyatakan bahwa media pembelajaran pendidikan secara umum yang dapat diartikan sebagai sarana atau prasarana yang dipergunakan untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran, secara khusus media pembelajaran sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan anak dalam proses pembelajaran dan pengajaran di sekolah.⁹ Dalam perkembangan anak usia dini meliputi perkembangan kognitif, sosial, emosional, bahasa, fisik motorik dan nilai agama moral. Media pembelajaran dapat digunakan untuk membantu anak mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Waluyo didalam Munadi salah satu keunggulan film kartun yaitu kaya dengan ekspresi warna disertai penggambaran karakter yang unik, sehingga materi yang disampaikan lebih mudah diingat. Selain itu secara umum film sangat baik dalam menjelaskan suatu proses dan dapat menjelaskan suatu cerita. Daryanto menyebutkan bahwa kartun adalah gambaran tentang seseorang, suatu buah pikiran atau keadaan dapat diluahkan dalam bentuk lukisan yang lucu.¹⁰ Dapat disimpulkan kartun merupakan media dengan ekspresi dan penggambaran karakter bertujuan agar materi yang disampaikan melalui kartun dapat mudah di ingat anak.

Menurut Efendi, kelebihan media film kartun sebagai media pembelajaran seperti film animasi dapat menimbulkan kesan yang mendalam dalam diri guru dan

⁹ Azar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT.Raja Brafindo persada,2003), h.1-2.

¹⁰ Weni Tria Anugrah Putri, "Penggunaan Media Film Kartum Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Di Sekolah Dasar," *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1, no. 2 (2013): 1–10,

anak. Suara dan gerakan yang ditampilkan adalah penggambaran kenyataan, sesuai dengan materi yang disajikan.¹¹ Artinya Film kartun merupakan pengganti alam sekitar dan bahkan menunjukkan objek yang secara normal tidak dapat dilihat di samping mendorong dan meningkatkan motivasi, film kartun dapat menanamkan sikap moralitas dan agama untuk anak.

Berdasarkan pra-penelitian tiga sekolah Taman Kanak – Kanak yang dilakukan peneliti, Peneliti mewawancarai kepala sekolah Taman Kanak – Kanak Islam Terpadu Setia Kemiling Bandar Lampung yaitu ibu Suferidiani, S.Pd mengatakan bahwa “ Pada jaman sekarang terutama di era digital sangat perlu pembelajaran menggunakan media kartun untuk anak – anak terutama untuk meningkatkan nilai agama dan moral, beliau mengatakan bahwa pembelajaran di Taman Kanak – Kanak Islam Terpadu Setia Kemiling Bandar Lampung membutuhkan media kartun yang menarik dalam tema nilai agama dan moral anak usia dini.”¹²

Hasil wawancara kedua peneliti mendatangi Taman Kanak – Kanak YWKA Pasir Gantung Bandar Lampung dengan kepala sekolah yaitu ibu Dian Herliah,S.Pd mengatakan bahwa “ Selama ini media pembelajaran menggunakan video kartun sangat jarang diterapkan karena guru masih kesulitan dalam membuat media kartun menggunakan aplikasi namun menurut kepala sekolah Taman Kanak – Kanak YWKA Pasir Gantung Bandar Lampung media pembelajaran menggunakan video kartun sangat bermanfaat untuk aspek perkembangan anak terutama nilai agama dan moral.”¹³

Hasil wawancara ketiga peneliti mendatangi Taman Kanak – Kanak Kurnia Teluk Betung Utara Tanjung

¹¹ Ibid.

¹² Hasil Wawancara dengan Kepala Sekolah, di taman kanak – kanak Islam Terpadu Setia Kemiling Bandar Lampung Tanggal 18 November 2022

¹³ Hasil Wawancara dengan Kepala Sekolah, di taman kanak – kanak YWKA Pasir Gantung Bandar Lampung, Tanggal 23 November 2022

Karang Pusat dengan kepala sekolah yaitu ibu Heni Punawirawati, S.Ag mengatakan bahwa “Selama ini penggunaan media kartun sebagai media pembelajaran masih terkendala karena media kartun yang ditayangkan hanya dapat beberapa saja dari youtube dan tidak ada nya variasi karena guru masih belum bisa menggunakan aplikasi untuk mengedit video kartun sendiri. Namun peserta didik sangat membutuhkan media pembelajaran menggunakan media kartun agar anak tidak mudah jenuh maka dari itu dibutuhkan pengembangan media kartun terutama dalam tema nilai agama dan moral yang bervariasi dan inovatif.”¹⁴

Pada penelitian ini media pembelajaran kartun menggunakan aplikasi media *Canva* dan *Inshot* didesain dengan gambar animasi yang menarik dan juga audio visual yang menarik perhatian anak. Djambil mengatakan, pada saat mengajar berbagai tampilan atau audio dan visual mulai diterapkan seperti animasi bergerak, potongan video, rekaman video, warna menarik yang dibuat untuk membantu sarana mengajar bagi pendidik.¹⁵

Menurut Ahmad Nawawi, pendidikan nilai moral adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh manusia (orang dewasa) yang terencana untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik (anak, generasi penerus) menanamkan ketuhanan, nilai-nilai estetik dan etik, nilai baik dan buruk, benar dan salah, mengenai perbuatan sikap dan kewajiban akhlak mulia, budi pekerti luhur agar mencapai kedewasaannya dan bertanggung jawab.¹⁶ Artinya pendidikan nilai agama dan moral merupakan

¹⁴ Hasil Wawancara dengan Kepala Sekolah, di taman kanak – kanak Kurnia Teluk Betung Utara Bandar Lampung Tanggal 1 Februari 2023

¹⁵ Angga Saputra, *Pengaruh Penerapan Media Audio Visual Terhadap keterampilan Pianika Di Kelas V A Sdn 28 Pontianak Utara*, Jurnal Pendidikan Pembelajaran Khatulistiwa, Vol. 6, Vol. 8, 2017, h.11

¹⁶ Maratus Solekah, Anik Lestaringrum, and Linda Dwiyantri, “Implementasi Pembelajaran Nilai Agama Dan Moral Pada Anak Usia 4-5 Tahun Selama Belajar Dari Rumah,” *Journal Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2021): 67–79,

pemberian kesempatan kepada anak untuk menanamkan nilai ketuhanan, estetik, nilai baik dan buruk, benar dan salah untuk memberikan anak nilai tanggung jawab pada proses pancapaian kedewasaannya.

Menurut Piaget penanaman nilai – nilai agama dan moral anak mampu berfikir dengan dua proses yang sangat berbeda tentang moralitas tergantung pada pendewasaan mereka. Piaget juga mengatakan bahwa seseorang manusia didalam kehidupan akan mengalami beberapa tahap yaitu: a) tahap heteronomous yaitu cara berfikir anak dimana keadilan peraturan yang bersifat objektif artinya tidak dapat di tiadakan oleh manusia. b) tahap autonomous yakni anak mulai menyadari adanya kebebasan untuk tidak sepenuhnya menerima aturan itu sebagai hal yang datang dari luar dirinya.¹⁷ Artinya penanaman nilai agama moral mengalami beberapa tahap dengan tahap cara berfikir anak, anak mulai menerima aturan yang datang dari luar dirinya.

Menurut Kohlberg perkembangan moral agama anak tidak memusatkan perhatian pada perilaku moral, artinya yang dilakukan oleh seseorang individu tidak menjadi pusat pengamatannya menjadikannya penalaran moral sebagai pusat kajiannya.¹⁸ Artinya dikatakan bahwa mengamati perilaku tidak menunjukkan banyak mengenai kematangan moral. Seorang dewasa dengan seorang anak barang kali perilakunya sama, tetapi kematangan moral anak berbeda – beda dan tidak akan sama satu sama lainnya. Berdasarkan pemaparan di atas peneliti dan pengembangan perlu mengembangkan sebuah pembelajaran yang menarik perhatian anak dalam peningkatan nilai agama moral bagi anak usia dini dengan judul "**Pengembangan Media Kartun Tema Nilai Agama dan Moral Bagi Anak Usia Dini.**"

¹⁷ Mansyur Mansyur, "Pengembangan Nilai Moral Anak Melalui Metode Bercerita Pada Kelompok B Di Tk Pembina Kota Kendari," *Gema Pendidikan* 26, no. 1 (2019): 97

¹⁸ Kohlberg, "Teori Moral," 2003, 26–55.

C. Identifikasi Masalah Dan Batasan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah diatas dan menyesuaikan tingkat kesulitan peneliti, agar peneliti terfokus maka pembatasan masalah peneliti dibatasi pada Pengembangan media kartun tema nilai agama dan moral bagi anak usia dini.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan maka ada beberapa masalah. Peneliti dapat mengidentifikasi masalah berikut yaitu:

1. Kebutuhan penggunaan media kartun dalam membantu peserta didik sebagai media pembelajaran.
2. Kebutuhan penggunaan media kartun dalam membantu pemahaman anak tema nilai agama dan moral.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas yang telah dikemukakan pada latar belakang diatas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Kelayakakan dalam Menggunakan Media Kartun terhadap Tema Nilai Agama dan Moral Bagi Anak Usia Dini?
2. Bagaimana Respon Pendidik dan Peserta Didik terhadap Media Pembelajaran menggunakan Media Kartun didalam Tema Nilai Agama dan Moral bagi Anak Usia Dini?

E. Tujuan Pengembangan

1. Mengetahui Kelayakan dalam Menggunakan Media Kartun bagi anak usia dini.
2. Mengetahui Respon Pendidik dalam penggunaan media kartun tema Nilai Agama dan Moral

F. Manfaat pengembangan

Adapun hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoris

Secara teoritis dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan ilmu pengetahuan dan penambah wawasan dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif terutama dalam perkembangan nilai moral dan agama anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik

- 1). Sebagai referensi untuk memudahkan pendidik menyampaikan materi pembelajaran saat proses pembelajaran
- 2). Membantu pendidik untuk kreatif dan inovatif dalam mengaplikasikan media kartun.

b. Bagi Peserta Didik

- 1) Peserta didik mudah memahami materi pembelajaran dalam perkembangan moral dan agama dengan bantuan media kartun.
- 2) Peserta didik dapat meningkatkan nilai agama dan moral dengan bantuan media kartun

c. Bagi Peneliti

- 1) Memberikan wawasan mengenai media pembelajaran menggunakan media kartun pada anak di taman kanak – kanak
- 2) Memberikan pengalaman langsung akan pengembangan media kartun.

G. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Untuk melengkapi kajian teori diatas, berikut beberapa terdahulu yang relevan. Peneliti mengambil refrensi oleh :

1. Aufa Id'ha Veranda Putri, Dedi Kuswandi, dan Susilaningasih dalam penelitian yang berjudul " Pengembangan Video Edukasi Kartun Animasi Materi Siklus Air untuk Memfasilitasi Siswa Sekolah Dasar. " Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan adanya media pembelajaran video dapat membantu guru dalam menyampaikan belajar siswa dengan suasana belajar yang menyenangkan serta tidak monoton sehingga dapat meningkatkan prestasi siswa dalam belajar dan kemampuan berpikir siswa.¹⁹ Persamaan dari penelitian ini ialah mengembangkan produk pembelajaran video dengan tujuan memberikan animasi kartun untuk pembelajaran. Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti sekarang ialah hasil bertujuan untuk memberikan pembelajaran tentang materi siklus air siswa sekolah dasar.
2. Weni Tria Anugrah Putri dalam penelitian yang berjudul " Penggunaan Media Film Kartun untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita di Sekolah Dasar " Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media film kartun untuk meningkatkan keterampilan menyimak cerita, meningkatkan hasil belajar menyimak cerita siswa dengan penggunaan media film kartun.²⁰ Persamaan penelitian terdahulu ialah menggunakan media kartun untuk media pembelajaran. Perbedaan peneliti terdahulu terdapat pada metode yang digunakan ialah penelitian tindakan kelas.
3. Lestari dalam penelitian yang berjudul " Pengembangan Media Visual Berbasis Kartun Pembelajaran Matematika

¹⁹ Aufa Putri, Dedi Kuswandi, and Susilaningasih Susilaningasih, "Pengembangan Video Edukasi Kartun Animasi Materi Siklus Air Untuk Memfasilitasi Siswa Sekolah Dasar," *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 3, no. 4 (2020): 377–87

²⁰ Weni Tria Anugrah Putri, "Penggunaan Media Film Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Di Sekolah Dasar," *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1, no. 2 (2013): 1–10,

untuk Kelas II Sekolah Dasar " Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase terhadap produk kartun untuk pembelajaran matematika yang diperoleh mendapatkan peningkatan maka sudah dapat dikatakan media pembelajaran menggunakan media visual berbasis kartun sudah efektif.²¹ Persamaan peneliti terdahulu terdapat pada pengembangan kartun yang dihasilkan untuk media pembelajaran. Perbedaan yang ditemukan ialah terdapat pada kefokusannya tujuan pembelajaran yaitu peneliti terdahulu terfokus pada pembelajaran matematika Sekolah Dasar.

4. Desi Patonah, Widia Murni Wijaya dan Elin Rosalin dalam penelitian yang berjudul " Efektifitas Penggunaan Media Gambar Kartun pada Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Siswa Sekolah Dasar " Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan media gambar kartun memiliki dampak yang besar terhadap meningkatnya nilai peserta didik dapat dilihat dari analisis *crossstab*.²² Persamaan peneliti terdahulu terdapat pada penggunaan media kartun dengan tujuan meningkatkan. Perbedaan terdapat pada metode yang digunakan yaitu metode kuantitatif dan perbedaan juga terlihat pada penggunaan gambar kartun sedangkan yang sekarang menggunakan animasi video kartun.
5. Anik Lestarinigrum dalam penelitian yang berjudul “ Pengaruh Penggunaan Media VCD terhadap Nilai – Nilai agama dan moral anak” Hasil penelitian menunjukkan bahwa dapat menunjukkan bahwa penggunaan media VCD Fiqih Anak dan media VCD Upin Ipin sesuai dengan karakteristik yang dimiliki oleh anak usia dini VCD dapat membantu Pembelajaran untuk Taman Kanak – Kanak karena sangat memerlukan adanya keteladanan, contoh konkret, dan juga

²¹ Lestari Lestari, “Pengembangan Media Visual Berbasis Kartun Pembelajaran Matematika Untuk Kelas II Sekolah Dasar,” *Journal of Basic Education Research* 1, no. 2 (2020): 41–44

²² Desti Patonah, Widia Murni Wijaya, and Elin Rosalin, “Efektivitas Penggunaan Media Gambar Kartun Pada Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Peserta Didik Sekolah Dasar,” *Jurnal Penelitian Pendidikan* 19, no. 1 (2019): 37–45

adanya variasi dalam pembelajaran sehingga membuat anak tidak jenuh dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sehari-hari²³ Persamaan peneliti terdahulu terdapat pada penggunaan media audio visual untuk membantu nilai agama dan moral pada anak. Perbedaan terdapat pada penggunaan media audio visual yaitu dengan penggunaan media kartun yang ditayangkan ialah kartun Upin dan Ipin.

H. Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini terbagi dalam berapa bab, dengan harapan agar pembahasan dalam skripsi ini dapat tersusun dengan baik dan dapat memenuhi standar penulisan sebagai karya ilmiah. Adapun sistematika pembagian bab sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan, menjelaskan secara umum tentang arah dan maksud penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengenai pengembangan media pembelajaran animasi kartun untuk meningkatkan nilai moral dan agama di taman kanak – kanak kelompok B sehingga pembaca dapat mengetahui latar belakang masalah, focus penelitian, tujuan, dan manfaat penelitian, kajian penelitian terdahulu yang relevan dan sistematika penulisan

BAB II Landasan teori, menjelaskan mengenai teori – teori yang relevan serta sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan di lapangan mengenai pengertian media, pengertian media kartun, jenis – jenis media kartun, manfaat media kartun, pengertian nilai agama dan moral, Tujuan nilai agama dan moral, Strategi nilai dan perkembangan nilai agama dan moral anak usia dini, pengertian canva dan inshot.

BAB III Menjelaskan mengenai waktu dan tempat penelitian pengembangan, desain penelitian, prosuder penelitian, spesifikasi yang dikembangkan subjek uji coba

²³ Anik Lestarinigrum, “Pengaruh Penggunaan Media VCD terhadap Nilai – Nilai agama dan moral anak,” *Jurnal Penelitian Pendidikan* 8, no. 2 (2014): 200-2001

penelitian pengembangan, instrument penelitian, uji coba penelitian pengembangan, instrument penelitian, uji coba produk, dan Teknik analisis data.

BAB IV Hasil penelitian dan pembahasan meliputi deskripsi hasil penelitian pengembangan, deskripsi hasil penelitian pengembangan, deskripsi dan analisis data hasil uji coba, dan kajian produk akhir.

BAB V Penutup meliputi simpulan dan rekomendasi.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Kartun

1. Pengertian Media

Media berasal dari Bahasa Latin yaitu “medius” secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam Bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Dalam Kamus Bahasa Indonesia mengungkapkan bahwa media adalah alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah radio, televisi, film, poster, dan spanduk. Menurut Gerach dan Elly media bisa dipahami secara garis besar dengan pengertian yaitu media adalah manusia, materi, atau kejadian yang mampu membuat anak didik dapat mencapai pengetahuan, sikap, dan keterampilan.²⁴ Artinya media memiliki manfaat sebagai alat bantu untuk menyalurkan pesan kepada penerima pesan dalam proses pembelajaran. Media juga dapat bermanfaat bagi komunikasi antara guru dan anak.

2. Pengertian Media Kartun

Menurut Munadi, media kartun adalah suatu bentuk komunikasi grafis, pencitraan interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan pesan atau sikap tentang orang, situasi, atau peristiwa tertentu secara cepat dan ringkas. Kemampuan yang hebat untuk menarik perhatian dan mempengaruhi sikap dan perilaku. Kartun biasanya hanya menangkap esensi dari pesan yang disampaikan, memasukkannya ke dalam gambar sederhana, menghilangkan detail dan menggunakan simbol yang mudah dikenali dan langsung dipahami. Kartun yang diterima dengan baik dapat menyampaikan pesan secara

²⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), h. 3.

ringkas dan meninggalkan kesan kepada anak.²⁵ Jadi media kartun merupakan sarana penyampaian informasi yang bertujuan untuk memberi pesan moral yang dapat disampaikan kepada penonton menggunakan gambar dan simbol.

Menurut Waluyanto, salah satu keunggulan film kartun yaitu kaya dengan ekspresi warna disertai penggambaran karakter yang unik, sehingga materi yang disampaikan lebih mudah di ingat. Selain itu secara umum film sangat baik dalam menjelaskan suatu proses dan dapat menjelaskan suatu keterampilan dalam berbahasa Indonesia. Anak usia dini sangat mengagumi dan menyenangi film animasi khususnya film animasi yang berkarakter seperti karakter binatang. Anak menyukai film animasi yang berkarakter baik dan lucu, adapun karakteristik film animasi yang baik untuk anak usia dini. Tujuan media film animasi yaitu untuk membantu guru menyampaikan pesan-pesan secara mudah kepada peserta didik sehingga peserta didik dapat menguasai pesan-pesan tersebut secara cepat dan akurat dalam kerangka proses belajar mengajar yang dilakukan guru, penggunaan media film animasi ini dimaksudkan agar peserta didik yang terlibat dalam kegiatan belajar ini terhindar dari gejala verbalisme, yakni mengetahui kata-kata yang disampaikan guru tetapi tidak memahami arti atau maknanya.²⁶ Dapat disimpulkan keunggulan dari adanya kartun ialah memudahkan guru menyampaikan materi dengan suatu penjelasan yang lebih praktis menggunakan media kartun bertujuan agar anak dapat secara cepat dan akurat memahami pesan – pesan yang disampaikan.

²⁵ Yudhi Munadi, Media Pembelajaran, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2008), h. 88.

²⁶ Weni Tria Anugrah Putri, penggunaan film kartun untuk meningkatkan keterampilan menyimak bercerita di sekolah dasar, Jurnal, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya, h.1.

Dikemukakan oleh Sudjana, media kartun adalah bentuk penggambaran bentuk lukisan atau karikatur tentang seseorang, situasi atau gagasan yang di desain untuk membuat orang tersenyum, memberikan pengaruh pesan moral, dan kartun juga berfungsi sebagai alat bantu dalam pengajaran untuk dapat menjelaskan rangkaian isi bahan dalam satu urutan logis yang dapat mengandung makna. Sedangkan menurut Munadi, pengertian media kartun yakni merupakan suatu gambar dalam bentuk komunikasi grafis dengan menggunakan simbol – simbol untuk menyampaikan pesan dengan lebih ringkas. Efek dari media kartun sangat besar terutama untuk menarik perhatian dan tingkah laku anak dengan adanya kartun dapat menangkap nilai pesan yang dituangkan dalam bentuk gambar sederhana. Jika kartun dapat di terima dengan baik pesan yang disampaikan didalamnya secara ringkas akan tahan lama di ingat.²⁷ Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa dengan adanya media kartun yang berupa gambar atau karikatur memiliki banyak manfaat dalam kegiatan pembelajaran sebagai media pembelajaran yang digunakan untuk memberikan isi materi pembelajaran dengan mengandung makna yang mudah diserap, menarik, dan cepat ditangkap oleh anak.

Adapun menurut Al-Qur'an dasar dari penggunaan media pembelajaran pada proses belajar mengajar terdapat dalam Firman Allah SWT dalam surah Al – Nahl ayat 44, yaitu sebagai berikut :

يَتَفَكَّرُونَ وَلَعَلَّهُمْ إِلَيْهِمْ نُزِّلَ مَا لِلنَّاسِ لِيُبَيِّنَ الذِّكْرَ إِلَيْكَ وَأَنْزَلْنَا وَالرُّبِّيَّ بِالْبَيِّنَاتِ

Artinya :

“(mereka Kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan Ad-Dzikir (Al-Qur'an) kepadamu, agar engkau menerangkan

²⁷ Yudhi Munadi, Media Pembelajaran, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2008), h. 88.

kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan.” (Q.S An-Nahl : 44)²⁸

Berdasarkan ayat diatas dapat disimpulkan bahwa media yang digunakan untuk menyampaikan segala sesuatu hal dapat menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat menarik perhatian dan minat anak dalam belajar.

3. Jenis – Jenis Media Kartun

Didalam media kartun terdapat beberapa jenis, sebagai berikut:

- a. Kartun Tag, adalah kartun yang dimaksudkan hanya sebagai gambar lucu atau olok - olok, tanpa maksud untuk membahas masalah atau peristiwa nyata apa pun.
- b. Kartun Editorial, adalah kartun yang suatu pesan surat kabar yang mengomentari berita dan isu-isu yang sedang hangat dibicarakan di masyarakat. Sebagai representasi visual, kartun-kartun tersebut mencerminkan politik dan garis politik media yang memuatnya, serta budaya komunikasi publik saat itu.
- c. Kartun Karikatur, sebenarnya adalah kartun yang digambar dengan membuat perubahan pada wajah atau bentuk seseorang. Misalnya hidung menjadi besar atau mata menjadi kecil dan sebagainya.
- d. Kartun Animasi, adalah kartun yang dapat bergerak atau hidup visual dan vokal. Kartun ini terdiri dari susunan gambar yang dirancang dan direkam kemudian ditayangkan. Kartun animasi juga ditayangkan di televisi film kartun animasi merupakan bagian penting dari industri ini film sekarang.
- e. Komik Kartun, adalah campuran gambar dan sastra. Kartun terdiri dari rangkaian gambar yang merupakan keseluruhan serangkaian cerita dengan gelembung ucapan di setiap gambarsebagai cerita sebagai cerita

²⁸ Departemen Agama Republik Indonesia, Alqur'an dan terjemahnya (Bandung:Syamil Cipta Media, 2005)

dengan karakter/karakter yang mudah dikenali.²⁹ Artinya kartun memiliki berbagai macam jenis yang pada dasarnya kartun merupakan media gambar yang memiliki karakter dengan penyanggahan animasi dan menceritakan suatu cerita atau peristiwa. Jenis – Jenis media kartun memiliki berbagai jenis bentuk kelebihan masing – masing, dala penerapan media kartun seorang guru dapat menyesuaikan dengan tujuan media pembelajaran, menyesuaikan dengan materi, kebutuhan anak

Menurut Arif S. Sudiman dkk mengemukakan kelebihan-kelebihan media gambar kartun sebagai berikut:

- a. Gambar bersifat konkrit.
- b. Gambar dapat mengatasi batas ruang dan waktu.
- c. Gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
- d. Gambar dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman.
- e. Murah harganya dan gampang didapat serta digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.³⁰

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa media kartun memiliki banyak kelebihan yang dapat menjadi manfaat bagi penonton.

4. Manfaat Media Kartun bagi Anak

Menurut Mahadewi, memberi pengalaman belajar melalui melihat dan mendengarkan, meniru dan menyebutkan yang sedang dilihat membangun konsentrasi pada anak didik, dan mengingat lebih lama untuk melengkapi membantu anak didik dalam memahami dan mengartikan dengan baik apa yang ditampilkan oleh guru

²⁹ I Dewa Putu Wijana, "Kartun," *Ombak*, 2004, 19, 20, 37.

³⁰ Arif S. Sudiman, dkk. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. (Jakarta: Raja Grafiika Persada, 1996), h. 29-30.

dalam proses belajar mengajar.³¹ Artinya memberikan anak pengalaman melalui metode melihat, mendengar, meniru dapat menimbulkan konsentrasi pada anak dan bertujuan agar anak dapat mengingat lebih lama apa yang menjadi pengalamannya.

Berdasarkan pemaparan diatas media yang dapat menyampaikan dengan mempermudah anak bisa melihat langsung dan mendengar dimana anak dapat mendapatkan wawasan baru dan daya ingat anak pun bertambah karena ketika anak menonton berkonsentrasi anak pun dapat interaktif karena kita mereka menonton ada yang ingin anak tanyakan dan kita sebagai guru harus menjelaskan sampai anak mengerti dan memahami.

5. Kelebihan dan Kekurangan Media Kartun

Menurut Heinich et al, mengenai kelebihan dan kelemahan kartun sebagai media pembelajaran antara lain:

Kelebihan media kartun antara lain, digemari kanak-kanak dan orang dewasa karena perwatakannya yang lucu sehingga dapat menarik minat pembaca, menjadikan proses pembelajaran berjalan dalam suasana yang gembira dengan telatah kartun dan secara tidak langsung dapat menyampaikan pesan dan lebih mudah dipahami, menimbulkan rangsangan serta motivasi untuk melukis, serta bahan yang menarik dari segi lukisannya dan segar dari segi karakternya. Kelemahan media kartun, antara lain: jika tidak digunakan dengan hati-hati, siswa akan lebih tertarik pada gambar-gambar kartun bukan pada materi yang ingin disampaikan guru dan jika guru yang tidak banyak mengetahui teknik penyampaian materi dengan menggunakan kartun dapat menyebabkan siswa cepat merasa bosan.

dengan menggunakan kartun dapat menyebabkan siswa cepat merasa bosan. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan kartun sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan, sehingga

³¹ E-Juournal, pendidikan anak usia dini, universitas pendidikan ganesha jurusan pendidikan anakusia dini (volume 5.no.1 tahun 2017)

sebagai pendidik diharapkan mampu memperhatikan karakteristik materi yang akan disampaikan bila ingin menggunakan media kartun.

B. Nilai Agama dan Moral

1. Pengertian Nilai Agama dan Moral

Menurut Elizabeth B. Hurlock moral berasal dari kata latin yaitu “*mos*” yang artinya adat istiadat atau kebiasaan, nilai moral, sosial, dan tata cara kehidupan. Menurut Robret Coles dalam Wiwit Wahyuning moral akan tumbuh dengan mempelajari dari orang lain, bagaimana perilaku orang di dunia ini, pelajaran apa yang ditimbulkan dari apa yang kita lihat, dan di temukan dalam hati untuk di tentukan baik buruknya.³² Artinya moral merupakan suatu hal yang menjadi tata cara di kehidupan tentang memiliki perilaku yang baik dan menentukan baik dan buruknya suatu sikap.

Menurut Plato perkembangan moral agama anak usia dini dapat di kembangkan pada awal kehidupan individu untuk dapat mengembangkan aspek perkembangan anak dapat membedakan yang baik dan yang buruk anak terbiasa dalam antrian, kebajikan, keadilan kesederhanaan, dan keberanian.³³ Dalam hal ini dapat dilihat dalam usaha meningkatkan nilai agama dan moral dengan berbagai macam metode dapat dikembangkan. Hal ini menunjukkan bahwa nilai – nilai agama dan moral sangat perlu dikembangkan sejak dini dengan tujuan memberikan penanaman dan membawa hasil dengan terbentuknya pribadi muslim pada anak, taat kepada Allah swt rasulnya, hormat kepada ibu bapak, sayang kepada sesama makhluk tuhan dan sifat-sifat mulia lainnya.

³² Wiwit Wahyuningasih, Metha Rachmadiana, Mengkomunikasikan Moral Kepada Anak (Jakarta: Alex Media Komputindo, 2003), h. 72

³³ Lestarinigrum, Anki.Penaruh Penggunaan Media Vcd Terhadap Nilai-Nilai Agama Dan Moral Anak Jurnal Pendidikan Usia Dini Vol 8. No 2(2014): h. 201-212

Menurut Driyarkara dalam buku Bambang Daroeso, bahwa “Moral berarti nilai yang sebenarnya bagi manusia, itu artinya moral merupakan kesempurnaan sebagai manusia atau kesusilaan yaitu tuntutan kodrat manusia”. Menurut pendapat di atas, dapat dipahami bahwa individu yang memiliki moral berarti individu yang telah mampu untuk memenuhi tuntutan sebagai kodrat manusia.³⁴ Artinya suatu individu mampu berperilaku sesuai dengan tuntutan dan aturan-aturan yang berlaku.

Pada anak usia dini pemberian tauladan dapat dilakukan melalui hal yang menyenangkan bagi anak dan memanfaatkan media-media di sekitar anak, agar anak merasa tertarik dan mudah memahami pesan yang akan disampaikan. Salah satunya dengan penggunaan media kartun.

2. Tujuan Nilai Agama dan Moral

Menurut Mulinah, tujuan dari nilai agama dan moral ialah salah satu upaya yang dilaksanakan guna untuk memberikan penanaman nilai agama dan moral kepada anak sejak dini.³⁵ Artinya tujuan dari nilai agama dan moral agar anak mampu untuk mengkaji pengetahuan tentang nilai agama dan moral, memberikan pedalaman penanaman kepada anak, dan meningkatkan keterampilan sosial yang memungkinkan tumbuh dan berkembangnya akhlak mulia serta mewujudkannya dalam perilaku sehari-hari dalam berbagai kehidupan sosial budaya yang berbhineka sepanjang hayat

Menurut Vera Sardila, tujuan dari pemberian rangsangan nilai agama dan moral anak sejak dini bertujuan untuk memberikan stimulus kepada anak untuk

³⁴ Indah Dwi Sartika and Yecha Febrieanitha Putri, “Peningkatan Aspek Perkembangan Nilai-Nilai Agama Dan Moral Melalui Media Audio Visual,” *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2021): 96–111

³⁵ Mulianah Khaironi “Pendidikan Moral Pada Anak Usia Dini “ Pg Paud Universitas Hamzanwa di Jurnal Golden Age Universitas Hamzanwadi Vol. 01 No. 1, Juni 2017, h.1-16

pengoptimalan perkembangan terutama pada tahap perkembangan untuk pembentukan perilaku anak.³⁶ Dari beberapa tujuan pendidikan nilai agama dan moral atau karakter yang paparkan diatas maka dapat peneliti simpulkan bahwasanya tujuan pendidikan moral pada anak usia dini adalah upaya yang di lakukan untuk merangsang perkembangan moral anak sejak dini agar anak memiliki kepriabadian yang baik dalam menjalani kehidupan di masa depan dengan memberikan bekal pengetahuan tentang moralitas, penalaran moral, perasaan simpati dan empati kepada lingkungan sekitar, dan mementingkan keperluan orang lain dan tendensi moral.

3. Strategi dan Teknik Pengembangan Nilai Moral dan Agama Anak Usia Dini

Menurut Wantah, Terdapat 3 (Tiga) strategi dalam membentuk nilai moral dan agama pada anak yaitu:

1). Strategi Pelatihan dan Pembiasaan

Melalui latihan dan pembiasaan merupakan strategi yang diberikan kepada anak dengan efektif dengan tujuan membentuk perilaku anak termasuk dengan perilaku moral anak usia dini. Membentuk anak dengan metode latihan dan pembiasaan maka dapat terbentuk perilaku yang bersifat relatif menetap. Contohnya, jika anak terbiasa dengan menghormati orang yang lebih tua atau orang dewasa lainnya, maka anak dapat terbiasa menghormati orang lain disekitarnya.

2). Strategi Aktivitas Bermain

Aktivitas bermain merupakan aktivitas yang dilakukan oleh setiap anak yang digunakan dengan tujuan mengelola untuk mengembangkan perilaku moral anak usia dini.

³⁶ Vera Sardila ” Implementasi Pengembangan Nilai-Nilai Etika Dan Estetika Dalam Pembentukan Pola Prilaku Anak Usia Dini” Dosen Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Dakwah Dan Komunikasi,Uin Suska Riau.Jurnal Risalah, Vol. 26, No. 2, Juni 2015: h.86-93

Menurut Piaget, ditunjukkan bahwa dengan perilaku moral anak terjadi melalui kegiatan bermain. Awal mulanya anak bermain sendiri tanpa menggunakan alat bermain. Selanjutnya anak bermain menggunakan alat bermain dengan sendirinya. Setelah itu, anak bermain bersama temannya namun belum mengikuti aturan dalam kegiatan bermain. Lalu, anak dapat bermain bersama dengan temannya dengan melalui aturan yang berlaku.

3). Strategi Pembelajaran

Usaha dalam pengembangan moral anak usia dini dapat dilakukan dengan strategi yang dilakukan dengan strategi pembelajaran moral. Pembelajaran moral dapat disesuaikan dengan pembelajaran nilai – nilai dan pengembangan sifat anak yang diharapkan dapat mewujudkan sifat yang baik dalam diri anak seperti perilaku kejujuran, menghargai, keberanian, dan persahabatan.³⁷ Dapat disimpulkan dari ketiga strategi ini memiliki manfaat bagi anak dengan tujuan agar anak memahami dan memiliki penanaman nilai agama dan moral sejak dini

4. Teori Perkembangan Nilai Agama dan Moral

Menurut Lawrence Kohlbergh, tentang perkembangan moral anak usia dini memiliki beberapa tahapan-tahapan dalam penalaran prakonvensional, yakni:

- 1) anak menganggap suatu kegiatan salah atau benar dengan melihat berdasarkan hukuman dan kepatuhan (Punishment and obedience orientation)
- 2) individualisme dan orientasi tujuan instrumental, dimana anak memikirkan kepentingan diri sendiri

³⁷ Ahmad Shidqi Dian Arifandi “Pengembangan Moral dan Nilai – Nilai Agama ” Universitas Bondowoso, Vol: 03: 2,h. 108

(Individualisme and instrumental pupose). Mereka menganggap jika mereka berbuat baik kepada seseorang, maka mereka akan berbuat baik kepada kita.

Berbanding dengan teori Piaget, terkait dengan perkembangan moral memiliki dua tahapan perkembangan moral, yakni:

- 1) tahap autonomus yaitu anak menyadari akan suatu kebebasan untuk tidak sepenuhnya menerima aturan yang datang dari luar dirinya.
- 2) tahap heteronomus yaitu cara berfikir anak tentang keadilan serta peraturan yang bersifat objektif yang berarti peraturan tersebut tidak dapat diubah atau ditiadakan oleh manusia.

Sedangkan menurut teori yang dikemukakan Lickona, dalam mengembangkan moralitas pada diri anak dibutuhkan tiga tahapan antaranya:

- 1) Pengetahuan tentang moral (moral *Knowing*) yaitu setiap manusia memahami berbagai aturan baik buruknya dalam kehidupan yang sesuai dengan moralitas pada umumnya
- 2) Perasaan tentang moral (moral *Feeling*)
- 3) Tindakan moral (moral *Action*)³⁸

Menurut Lickona dalam mengembangkan nilai moral dan agama pada anak usia dini menggunakan dua metode, antaranya:

a. Metode *Heart Start*

Metode ini menggunakan pendekatan dimana anak berkembang secara alami dengan tetap memperhatikan dalam menyiapkan kecerdasan emosi dengan tidak membatasi kegiatan bermain dan bereksplorasi anak. Perkembangan nilai agama dan moral meliputi cinta Tuhan dan segenap ciptaan-Nya, kejujuran, percaya diri,

³⁸ Otib Satibi Hidayat, Metode Pengembangan Moral dan Nilai-Nilai Agama (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014), 2.28

tanggung jawab, hormat dan santun, dermawan, kepemimpinan dan keadilan, toleransi, serta baik dan rendah hati. memberikan pendidikan karakter secara sistematis dalam kurun waktu 20 menit setiap pagi dengan menanamkan sembilan pilar karakter antaranya: cinta Tuhan dan segenap ciptaan-Nya, kejujuran, percaya diri, tanggung jawab, hormat dan santun, dermawan, kepemimpinan dan keadilan, toleransi, serta baik dan rendah hati.

b. Metode Penanaman dalam Model Pembelajaran Sentra

Dalam menerapkan nilai agama dan moral pada anak usia dini dilakukan proses penanaman melalui model pembelajaran sentra dengan menyatukan sembilan karakter dan sesuai dengan aspek perkembangan anak secara utuh dan patut (kognitif, fisik, sosial emosi, motorik, dan moral/spiritual). Penanaman dalam model pembelajaran sentra-sentra tersebut dapat dilihat sebagai berikut:

- 1) Imajinasi, anak dicelupkan melalui kegiatan berfantasi serta berimajinasi dalam merangsang kreativitas pada diri anak.
- 2) Seni kreasi, anak diberikan kegiatan dalam mengasa kreativitas dengan menciptakan rasa seni dan keindahan.
- 3) Eksplorasi, pemberian kegiatan dimana anak bereksplorasi dan beresksperimen dilingkungan alam. Pemberian kegiatan ini bertujuan untuk menumbuhkan rasa keingintahuan dan pemahaman tentang alam semesta yang diciptakan oleh Tuhan.
- 4) Persiapan, kegiatan mempersiapkan anak kejenjang selanjutnya dengan mengenalkan huruf dan angka secara patut (membaca, menulis, atau berhitung)
- 5) Rancang bangun, kegiatan yang

dilakukan oleh anak dengan bereksplorasi dan bekerja dengan balok-balok atau bangun ruang dalam mengembangkan konsep dasar spasial, logika matematika serta seni yang mendorong tumbuhnya sikap percaya diri, kreatif, pantang menyerah, serta kerja sama.

6) Keimanan dan ketakwaan, pemberian kegiatan yang didasari dengan menyakini, mencintai serta patuh kepada Allah SWT.³⁹

C. Pengertian Aplikasi *Canva* dan *Inshot*

1. Pengertian Aplikasi *Canva*

Menurut Budiman, dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin pesat seiring dengan berkembangnya zaman di era globalisasi pada saat ini tidak bisa terlepas dari pengaruh didalam dunia pendidikan. Dalam tuntunan global menuntut dunia pendidikan untuk menyesuaikan perkembangan teknologi yang digunakan sebagai peningkatan mutu pendidikan.⁴⁰ Artinya dapat disimpulkan dengan adanya peningkatan kinerja pendidikan dalam masa yang akan datang memerlukan sistem informasi dan teknologi informasi yang dimana bukan hanya berfungsi sebagai sarana pendukung namun juga berfungsi sebagai hal yang utama untuk mendukung keberhasilan dunia pendidikan terutama dalam bersaing di zaman era globalisasi.

Canva merupakan aplikasi yang paling populer saat ini dalam bidang desain grafis dan *braind building*. *Canva* merupakan sebuah perusahaan rintisan berbasis di Australia dan banyak membantu

³⁹ Imas Jihan Syah and Nimas Ayu Giri Anjani, "Metode Penanaman Nilai-Nilai Moral Dan Agama Anak Usia Dini Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Mantup Lamongan," *JCE (Journal of Childhood Education)* 6, no. 1 (2022): 206

⁴⁰ Budiman, Haris. 2017. Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*. Vol. 8(I), 31–43

masyarakat untuk mendapatkan desain bagus serta menarik tanpa membutuhkan banyak usaha. Dengan kata lain, *Canva* merupakan jalan keluar terbaik bagi mereka yang ingin membuat desain untuk keperluan *sosial media, branding, printing* dan *personal use* untuk mendapatkan desain tetapi tidak bisa menggunakan *Adobe Photoshop, Adobe Illustrator*, maupun *CorelDraw*.⁴¹ Dengan adanya aplikasi *canva* tentunya memudahkan masyarakat untuk mendapatkan desain yang dibutuhkan. Aplikasi *canva* memberikan beberapa desain yang bisa digunakan bagi pemula. Sedangkan *Adobe Photoshop* memiliki kesulitan desain bagi pemula seperti contohnya aplikasi *Adobe Photoshop* memiliki banyak layer sehingga membuat pemula terkadang kesulitan. *Adobe Illustrator* memiliki kesulitan bagi pemula seperti *handling* dan *Shortcut* yang dilakukan terlalu kaku. Sedangkan *Corel Draw* memiliki kesulitan seperti RAM yang digunakan bagi pemula terlalu banyak.

2. Langkah – Langkah menggunakan aplikasi *Canva*

Aplikasi *Canva* dapat digunakan atau dipakai melalui gawai ataupun laptop. Cara memakainya juga tidak terlalu sulit, sehingga bisa memudahkan orang maupun guru dan peserta didik untuk memakainya, berikut adalah langkah - langkah menggunakan aplikasi *Canva* dengan mengandalkan gawai yang mana dapat dijangkau oleh banyak orang.

a. Mendownload Aplikasi Canva Melalui Play Store/ AppStore

Jika ingin mendapatkan aplikasi *Canva*, cara pertama ialah mendownload aplikasi *Canva* melalui Play Store, dengan cara membuka play store, kemudian ketik '*Canva*' pada kolom

penelusuran, nanti secara otomatis aplikasi *Canva* ini akan muncul, lalu klik instal dan tunggu hingga aplikasi *Canva* terdownload dan dapat dibuka.

b. Membuat Akun *Canva*.

Setelah aplikasi *Canva* sudah terdownload dan terpasang pada ponsel, langkah selanjutnya ialah buka aplikasi *Canva*, dari situ akan muncul pilihan pendaftaran melalui facebook, google, ataupun lanjut dengan email.

c. Membuat Desain Melalui *Canva*

Setelah sudah membuat akun di *Canva*, guru dan peserta didik sudah bisa menggunakan *Canva* sesuai kebutuhan. Aplikasi *Canva* ini sangat banyak dan beragam sekali untuk membuat suatu desain, yaitu desain logo, video, poster, cerita Instagram, kartu nama, undangan, label, kolase foto, iklan, promosi, dan lain sebagainya. Template yang menarik juga sudah disediakan di aplikasi *Canva*, bisa guru dan peserta didik gunakan template itu dengan hanya mengubah tulisan atau gambar sesuai kebutuhan.

d. Menyimpan Hasil Desain dari *Canva*.

Setelah desain yang Anda buat sudah selesai, langkah terakhir ialah menyimpan desain yang sudah Anda buat. Cara menyimpannya ialah, klik tanda panah kebawah yang berada di pojok kanan atas, setelah di klik, desain Anda akan otomatis tersimpan dalam galeri maupun file Anda.⁴²

3. Pengertian Aplikasi *Inshot*

Aplikasi *Inshot* merupakan aplikasi yang sangat mudah untuk digunakan para pemula untuk mengedit video secara *simple* dan dapat digunakan sebagai media bahan ajar untuk anak didik. InShot merupakan aplikasi

⁴² Canva. (n.d.). Canva Untuk Pendidikan.

pengedit video yang cukup populer baik di Android maupun (IOS).⁴³ Aplikasi video editor ini cukup digemari mungkin alasannya karena fitur - fitur yang ada di dalamnya cukup banyak. Selain itu desain aplikasinya juga mudah dipahami, dan bisa mdipakai secara gratis meskipun ada iklan

Aplikasi *Inshot* merupakan sebuah aplikasi yang difokuskan dalam pengeditan video maupun foto. Aplikasi *InShot* dapat menggabungkan beberapa video ataupun foto. Aplikasi ini berfokus dalam pengeditan video seperti penambahan lagu, tema, blur pada background, penambahan teks dan stiker, serta fitur-fitur lainnya yang bisa digunakan dengan mudah.⁴⁴ Dapat disimpulkan dengan adanya aplikasi *Inshot* dapat digunakan dengan mudah bagi para guru untuk membuat media pembelajaran sebagai alat bantu untuk mengedit sebuah video maupun foto.

Kelebihan yang ada pada aplikasi *Inshot* dalam pembuatan media pembelajaran yakni terdapat fitur memasukkan gambar, fitur memasukkan video kedalam video, fitur background, animasi teks, animasi gambar, stiker, musik, menambahkan suara, memotong video, mengontrol kecepatan video, filter dan dapat menyesuaikan rasio pada video.⁴⁵ Artinya penggunaan aplikasi *InShot* memudahkan bagi pemula untuk membuat video editor menggunakan berbagai fitur yang ada didalamnya aplikasi *InShot* juga mudah karena tidak memerlukan jaringan internet untuk digunakan.

⁴³ Rima Syukhria, "Aplikasi Inshot Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Pada Pelajaran Bahasa Indonesia," *Jurnal Penelitian Pendidikan* 21, no. 1 (2021): 34–40.

⁴⁴ Pengembangan Cerpen, Dengan Menggunakan, and Aplikasi Inshot, "PROSES PERUMUSAN PANCASILA DI SEKOLAH DASAR Abstrak," n.d., 1787–97.

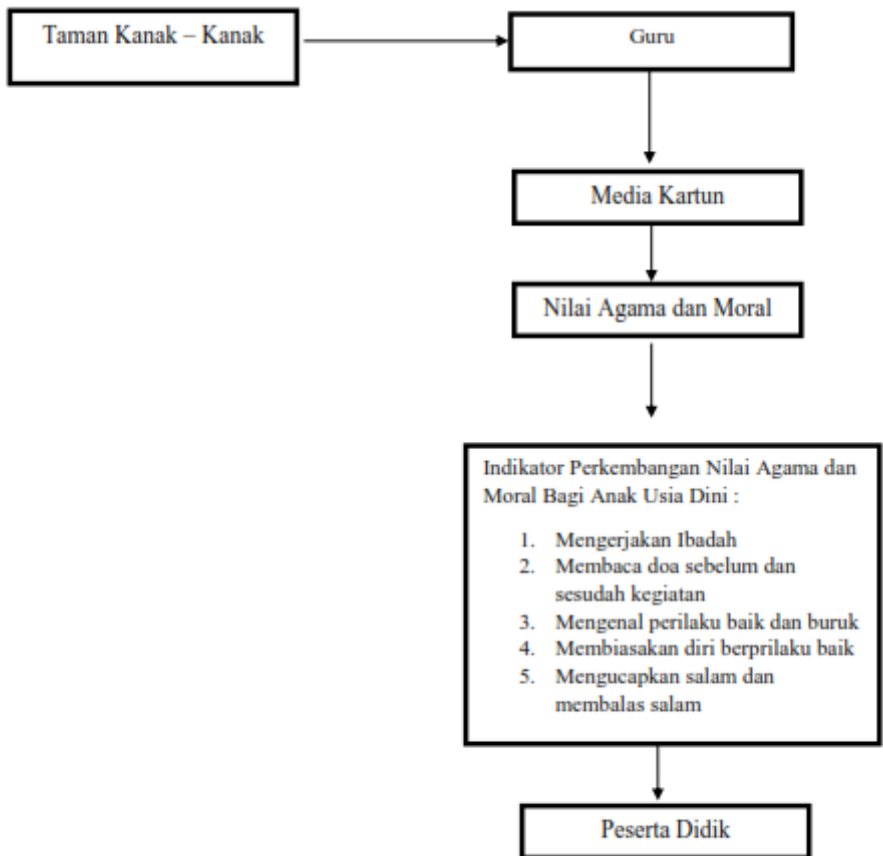
⁴⁵ R Nisa, "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Inshot Dengan Menggunakan Model PBL Pada Pembelajaran Tematik Tema Indahnya Keragaman ," *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan* 01 (2022): 248–57

4. Langkah – Langkah menggunakan aplikasi *Inshot*

Dizaman Era Globalisasi dengan seiring perkembangan teknologi dan informasi memberikan guru tuntutan agar dapat mengikuti perkembangan dan mampu memanfaatkannya secara maksimal sebagai alat pembelajaran bagi anak didik saat pembelajaran dikelas. Dengan melalui aplikasi *Inshot* maka media pembelajaran berupa video dapat ditampilkan dengan lebih menarik agar pemberian pembelajaran berupa video dapat menjadi keberhasilan bagi anak dan dapat memudahkan guru untuk menyampaikan materi.⁴⁶

- a. Buka Aplikasi *Inshot*
- b. Selanjutnya, jika sudah dibuka akan muncul 3 pilihan yaitu, video, foto, dan kolase
- c. Jika ingin mengedit video, maka klik tulisan video dan masukan video yang ingin diedit.
- d. Setelah memilih beberapa video untuk digabungkan, masukan suara sesuai dengan minat
- e. Kita dapat menambahkan text tulisan pada video yang sedang diedit

⁴⁶ Pendidikan Bahasa et al., “PENGUNAAN APLIKASI INSHOT PADA PEMBELAJARAN TEKS PROSEDUR DI SMP Nadhifa Liana Khairunisa Syamsul Sodik Abstrak,” 2013.

D. Kerangka Berfikir**Tabel 2.2 Kerangka Berpikir**

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad Susanto, Pendidikan Anak Usia Dini : *Konsep dan Teori*: (Jakarta Bumi Aksara,2017)
- Arsyad Azhar ‘ Media Pembelajaran’ (Jakarta: PT Grafindo Persada, 2007)
- Yudhi Munadi, Media Pembelajaran, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2008)
- Departemen Agama Republik Indonesia, Alqur’an dan terjemahannya (Bandung:Syamil Cipta Media, 2005).
- Kohlberg, “Teori Moral,” 2003
- Wiwit Wahyuningsih, Metha Rachmadiana, Mengkomunikasikan Moral Kepada Anak (Jakarta: Alex Media Komputindo, 2003).
- Canva. (n.d.). Canva Untuk Pendidikan
- Jubilee Enterprise, Desain Grafis dengan Canva untuk pemula (Jakarta: PT. Gramedia, Jakarta 2021)
- Arif S. Sudiman, dkk. Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. (Jakarta: Raja Graфика Persada, 1996).
- Sugiyono, Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D (Bandung, CV,2015, cetakan ke 22)
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D. Bandung , Alfabeta.
- ARTIKEL ILMIAH :**
- Anugrah Putri, Weni Tria. “Penggunaan Media Film Kartum Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1, no. 2 (2013): 1–10. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/39/article/view/3170>.
- Bahasa, Pendidikan, Fakultas Bahasa, Universitas Negeri Surabaya, Pendidikan Bahasa, Fakultas Bahasa, and Universitas Negeri Surabaya. “PENGUNAAN APLIKASI INSHOT PADA PEMBELAJARAN TEKS PROSEDUR DI SMP Nadhifa Liana Khairunisa Syamsul Sodiq Abstrak,” 2013.
- Cerpen, Pengembangan, Dengan Menggunakan, and Aplikasi Inshot. “PROSES PERUMUSAN PANCASILA DI SEKOLAH

- DASAR Abstrak,” n.d., 1787–97.
- Fauzi, Fauzi. “Hakikat Pendidikan Bagi Anak Usia Dini.” *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan* 15, no. 3 (2018): 386–402. <https://doi.org/10.24090/insania.v15i3.1552>.
- Hidayanti, Ulfa, Illa Rosilawati, and Suyono. “Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis Representasi Kimia Pada Materi Larutan Penyangga.” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Kimia* 7, no. 1 (2018): 1–12.
- IAIN. “Penelitan Kualitatif Dan Kuantitatif.” *Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif*, n.d., 1–29.
- Islam, Jurnal Pendidikan. “PERAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DALAM PENDIDIKAN Haris Budiman. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung” 8 (2017): 75–83.
- Kohlberg. “Teori Moral,” 2003, 26–55.
- Lestari, Lestari. “Pengembangan Media Visual Berbasis Kartun Pembelajaran Matematika Untuk Kelas II Sekolah Dasar.” *Journal of Basic Education Research* 1, no. 2 (2020): 41–44. <https://doi.org/10.37251/jber.v1i2.81>.
- Mansyur, Mansyur. “Pengembangan Nilai Moral Anak Melalui Metode Bercerita Pada Kelompok B Di Tk Pembina Kota Kendari.” *Gema Pendidikan* 26, no. 1 (2019): 97. <https://doi.org/10.36709/gapend.v26i1.6779>.
- Maratus Solekah, Anik Lestarinigrum, and Linda Dwiyaniti. “Implementasi Pembelajaran Nilai Agama Dan Moral Pada Anak Usia 4-5 Tahun Selama Belajar Dari Rumah.” *Journal Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2021): 67–79. <https://doi.org/10.33367/piaud.v1i1.1621>.
- Nisa, R. “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Inshot Dengan Menggunakan Model PBL Pada Pembelajaran Tematik Tema Indahnya Keragaman Di ...” *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan* 01 (2022): 248–57. <https://jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/view/1447%0Ahttps://jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/download/1447/939>.
- Patonah, Desti, Widia Murni Wijaya, and Elin Rosalin. “Efektivitas

- Penggunaan Media Gambar Kartun Pada Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Peserta Didik Sekolah Dasar.” *Jurnal Penelitian Pendidikan* 19, no. 1 (2019): 37–45. <https://doi.org/10.17509/jpp.v19i1.17130>.
- Purwono. “Konsep Dan Definisi.” *Evaluation*, 2017, 16. <https://pustaka.ut.ac.id/lib/wp-content/uploads/pdfmk/PUST2241-M1.pdf>.
- Putri, Aufa, Dedi Kuswandi, and Susilaningsih Susilaningsih. “Pengembangan Video Edukasi Kartun Animasi Materi Siklus Air Untuk Memfasilitasi Siswa Sekolah Dasar.” *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 3, no. 4 (2020): 377–87. <https://doi.org/10.17977/um038v3i42020p377>.
- Putri, Weni Tria Anugrah. “Penggunaan Media Film Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1, no. 2 (2013): 1–10. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/39/article/view/3170>.
- Rachmawati, Imami Nur. “Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif: Wawancara.” *Jurnal Keperawatan Indonesia* 11, no. 1 (2007): 35–40. <https://doi.org/10.7454/jki.v11i1.184>.
- Sartika, Indah Dwi, and Yecha Febrieanita Putri. “Peningkatan Aspek Perkembangan Nilai-Nilai Agama Dan Moral Melalui Media Audio Visual.” *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2021): 96–111. <https://doi.org/10.19109/ra.v5i1.8967>.
- Syah, Imas Jihan, and Nimas Ayu Giri Anjani. “Metode Penanaman Nilai-Nilai Moral Dan Agama Anak Usia Dini Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Mantup Lamongan.” *JCE (Journal of Childhood Education)* 6, no. 1 (2022): 206. <https://doi.org/10.30736/jce.v6i1.1096>.
- Syukhria, Rima. “Aplikasi Inshot Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Pada Pelajaran Bahasa Indonesia.” *Jurnal Penelitian Pendidikan* 21, no. 1 (2021): 34–40. <https://doi.org/10.17509/jpp.v21i1.33749>.
- Tegeh, I Made, and I Made Kirna. “Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model.” *Jurnal*

IKA 11, no. 1 (2013): 16.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>

Wijana, I Dewa Putu. "Kartun." *Ombak*, 2004, 19, 20, 37.





KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
PUSAT PERPUSTAKAAN

Jl. Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame I, Bandar Lampung 35131
Telp. (0721) 780887-74531 Fax. 780422 Website: www.radenintan.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: B-1976/ Un.16 / P1 /KT/VIII/ 2023

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Dr. Ahmad Zarkasi, M. Sos. I
NIP : 197308291998031003
Jabatan : Kepala Pusat Perpustakaan UIN Raden Intan Lampung
Menerangkan bahwa artikel ilmiah dengan judul

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTUN TEMA NILAI AGAMA DAN MORAL
BAGI ANAK USIA DINI**

Karya

NAMA	NPM	FAK/PRODI
TABRIZA RADHWA AQILAH	1911070104	FTK/PIAUD

Bebas Plagiasi sesuai Cek tingkat kemiripan sebesar **20%**. Dan dinyatakan **Lulus** dengan bukti terlampir.

Demikian Keterangan ini kami buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Bandar Lampung, 31 Aug 2023
Kepala Pusat Perpustakaan



Dr. Ahmad Zarkasi, M. Sos. I
NIP. 197308291998031003

Ket:

1. Surat Keterangan Cek Turnitin ini Legal & Sah, dengan Stempel Asli Pusat Perpustakaan.
2. Surat Keterangan ini Dapat Digunakan Untuk Repository
3. Lampirkan Surat Keterangan Lulus Turnitin & Rincian Hasil Cek Turnitin ini di Bagian Lampiran Skripsi Untuk Salah Satu Syarat Penyebaran di Pusat Perpustakaan.

PENGEMBANGAN MEDIA KARTUN TEMA NILAI AGAMA DAN MORAL BAGI ANAK USIA DINI

by Tabriza Radhwa Aqilah

Submission date: 31-Aug-2023 09:48AM (UTC+0700)

Submission ID: 2154684021

File name: TABRIZA_RADHWA_AQILAH.docx (1.87M)

Word count: 14921

Character count: 88412

PENGEMBANGAN MEDIA KARTUN TEMA NILAI AGAMA DAN MORAL BAGI ANAK USIA DINI

ORIGINALITY REPORT

20%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

13%

PUBLICATIONS

17%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

- | | | |
|---|--|----|
| 1 | Submitted to Pasundan University
Student Paper | 7% |
| 2 | Submitted to Universitas Negeri Jakarta
Student Paper | 1% |
| 3 | Alfina Bakti P, Ika Fitri Apriani. "Pola Asuh Orang Tua Militer dalam Meningkatkan Kemandirian Anak", Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL, 2021
Publication | 1% |
| 4 | Nisa Cahaya Karima, Salsabil Hasna Ashilah, Alifia Sekar Kinasih, Putri Haura Taufiq, Latipah Hasnah. "Pentingnya penanaman nilai agama dan moral terhadap anak usia dini", Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender dan Anak, 2022
Publication | 1% |
| 5 | Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia
Student Paper | 1% |

6	Susanti Nirmalasari, Nur Asiyah Siregar. "STIMULASI PENINGKATAN NILAI AGAMA DAN AKHLAK PADA ANAK USIA DINI", HIBRUL ULAMA, 2022 Publication	1 %
7	Submitted to Higher Education Commission Pakistan Student Paper	1 %
8	Sumargono Sumargono, Lisnawati Lisnawati, Siti Rohmayani, Masdi Masdi. "KARTU KUARTET BOELANG (BOEDAYA LAMPUNG) SEBAGAI MEDIA EDUKASI BOEDAYA LOKAL DI SMPN BANDARLAMPUNG", HISTORIA : Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah, 2020 Publication	1 %
9	Jurnal Pendipa. "Full Paper", PENDIPA Journal of Science Education, 2017 Publication	<1 %
10	Submitted to Tabor College Student Paper	<1 %
11	Submitted to Kumoh National Institute of Technology Graduate School Student Paper	<1 %
12	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	<1 %
13	St. Hajrana, Jafar Ahiri, Ramly. "Pengembangan Media Pembelajaran	<1 %

Akuntansi Berbentuk Modul Pembelajaran Digital Untuk Siswa Kelas Xi Jurusan Akuntansi Pada Materi Akuntansi Utang", Accounting: Jurnal Pendidikan Akuntansi, 2021

Publication

14

Submitted to Universitas Negeri Semarang

Student Paper

<1 %

15

Zainuddin Zainuddin, Sulaiman W., Musriaparto Musriaparto, Muhammad Nur. "Solusi Pembentukan Perilaku Nilai Moral Anak Usia Dini Melalui Pendidikan Islam", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2022

Publication

<1 %

16

Lovandri Dwanda Putra, Nada Diwa Salsabila. "Pengembangan Modul Digital Interaktif Materi Bilangan Pecahan Menggunakan Model Contextual Teaching and Learning Kelas 4 Sekolah Dasar", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 2023

Publication

<1 %

17

Ika Juhriati, Azimatur Rahmi. "Implementasi Nilai Agama dan Moral melalui Metode Esensi Pembinaan Perilaku pada Anak Usia Dini", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2021

Publication

<1 %

- | | | |
|----|---|------|
| 18 | Zikra Hayati, Rani Puspa Juwita, Ulfa Asmah.
"Pengembangan Media Big Book Prayer untuk
Mengoptimalkan Religious Moral Activities
Anak 4-5 Tahun", Jurnal Obsesi : Jurnal
Pendidikan Anak Usia Dini, 2022
Publication | <1 % |
| 19 | Submitted to Universitas Islam Negeri Imam
Bonjol Padang
Student Paper | <1 % |
| 20 | Submitted to Universitas Jenderal Soedirman
Student Paper | <1 % |
| 21 | Choirun Nisa, Cindya Alfi, Mohamad Fatih.
"Pengembangan Media Body Anatomy Pop-
Up Book untuk Meningkatkan Self-Care Ability
di Sekolah Dasar", EDUKATIF : JURNAL ILMU
PENDIDIKAN, 2023
Publication | <1 % |
| 22 | Ahmad Izzuddin. "Relevansi Pendekatan
Saintifik dengan Konsep Sains pada Anak Usia
Dini", MASALIQ, 2023
Publication | <1 % |
| 23 | Submitted to IAIN Bengkulu
Student Paper | <1 % |
| 24 | Khaerati, Martipa. "Pengembangan LKPD
(Lembar Kerja Peserta Didik) Berbasis AIR
(Auditory Intellectually Repitition) Pada Materi | <1 % |

Sistem Gerak Manusia Dikelas XI MIPA SMA Negeri 1 Palopo", Jurnal Biogenerasi, 2022

Publication

25

Submitted to UM Surabaya

Student Paper

<1 %

26

Nurmasita Nurmasita, Eny Enawaty, Ira Lestari, Hairida Hairida, Erlina Erlina. "Pengembangan e-LKPD Berbasis Problem Based Learning (PBL) pada Materi Reaksi Redoks", Jambura Journal of Educational Chemistry, 2023

Publication

<1 %

27

Submitted to Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta

Student Paper

<1 %

28

Siska Cahyanti, Epritha Kurniawati, Hanggara Budi Utomo. "Pengembangan Permainan Ular Tangga Raksasa untuk Menstimulasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini", Jurnal Pelita PAUD, 2023

Publication

<1 %

29

Aisyah Putri Rambe, Hafifah Batu Bara, Dinil Arifah Nasution, Rhea Aquilla Fawas, Rheina Meisya Siregar, Nurul Azmi Pasaribu. "Metode Bermain Peran dan Alat Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini", Mimbar Kampus: Jurnal Pendidikan dan Agama Islam, 2023

<1 %

30

Submitted to UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Student Paper

<1 %

31

Mira Nopitria Nopitria, Agus Susanta, Irwan Koto. "PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) BERBASIS DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN GEOGEBRA PADA GEOMETRI KELAS IV SD", Jurnal Kajian Pendidikan Dasar (Kapedas), 2022

Publication

<1 %

32

Submitted to Universitas Terbuka

Student Paper

<1 %

33

Sisi Rosida, Meilyana Putri Bangun. "PENERAPAN MEDIA KIDODDLE DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA ANAK", Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pendidikan, 2021

Publication

<1 %

34

Syisva Nurwita. "Analisis Nilai-Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini dalam Tayangan Film Kartun Upin dan Ipin", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2019

Publication

<1 %

35

Submitted to Universitas Pendidikan Ganesha

Student Paper

<1 %

36

Addina Kamalia, Yulia Rahmadhar. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi

<1 %

Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 2023

Publication

37

Amir Syamsuddin, Harun Harun, Joko Pamungkas, Sudaryanti Sudaryanti, Prayitno Prayitno. "Konstruk Nilai Moral Anak Usia Dini Versi Guru PAUD", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2021

Publication

<1 %

38

Mayang Sari, Ahmad Amin, Wahyu Arini. "Pengembangan Lembar Kerja Siswa Fisika Berbasis Scientific pada Materi Elastisitas dan Hukum Hooke", SILAMPARI JURNAL PENDIDIKAN ILMU FISIKA, 2021

Publication

<1 %

39

Siti Nurhikmah, Sandy Sandy, Rifki Zulfikar Ali, Uus Ruswandi. "Desain Pembelajaran PAI dengan Model Addie pada Materi Beriman Kepada Hari Akhir di SMA Plus Tebar Ilmu Ciparay", Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan, 2023

Publication

<1 %

40

Submitted to Universitas Muria Kudus

Student Paper

<1 %

41

Sri Yunimar Ningsih, Nenny Mahyuddin. "Desain E-Module Tematik Berbasis Kesantunan Berbahasa Anak Usia Dini di

<1 %

Taman Kanak-Kanak", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2021

Publication

42

Submitted to Universitas Ibn Khaldun

Student Paper

<1 %

43

Submitted to Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Student Paper

<1 %

44

Amrindono Amrindono. "METODE PEMBELAJARAN AL-QUR'AN BAGI ANAK USIA DINI", Smart Kids: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 2022

Publication

<1 %

45

Submitted to Konsorsium Perguruan Tinggi Swasta Indonesia II

Student Paper

<1 %

46

Miftahul Mufid, Ahmad Farid Utsman. "PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS GAME INTERNET EDUCANDY SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN DARING", Muróbbî: Jurnal Ilmu Pendidikan, 2022

Publication

<1 %

47

Tri Afeni, Asiyah Asiyah, Nurlia Latipah. "PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN IPA BERBASIS EXAMPLE NON EXAMPLE MATERI PEMANASAN GLOBAL UNTUK SISWA

<1 %

48

Submitted to UIN Sunan Gunung Djati
Bandung

Student Paper

<1 %

49

Submitted to Universitas Negeri Makassar

Student Paper

<1 %

50

Submitted to Universitas PGRI Palembang

Student Paper

<1 %

51

Aceng Lukmanul Hakim. "Pengaruh
Pendidikan Anak Usia Dini terhadap Prestasi
Belajar Siswa Kelas I Sekolah Dasar di
Kabupaten dan Kota Tangerang", Jurnal
Pendidikan dan Kebudayaan, 2011

Publication

<1 %

52

Erna Retna Safitri, Siti Nurkamilah.
"Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis
Android untuk Peserta Didik Berkebutuhan
Khusus", Journal of Education and Instruction
(JOEAI), 2020

Publication

<1 %

53

Milda Asti Widiastika, Nana Hendracipta,
Ahmad Syachruroji. "Pengembangan Media
Pembelajaran Mobile Learning Berbasis
Android Pada Konsep Sistem Peredaran

<1 %

54

Nurul Hidayah, Rohmatillah Rohmatillah.
"Pengembangan Buku Cerita Bergambar
Islami Berbasis Pendidikan Lingkungan Hidup
untuk Pembelajaran Membaca di SD/MI", AR-
RIYAH : Jurnal Pendidikan Dasar, 2021

Publication

<1 %

55

Rahmatia Rahmatia, Hadi Pajarianto, Abdul
Kadir, Wahyuni Ulpi, Muhammad Yusuf.
"Pengembangan Model Bermain Konstruktif
dengan Media Balok untuk Meningkatkan
Visual-Spasial Anak", Jurnal Obsesi : Jurnal
Pendidikan Anak Usia Dini, 2021

Publication

<1 %

56

Rahmawati Rahmawati, Ratna Dewi
Kartikasari. "Pengembangan Bahan Ajar
Digital Teks Cerita Fantasi Bermuatan Nilai-
Nilai Moral", Journal on Education, 2023

Publication

<1 %

57

Reka Damaiyanti, Achi Rilandi, Sri Purwanti
Nasution. "Pengembangan Modul Geometri
Berbasis Pop Up Book dengan Berbalut
Kebudayaan Lampung", Jurnal Cendekia :
Jurnal Pendidikan Matematika, 2021

Publication

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 5 words

Exclude bibliography On