

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
COMIC ONLINE TOONDOO MATERI AKHLAK
BAGI ANAK USIA DINI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh

TIARA RAHMAWATI

NPM : 1511070053

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN INTAN LAMPUNG
1441 H/2019 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
COMIC ONLINE TOONDOO MATERI AKHLAK
BAGI ANAK USIA DINI**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan memenuhi Syarat-syarat
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

Oleh:

TIARA RAHMAWATI

1511070053

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pembimbing I : Dr. Hj. Romlah, M.Pd.I

Pembimbing II : Junaidah, MA

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN INTAN LAMPUNG
1441 H/2019 M**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis comic online toondoo materi akhlak bagi anak usia dini, 2) Mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis comic online toondoo materi akhlak bagi anak usia dini.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D), dengan prosedur pengembangan dari *Borg & Gall*. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas B2 Tk Alkautsar Kruki Pesisir Barat. Dengan instrument pengumpulan data yang digunakan berupa angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli media dan pendidik untuk menguji kelayakan media pembelajaran berbasis comic online toondoo materi akhlak bagi anak usia dini dan angket respon peserta didik untuk melihat respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan peneliti. Hasil penelitian ini adalah: 1) Menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis comic online toondoo; kelayakan produk yang telah dikembangkan adalah layak dengan persentase 75% berdasarkan penilaian ahli materi, 74% oleh ahli media dalam katagori layak dan pendidik dengan persentase keseluruhan adalah 89% dalam katagori sangat layak. 2) respon peserta didik kelas B2 pada media pembelajaran berbasis comic online toondoo dengan presentase keseluruhan dari sekolah Tk Alkautsar Kruki Pesisir Barat yakni 61%.

Kata kunci : Pengembangan Media, Comic Online ToonDoo.





KESMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp.(0721)703260.

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Comic Online*
Toondoo Materi Akhlak Bagi Anak Usia Dini.

Nama : Tiara Rahmawati
NPM : 1511070053
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosah
Fakultas Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I,

Pembimbing II,


Dr. Hj. Romlah, M.Pd.I

NIP. 196306121993032002


Junaidah, MA

NIP. 197611182003122002

Mengetahui,
Ketua Jurusan PIAUD


Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd
NIP. 1962082319999031001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp(0721)703260

PENGESAHAN

Proposal dengan judul: **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS COMIC ONLINE TOONDOO MATERI AKHLAK BAGI ANAK USIA DINI**. Disusun oleh Tiara Rahmawati, NPM: 1511070053, Program Studi: Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Telah diujikan dalam sidang Munaqosyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung pada Hari/Tanggal: Senin 26 Agustus 2019

TIM PENGUJI

Ketua : Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd

Sekretaris : Cahniyo Wijaya Kuswanto, M.Pd

Pembahas Utama : Dr. Hj. Eti Hadiati, M.Pd

Pembahas Pendamping I: Dr. Hj. Romlah, M.Pd.I

Pembahas Pendamping II: Junaidah, M.A

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan

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

NIP. 196508231989032001

MOTTO

وَقَضَىٰ رَبُّكَ أَلَّا تَعْبُدُوا إِلَّا إِيَّاهُ وَبِالْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا ۚ إِنَّمَا يُبَلِّغُنَّ عِنْدَكَ الْكِبَرَ أَحَدُهُمَا أَوْ
كِلَاهُمَا فَلَا تَقُلْ لَهُمَا أَفٍّ وَلَا تَنْهَرَهُمَا وَقُلْ لَهُمَا قَوْلًا كَرِيمًا ﴿٢٣﴾

“Dan Tuhanmu telah memerintahkan supaya kamu jangan menyembah selain Dia dan hendaklah kamu berbuat baik pada ibu bapakmu dengan sebaik-baiknya. jika salah seorang di antara keduanya atau Kedua-duanya sampai berumur lanjut dalam pemeliharaanmu, Maka sekali-kali janganlah kamu mengatakan kepada keduanya Perkataan "ah" dan janganlah kamu membentak mereka dan ucapkanlah kepada mereka Perkataan yang mulia” (Q.S. Al-Isra’:23).¹



¹ Departemen Agama RI, *al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Bandung: Diponegoro, 2005), h.241.

PERSEMBAHAN

Skripsi sederhana ini dipersembahkan sebagai tanda cinta, kasih, sayang dan hormat yang tak terhingga kepada:

1. Ayahanda tercinta Nuzuar, S.IP dan Ibunda Asnah, S.Ag, S.Pd.I yang begitu tulus dan ikhlas dalam memberi segala doa, kasih sayang dan nasehat dengan kesabaran yang tak terhingga dalam membimbing dan mengajarkan banyak hal dalam hidupku. Dan senantiasa selalu mendo'akanku dalam setiap titik air matanya.
2. Kakakku Siti Tiara Ulfa, S.Pd., Adikku Merah Ahmad Kautsar dan Tiara Ramadhani atas segala doa, dukungan dan kasih sayang.
3. Ari Himawan (My Fartner) yang selalu setia menemani walau suka maupun duka.
4. Almamater tercinta yang sudah menemaniku selama menuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Tanjung Karang pada tanggal 12 Maret 1997, Penulis merupakan anak kedua dari empat bersaudara. Buah cinta dari pasangan Bapak Nuzuar dan Ibu Asnah, yang selalu memberikan motivasi dan dukungan sehingga penulis bersemangat untuk selalu berusaha memberikan yang terbaik.

Penulis memulai jenjang Pendidikan sekolah dasar di SD Negeri 5 Pasar Krui Pesisir Barat dan selesai pada tahun 2009. Madrasah Tsanawiyah Nahdatul Ulama (NU) Pasar Krui Pesisir Barat selesai tahun 2012, Madrasah Aliyah Negeri Pasar Krui Pesisir Barat selesai dan melanjutkan pendidikan di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) tahun Akademik 2015.

Selama menempuh pendidikan di Madrasah Tsanawiyah Nahdatul Ulama (NU) Pasar Krui Pesisir Barat penulis aktif di beberapa organisasi yaitu sebagai Wakil ketua kepentingan OSIS Tsanawiyah Nahdatul Ulama (NU) Selanjutnya menjabat sebagai ketua kesatuan Paskibra 2010/2011. Kemudian di Madrasah Aliyah Negeri Pasar Krui Pesisir Barat Penulis aktif sebagai Ketua Keagamaan OSIS 2013-2014. Pada saat menjadi mahasiswa penulis juga aktif di UKM Koprasi Mahasiswa (KOPMA) UIN Raden Intan Lampung pada tahun 2015/2017.

Selama menjadi mahasiswa, penulis aktif diberbagai kegiatan intra maupun ekstra di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.



KATA PENGANTAR

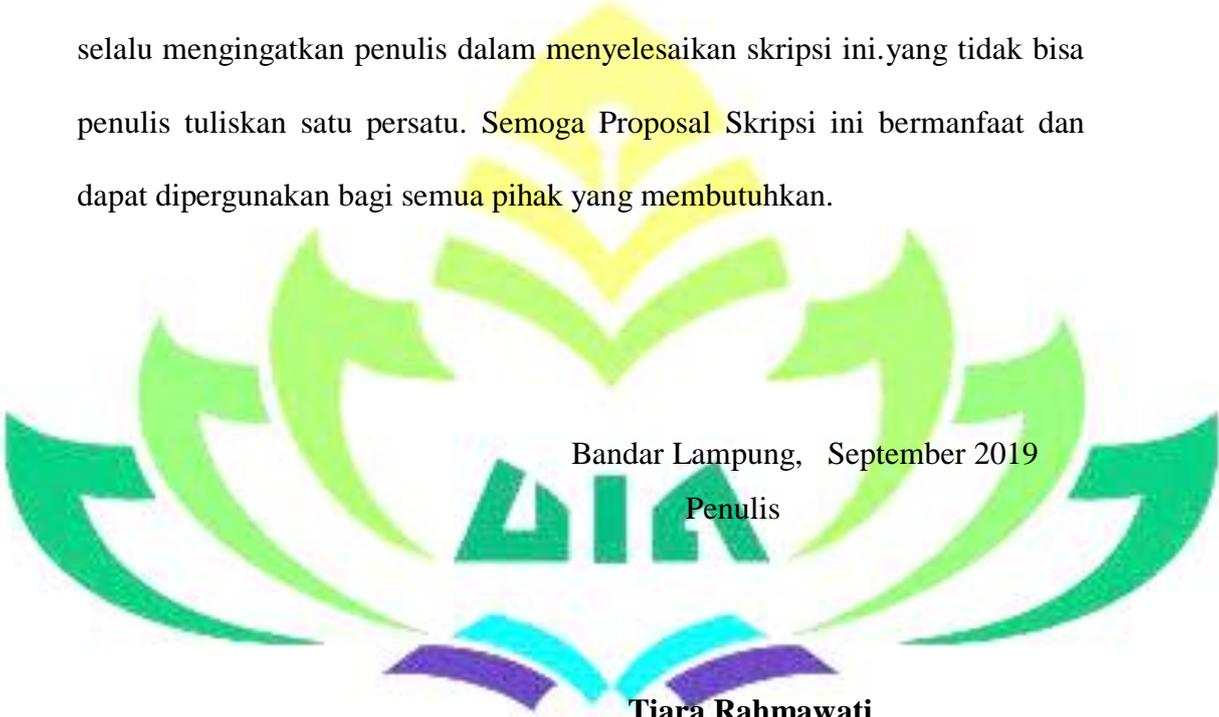
Alhamdulillahirobbil 'alamin, tiada hal yang lebih layak selain bersyukur kehadirat Allah SWT. Sebagai ungkapan rasa syukur atas karunia dan nikmat-Nya yang telah dilimpahkan kepada kita, shalawat beriring salam tak lupa kita ucapkan kepada Nabi kita Muhammad SAW.

Syukur Alhamdulillah penulis dapat menyelesaikan penulisan Skripsi. Skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk menempuh ujian akhir guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

Dalam proses penyelesaian Skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan dari banyak pihak, sehingga dengan penuh rasa penghormatan penulis mengucapkan terima kasih yang tiada terhingga kepada bapak/ibu:

1. Prof. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.
2. Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.
3. Dr. Hj. Romlah, M.Pd.I dan Junaidah, MA, selaku pembimbing I dan II atas keikhlasannya dalam memberikan bimbingan dan pengarahannya.
4. Bapak Nuzuar, KH. S.IP selaku Kepala TK Alkautsar Krui Pesisir Barat. Yang telah mengizinkan dan memberi dukungan bagi penulis untuk mengumpulkan data yang penulis perlukan dalam penyusunan skripsi. Dan tak lupa pula kepada seluruh Keluarga Besar TK Alkautsar Krui Pesisir Barat.

5. Semua pihak yang telah membantu dalam menyusun penelitian ini yaitu sahabat-sahabatku tercinta Alnaisah Witri Dewi Fitri, Ulvia Safratul Ula, Siska Mutia, S.Pd., Oktalia Dinata, S.H., Melisa Ainil Fajri, M.Si., Meisyi Triwandani, Deya Puspa, Santi Nur Jannah, S.Pd., Titik Komariah, S.Pd., Eli Putriani, S.Pd., Melyani Wulandari, S.Pd., Arum Ramanda Pratiwi. Yang secara langsung maupun tidak langsung telah memberikan dukungan dan selalu mengingatkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Yang tidak bisa penulis tuliskan satu persatu. Semoga Proposal Skripsi ini bermanfaat dan dapat dipergunakan bagi semua pihak yang membutuhkan.



Bandar Lampung, September 2019

Penulis

Tiara Rahmawati
NPM.1511070053

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iv
PENGESAHAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
BAB II LANDASAN TEORI, KERANGKA BERFIKIR DAN HIPOTESIS	
A. Deskripsi Teori	9
1. Pengembangan Media Pembelajaran	10
a. Pengertian Media Pembelajaran	12
b. Ciri-ciri Media Pembelajaran.....	13
c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	14
d. Macam-macam Media Pembelajaran.....	16
e. Pemilihan Media Pembelajaran	17
f. Evaluasi Media Pembelajaran.....	18
2. Media Pembelajaran Berbasis Comic Online Toondo.....	20

a. Pengertian Komik	20
b. Unsur Instrinsik Komik	23
c. Bentuk Komik.....	25
3. ToonDoo	26
a. Pengertian ToonDo.....	26
b. Keunggulan dan Kelemahan ToonDo	27
c. Membuat Media Pembelajaran Menggunakan ToonDo.....	28
d. Fasilitas ToonDo.....	39
4. Materi Akhlak Terhadap Orang Tua.....	42
a. Kewajiban Akhlak Terhadap Orang Tua.....	45
b. Cara Berbuat Baik Kepada Kedua Orang Tua.....	46
c. Pahala Bagi Orang Yang Berakhlak Kepada Orang Tua.....	49
d. Contoh Orang Yang Durhaka Kepada Orang Tua.....	50
e. Balasan Orang Yang Durhaka Kepada Orang Tua.....	51
B. Kerangka Berfikir	52
C. Hipotesis (Produk yang akan dihasilkan)	53

BAB III PROSEDUR PENELITIAN

A. Langkah-langkah penelitian.....	54
1. Potensi dan Masalah	55
2. Pengumpulan Data.....	56
B. Metode penelitian Tahap I.....	59
1. Populasi Sumber data	59
2. Teknik Pengumpulan data	60
3. Instrument Penelitian.....	61
4. Analisis Data.....	62
5. Perencanaan Desain Produk	62
6. Validasi Desain.....	63
C. Metode Penelitian Tahap II	64
1. Model Rancangan Eksperimen Untuk Menguji Produk yang telah Dirancang.....	64

2. Populasi dan Sampel	65
3. Teknik Pengumpulan Data	68
4. Insrumen Penelitian.....	69
5. Teknik Analisis Data.....	70

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian dan Pengembangan Media Pembelajaran.....	75
1. Potensi dan Masalah	75
2. Pengumpulan Data.....	76
3. Desain Produk.....	78
B. Kelayakan Media.....	82
1. Validasi Desain.....	82

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN PENGGUNANYA

A. Kesimpulan	104
B. Saran	104

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN INSTRUMEN

LAMPIRAN HASIL

LAMPIRAN FOTO KEGIATAN



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Populasi Siswa Tk Alkautsar Tahun Akademik 2018/2019.....	65
2. Aturan Pemberian Skor	71
3. Skala Kelayakan Media Pembelajaran.....	72
4. Pemberian Skor	73
5. Waktu Pelaksanaan Penelitian dan Pengembangan	75
6. Aspek dan Kriteria Untuk Ahli Materi.....	83
7. Hasil Validasi Ahli Materi Pada Aspek kelayakan Isi	84
8. Hasil Validasi Ahli Materi Pada Aspek Kebahasaan	86
9. Hasil Validasi Ahli Materi pada Aspek <i>performace</i>	88



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. ToonDoo.....	27
2. Halaman awal ToonDo.....	29
3. Sign Up For Free	30
4. Sign Up.....	30
5. Fort Register	31
6. Tampilan User	31
7. <i>Create Toon</i>	32
8. <i>Horizontal Layouts</i>	32
9. Loading ToonDoo	33
10. Lembar Kerja ToonDoo.....	33
11. Menu Backgrounds	34
12. Tombol Slide.....	34
13. Backgrouds	35
14. Tokoh	35
15. Props	36
16. Teks Percakapan	36
17. Komik	37
18. Menu Save	37
19. <i>Create Book</i>	38
20. Bookmaker.....	38
21. Buku Komik ToonDoo	39
22. Area Kerja <i>Toondoomaker</i>	41
23. Ikon ToonDoo.....	42

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. ToonDoo	27
2. Halaman awal ToonDo.....	29
3. Sign Up For Free	30
4. Sign Up.....	30
5. Fort Register	31
6. Tampilan User	31
7. <i>Create Toon</i>	32
8. <i>Horizontal Layouts</i>	32
9. Loading ToonDoo	33
10. Lembar Kerja ToonDoo.....	33



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iv
PENGESAHAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini telah membawa berbagai perubahan hampir dalam setiap aspek kehidupan. Berbagai aplikasi pengetahuan informasi dan teknologi menjadi salah satu faktor penting penunjang aktivitas dalam memenuhi kebutuhannya. Hal ini seiring dengan bidang pendidikan yang terus mengalami perkembangan.

Kecepatan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi akan lebih dipacu lagi oleh mudahnya orang memperoleh informasi iptek melalui jaringan internet.² Penggunaan internet di Indonesia mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. Lembaga riset pasar e-Marketer. Jumlah penggunaan internet di Indonesia pada tahun 2015 yaitu 93 juta dan meningkat netter Indonesia bakal mencapai 112 juta orang pada tahun 2017, mengalahkan Jepang dengan peringkat ke-5 yang pertumbuhan jumlah penggunaannya lebih lambat.³

Dalam sejarah internet, pendidikan menjadi penting karena secara historis untuk kepentingan pendidik dan penelitian itulah sesungguhnya internet pertama kali dikembangkan sejak dua dasawarsa di AS (Amerika Serikat). Karena itu

² Dedi supriadi, *kebudayaan, dan perkembangan iptek* (Badung: alfabeta,2001),h. 88.

³ Kominfo, "penggunaan internet di Indonesia Nomor Enam di dunia,"kominfo online. https://www.kominfo.go.id/content/detail/4286/pengguna-internet-indonesia-nomor-enam-dunia/0/sorotan_media (diakses 20 januari 2017).

yang pertama menggunakannya adalah perguruan tinggi, para dosen dan mahasiswa.⁴

Internet merupakan salah satu alat pembelajaran setelah buku, oleh sebab itu keberhasilan pembelajaran dengan internet sebagai faktor mendukung, harus di tunjang oleh adanya interaksi yang maksimal antara anak-anak dengan pendidik di sekolah, antara anak-anak dengan berbagai fasilitas pendidikan, antara anak-anak dengan teman-temannya di sekolah, dan adanya pola pendidikan aktif dalam interaksi tersebut.⁵

Memulai pemanfaatan internet dalam dunia pendidikan peserta didik mampu menggunakan internet secara maksimal untuk mencari informasi yang berhubungan dengan mata pelajaran yang di ajarkan di sekolah selain itu internet merupakan alat yang lebih mudah dan menyenangkan sebagai sumber belajar dari pada buku-buku di perpustakaan.⁶

Pada saat ini sekolah-sekolah dikota besar sudah memiliki jaringan *wifi/hospot* untuk mempermudah peserta didik untuk mengakses informasi melalui jejaring internet. Kemudahan mengakses informasi ini tidak menutup kemungkinan pendidik dituntut mengembangkan media pembelajaran berbasis *online*. Berdasarkan pra penelitian pada anak usia dini, didapat bahwa proses pembelajaran yang diterapkan sudah menggunakan media yang berbasis *online*. Akan tetapi penggunaan media *online* hanya sebatas digunakan para pengajar

⁴ Dedi supriadi, *op.cit.*, h.92

⁵ Weny rochmawati, "perilaku pemanfaatan internet (*internet utilization of behavior*) (studi deskriptif tentang pemanfaatan internet untuk kepentingan Hiburan dan akademi di kalangan anak-anak di kota Surabaya)," jurnal libri-Net Vol.1(2012), [http://journal.unair.ac.id/perilaku-pemanfaatan-internet-\(internet-utilization-of-behavior\)-\(studi-deskriptif-tentang-pemanfaatan-internet-untuk-kepentingan-hiburan-dan-akademik-di-kalangan-anak-anak-di-kota-surabaya\)-article-4404-media-136-category-8.html](http://journal.unair.ac.id/perilaku-pemanfaatan-internet-(internet-utilization-of-behavior)-(studi-deskriptif-tentang-pemanfaatan-internet-untuk-kepentingan-hiburan-dan-akademik-di-kalangan-anak-anak-di-kota-surabaya)-article-4404-media-136-category-8.html) (diakses 15 februari 2017).

⁶ Ajeng fika fatma candra wati, "Hubungan pemanfaatan internet sebagai sumber belajar dan kemandirian belajar dengan presentasi belajar sosialogi siswa kelas XI SMA Negeri kebakkramat tahun pelajaran 2013/2014," *jurnal skripsi*, <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/sosant/article/download/2908/1990> (diakses 7 mei 2017)

mencari sumber pembelajaran yang berbasis artikel pembelajaran secara umum belum difokuskan pada penggunaannya untuk materi bercerita.

Hasil penelitian yang dilakukan yang dilakukan Ajeng Fika Fatma Candra Wati membuktikan penggunaan internet sebagai sumber belajar mampu menaikkan prestasi akademiknya.⁷ Tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik tidak dipengaruhi oleh satu faktor saja melainkan beberapa faktor yang saling berkesinambungan. Salah satunya pemanfaatan internet sebagai sumber belajar lebih ditingkatkan maka hasil belajar peserta didik juga akan meningkat.⁸

Dari hasil Pra survey Wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada anak usia dini, didapat bahwa kecenderungan peserta didik menginginkan tampilan buku yang disertai gambaran-gambar menarik sebagai pendukung. Seperti yang dijelaskan Lutfiana khairoh, dkk. Dalam penelitiannya buku bacaan di dalamnya terdapat gambar yang menarik dan bersifat menghibur dari pada membaca buku yang bersifat verbal.⁹

Berdasarkan Wawancara yang dilakukan penelitian terhadap anak usia dini, diperoleh informasi bahwa selama ini peserta didik cenderung bosan dengan buku yang dipenuhi tulisan-tulisan, sehingga pendidik harus bisa memberikan informasi

⁷,*Ibid.*,h. 7.

⁸Khairun Nisa, syahmi Edi, "Hubungan pemanfaatan internet sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran biologi kelas XII IPA MAN Binjai Tahun pembelajaran 2014/2015," *jurnal pendidikan* vol.3 No.4 (2015), <http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/pelita/article/download/3982/3547> (diakses 7 mei 2017).

⁹ Lutfiana khairoh, Ani rosilowati, sri Nurhayati, "pengembangan Buku cerita IPA Terpadu Bermuatan Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan pada Tema Pencemaran Lingkungan," *jurnal pendidikan* (2014), <http://journal.unnes.ac.id/sju/imdex.php/usej> (diakses 10 November 2017).

ke anak usia dini seperti menggunakan bahan ajar yang menarik dan menyenangkan.¹⁰

Penelitian dan pengembangan ini dilatar belakangi oleh adanya potensi dan masalah, potensi dalam penelitian dan pengembangan ini adalah perkembangan dunia teknologi yang pesat, khususnya internet. Hal tersebut ditunjukkan dari peningkatan jumlah pengguna internet tahun 2018 yang mencapai 132 juta orang. Jumlah tersebut menunjukkan bahwa setengah atau lebih dari 50% penduduk Indonesia telah biasa mengakses internet. Perkembangan tersebut sejatinya dapat diimplementasikan dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu diperlukan pengembangan media pembelajaran berlandaskan potensi perkembangan teknologi, sehingga dibuatlah media berupa *Comic Online ToonDoo*.

Dalam proses pembelajaran dibutuhkan bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik setiap anak usia dini, mata pelajaran, sarana dan prasarana penunjang. Bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini adalah bahan ajar yang dikemas dalam media pembelajaran yang lebih menarik. Melihat kondisi ini, perlu dikembangkan *comic online* untuk memacu peserta didik agar menarik dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas.

Komik merupakan suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita.¹¹

Penggunaan komik memasuki dunia gambar. Dunia gambar disini maksudnya dunia hampir membuat semua orang akan tertarik. Pesan-pesan

¹⁰ Hasil Pra penelitian Lampiran 2.

¹¹ Wikipedia, "komik," Wikipedia online ; <http://id.wikipedia.org/wiki/komik> (diakses 20 januari 2017)

melalui gambar dan berbagai percakapan akan mudah diikuti peserta didik. Menuangkan ide melalui gambar-gambar unik untuk dijadikan alternatif media belajar peserta didik.

Kehadiran komik dalam kegiatan pembelajaran akan memberi nuansa baru.¹² Gambar kartun dalam pembelajaran memiliki peranan penting. Karena peserta didik sangat tanggap terhadap stimulant visual yang lucu, menarik dan praktis.

Media pembelajaran dapat merupakan wahana penyalur pesan dan informasi belajar. Media pembelajaran yang di rancang secara baik akan sangat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, terutama bahan pelajaran yang rumit atau kompleks.¹³

Mengingat bahwa media adalah sebagai salah satu komponen dalam sistem itu, mempunyai fungsi sebagai sarana komunikasi non-verbal. Sebagai salah satu komponen sistem, artinya media mutlak harus ada atau harus dimanfaatkan di dalam setiap pembelajaran. Dikatakan dengan demikian sebab jika salah satu komponen itu tidak ada maka hasil yang diperoleh tidak akan maksimal.¹⁴

Kewajiban Akhlak terhadap orang tua adalah kata yang mencakup kebaikan di dunia dan di ahirah, akhlak terhadap orang tua adalah dengan baik kepada keduanya, memenuhi hak-hak keduanya dan mentaati keduanya.

¹² I wayan adinata, Nengah maharata, I Dewa Putu Nyeneng, “ Pengembangan Komik Pembelajaran Fisika Berbasis Desain Grafis, “*jurnal Pembelajaran Fisika* Vol.3 No.5 (2015), <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JPF/article/view/102368> (diakses 16 februari 2017).

¹³ Syaiful Bahri Djamarah, Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta:Rineka Cipta, 2010),h.121.

¹⁴ I Ketut Suda, “Pentingnya Media Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Peserta didik di sekolah Dasar, “*Online* ; <http://www.unhi.ac.id/wp-content/uploads/2016/02/PENTINGNYA-MEDIA-DALAM-MENINGKATKAN-KUALITAS-PEMBELAJARAN-PESERTA-DIDIK-DI-SEKOLAH-DASAR.pdf>_(diakses 5 februari 2017).

Berdasarkan prasurvey wawancara yang dilakukan peneliti terhadap anak usia dini, para pendidik belum menggunakan media yang sesuai dengan materi, para pendidik hanya menggunakan media buku dari hal tersebut berdampak pada peserta didik yaitu kurangnya minat dan konsentrasi belajar.

Dari hal di atas, untuk menarik para peserta didik perlu adanya media yang dapat meningkatkan konsentrasi dan minat peserta didik, oleh karena itu, peneliti mencoba untuk menggunakan media komik melalui media pembelajaran *Comic Online ToonDoo*.

Penggunaan media komik memberikan dampak positif kepeserta didik. Dengan penggunaan komik dapat diterapkan untuk menyampaikan pesan dalam berbagai ilmu pengetahuan, dan karena penampilannya yang menarik, format dalam komik ini seringkali diberikan pada penjelasan yang sungguh-sungguh dari pada sifat yang hanya hiburan saja.¹⁵

Salah satu faktor dipilihnya komik sebagai media pembelajaran karena media ini sangat menarik dalam kehidupan peserta didik dan banyak terdapat di tokoh-tokoh bacaan serta merupakan suatu kenyataan bahwa sebagian dari peserta didik itu mengenal dan mengingat karakter tokoh dari komik yang mereka lihat. Buku-buku komik maupun gambar dapat dipergunakan secara efektif oleh pendidik dalam usaha meningkatkan minat, mengembangkan pembendaharaan kata-kata.

Salah satu penerapan yang dapat di gunakan untuk mengembangkan atau pembuatan media pembelajaran komik yaitu toondoo. Aplikasi ini dilengkapi fitur-

¹⁵ Anip Dwi saputro, “ aplikasi komik sebagai media pembelajaran, “*M U A D D I B* (2015), <http://eprints.umpo.ac.id/1864/2/kompilasi%20artikel%2051%201.pdf>(diakses 18 februari 2017)

fitur yang cukup lengkap yaitu tersedia *background, character, property, text, gallery, special, brushmen* dan dapat membuat karakter sendiri sesuai apayang diinginkan. Media ini dapat menyusun komik menjadi sebuah buku.

Kelebihan dari pemanfaatan toondoo ini adalah dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran *comic online* yang mudah dibaca, efektif, praktis dan juga menarik sehingga pembelajaran menjadi berkesan dan menyenangkan bagi anak atau peserta didik. Oleh karena itu peneliti merasa perlu adanya ‘pembangunan media pembelajaran berupa *comic online* toondoo materi akhlak bagi anak usia dini’.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Mengembangkan Media Pembelajaran *Comic Online* Toondoo Materi Akhlak Bagi Anak Usia Dini?
2. Apakah Kelayakan Media Pembelajaran *Comic Online* ToonDoo Materi Akhlak Bagi Anak Usia Dini?
3. Apakah Respon Peserta didik terhadap Penggunaan Media Pembelajaran *Comik Online* Toondoo Materi Akhlak Bagi Anak Usia Dini?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

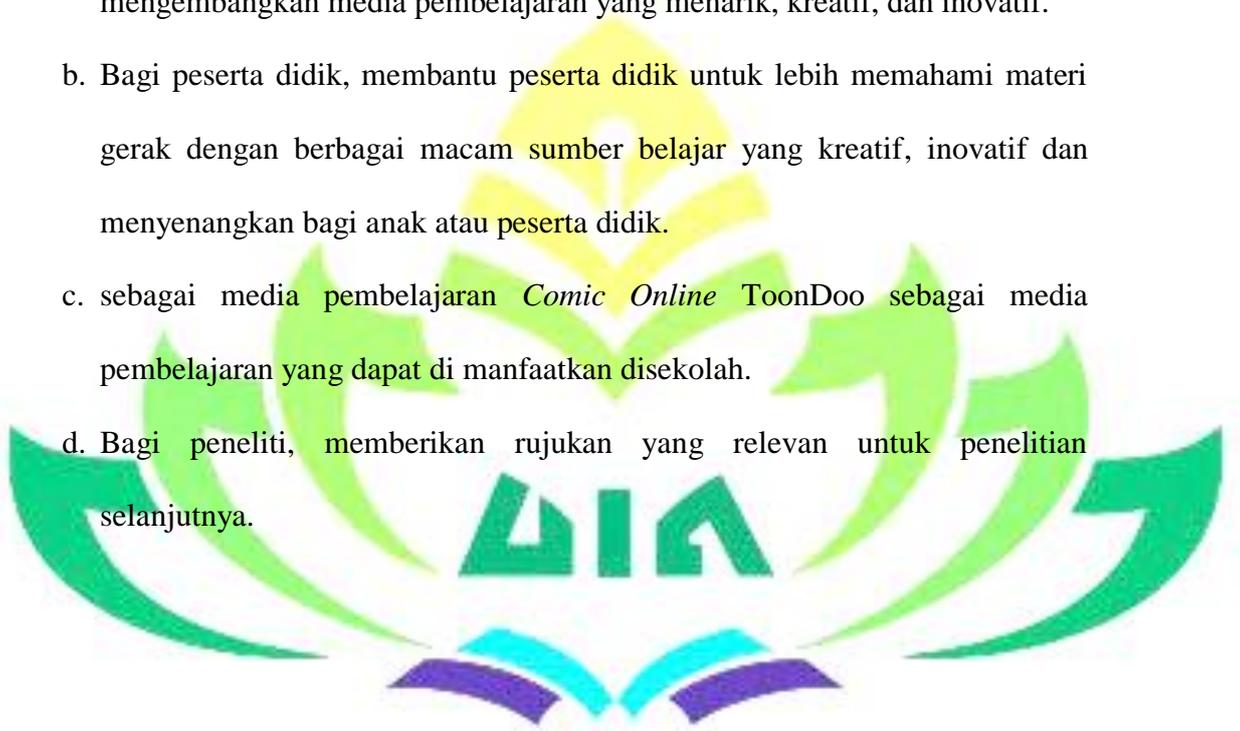
- a. Untuk Mengembangkan media pembelajaran *Comic Online* TonDoo Materi Ahklak Bagi Anak Usia Dini.
- b. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Comic Online* Toondoo Materi Ahklah Bagi Anak Usia Dini.

- c. Untuk mengetahui Respon peserta didik Terhadap penggunaan Media Pembelajaran *Comic Online ToonDoo* Materi Akhlak Bagi Anak Usia Dini.

2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

- a. Bagi guru, memberikan dorongan dan memacu kreatifitas guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik, kreatif, dan inovatif.
- b. Bagi peserta didik, membantu peserta didik untuk lebih memahami materi gerak dengan berbagai macam sumber belajar yang kreatif, inovatif dan menyenangkan bagi anak atau peserta didik.
- c. sebagai media pembelajaran *Comic Online ToonDoo* sebagai media pembelajaran yang dapat di manfaatkan disekolah.
- d. Bagi peneliti, memberikan rujukan yang relevan untuk penelitian selanjutnya.



BAB II

LANDASAN TEORI, KERANGKA BERFIKIR DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

A. Deskripsi Teori

Dalam penelitian Research and Development terdapat beberapa model yang dapat digunakan sebagai panduan dalam mengembangkan suatu produk diantaranya:

1. Borg and Gall

Borg and Gall mengemukakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan terdiri sepuluh langkah penelitian yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produk final.¹⁶

2. Thiagarajan

Thiagarajan mengemukakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan terdiri dari *define* (tahap pendefinisian), *design* (tahap perencanaan), *development* (tahap pengembangan), and *dissemination* (tahap penyebaran).

3. Robert Maribe Branch

Robert Maribe Branch mengembangkan desain pembelajaran dengan ADDIE yang merupakan kepanjangan dari *analysis, define, development, implementation and evaluation*.

¹⁶ Sugiyono, *metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2011), h.298.

4. Richey and Klein

Richey and Klein mengemukakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan dari mulai *planning* (perencanaan) selanjutnya *production* (memproduksi) dan kemudian *evaluation* (evaluasi).¹⁷

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Istilah teknologi berasal dari bahasa Yunani *technologia* yang menurut Webster Dictionary berarti *systematic treatment* atau penanganan sesuatu secara sistematis, sedangkan *techne* sebagai dasar kata teknologi berarti *art, skill, science* atau keahlian, keterampilan, ilmu.¹⁸ Teknologi merupakan sistem yang diciptakan oleh manusia untuk sesuatu tujuan tertentu.¹⁹

Teknologi pendidikan dapat digunakan atau ditafsirkan sebagai media yang lahir dari perkembangan alat komunikasi yang digunakan untuk tujuan pendidikan.²⁰

Sutomo dan Sugito, "teknologi pendidikan adalah proses kompleks yang terpadu menghasilkan dan memecahkan masalah belajar manusia atau pendidik".²¹ Finn mengatakan pada tahun 1920-an awal perkembangan teknologi pendidikan. Istilah dan definisi formal pertama yang berhubungan dengan teknologi pendidikan pada saat itu adalah "pengajaran visual".²²

¹⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development* (Bandung: Alfabeta, 2015), hh.37-39.

¹⁸ Nasution S, *Teknologi pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h.2

¹⁹ Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Predana Media Group, 2009), h.132.

²⁰ Nasution S, *op.cit.*, h.13.

²¹ Rahman, "Penerapan Teknologi Pendidikan dalam Rangka Menuju Innovative School," *Jurnal Penerapan Teknologi Pendidikan* (2010), <http://www.scribd.com/doc/46014400/JURNAL-PENERAPAN-TEKNOLOGI-PENDIDIKAN> (diakses 29 Januari 2017).

²² Yusufhadi Miarso, *op.cit.*, h.134.

Penerapan teknologi pendidikan dalam pembelajaran dimaksudkan agar belajar lebih efektif, efisien, lebih banyak, lebih luas, lebih cepat dan bermakna bagi kehidupan orang yang belajar.²³

Teknologi yang muncul membuat program pendidikan jarak jauh yang digunakan saat ini tidak dapat diantisipasi.²⁴

Beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa teknologi pendidikan adalah suatu sistem yang diciptakan manusia dan digunakan manusia untuk membantu dalam kegiatan mengajar.

Internet sebenarnya contoh sebuah jaringan computer. Jaringan ini menghubungkan jutaan computer yang tersebar diseluruh dunia. Yang menarik disini adalah siapapun dapat terhubung ke dalam jaringan ini.²⁵ dengan demikian internet sudah menjadi produk yang mudah dan murah diperoleh dengan semakin banyaknya adanya warnet-warnet yang didirikan dan menjual jasa internet seperti halnya wartel-wartel disekitar kita.²⁶

Referensi ilmu pengetahuan terkini, alat manajemen pengetahuan jaringan pakar berbagai ilmu, jaringan antara institusi pendidikan, pusat pengembangan materi ajar,

Beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa warnet adalah suatu jaringan yang member manusia didunia ini berupa kemudahan dalam aspek

²³Yuberti, "Online Group Discussion padamata kuliah Teknologi Pembelajaran fisika," jurnal ilmiah pendidikan fisika 'Al-Biruni' 04 (2) (2015), <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-biruni/index> (diakses 16 februari 2017).

²⁴ Tonya Mc Million, "Communication and Security Issues in online Education: student Self-Disclosure in Course Introductions". *Journal of interactive online learning*. Vol 15, No 1, 2017, h.2.

²⁵Hamzah B. Uno, Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi &informasi pembelajaran* (Jakarta:Bumi aksara, 2011),h. 169.

²⁶*Ibid*,h203.

kebutuhan manusia dalam mencari sumber pengetahuan informasi dengan cepat dan efisien waktu.

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yang berarti medius yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’, dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.²⁷

AECT (1977) sebuah organisasi yang bergerak dalam teknologi pendidikan dan komunikasi, mengartikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk proses penyaluran informasi.²⁸

Gagne, media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs mengemukakan media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar.²⁹

Pengertian media di atas hanyalah sebagian kecil dari sejumlah pengertian media yang ada. Namun secara garis besar antara pengertian satu dengan yang lainnya mempunyai kesamaan dalam tujuannya, yaitu “mengefektifkan proses penyampaian pesan”, sehingga pesan (dalam hal ini materi pelajaran) dapat dimengerti dan diterima peserta didik dengan mudah.³⁰

Perlu dikemukakan pula bahwa kegiatan pembelajaran adalah suatu proses komunikasi. Dengan kata lain, kegiatan belajar melalui media terjadi bila ada

²⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran Edisi Revisi* (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), h. 3.

²⁸ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Predana Media Group, 2012), h. 57.

²⁹ Arief S. Sadiman *et al.*, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan pemanfaatannya*. (Jakarta: Rajawali pers, 2012). Hh. 6-7.

³⁰ Dewi Salma Prawiradilaga *et al.*, *Mozaik Teknologi Pendidikan E-Learning* (Jakarta: Kencana Prenadamedia Grup, 2013), h. 18.

komunikasi antara penerima pesan (P) dengan sumber (S) lewat media (M) tersebut. Namun proses komunikasi itu sendiri baru terjadi setelah ada reaksi balik (*feedback*). Berdasarkan uraian penjelasan di atas maka secara singkat dapat dikemukakan bahwa media pembelajaran itu merupakan wahana penyaluran pesan atau informasi belajar.³¹

Rossi dan Breidle mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan seperti contohnya radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya.³² Ali menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbantuan komputer mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap daya tarik peserta didik untuk mempelajari kompetensi yang diajarkan.³³

Beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan dalam pembelajaran guna untuk memudahkan pendidik dalam menyampaikan atau mentransfer ilmu.

b. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Gerlach dan Ely juga mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin pendidik tidak mampu (kurang efisien) melakukannya.³⁴

³¹Tejo Nurseto, "Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik," *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, Vol. 8 No. 1 (2011), <http://journal.uny.ac.id.php/jep/article/viewfile/706/570> (diakses 17 Februari 2017).

³²Wina Sanjaya, *op. cit.*, h. 58.

³³Muhamad Ali, "Pengembangan Media Pembelajaran interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik," *Jurnal Edukasi@Elektro*, Vol.5No.1(2009), <http://journal.uny.ac.id/index.php/jee/article/view/348> (diakses 17 Februari 2017).

³⁴ Azhar Arsyad, *op.cip.*, h.15.

1. *Ciri fiksatif*, menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksikan suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, *video tapee*, *audio tape*, disket computer, dan film.
2. *Ciri manipukative*, tranformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena memiliki ciri *manipulative*. Kejadian yang memakan waktu berhari hari dapat disajikan kepada peserta didik dalam waktu dua atau tiga menit dengan tehnik pengambilan gambar *time-lapse recording*.
3. *Ciri distributive*, memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadiannya tersebut disajikan kepada sejumlah besar peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Levie dan lentz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual yaitu :³⁵

1. Fungsi atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pembelajaran peserta didik tidak tertarik dengan materi pengajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan pembelajaran.

³⁵ *Ibid.*, h.20-21.

Media gambar khususnya gambar yang diproyeksikan melalui *overhead projector* dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pembelajaran yang akan mereka terima nanti. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pengajaran semakin besar minatnya.

2. Fungsi afektif

Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar atau (membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat mengunggah emosi dan sikap peserta didik, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

3. Fungsi kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambing visual atau gambar memperlancar tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4. Fungsi kompensatoris

Fungsi kompensatoris adalah media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan peserta didik yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Dari beberapa fungsi media oleh para ahli di atas peneliti menyimpulkan bahwa media yang baik akan merangsang pola pikir yang berimbang membangkitkan motivasi, semangat belajar.

d. Macam- macam Media Pembelajaran

Media diklarifikasikan dilihat dari jenisnya, daya liputnya, serta bahan pembuatannya, yaitu ³⁶

(1) Dilihat dari jenisnya

- a) Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan indra pendengaran saja seperti contohnya mendengarkan radio dan piringan hitam.
- b) Media visual adalah media yang melibatkan indra penglihatan seperti film *strip* (film rangkaian), *slides* (film bingkai) foto, gambar atau lukisan.
- c) Media audiovisual adalah media yang melibatkan unsur indra pendengaran dan penglihatan.

(2) Dilihat dari daya liputnya

- a) Media dengan daya liput dan serentak

Penggunaan media ini memiliki daya liput yang luas tidak terbatas oleh tempat dan ruang selain itu dapat menjangkau jumlah anak yang banyak dalam waktu yang sama. Seperti radio dan televisi.

- b) Media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat
penggunaan media ini memiliki daya liput yang sempit dan terbatas yang membutuhkan ruang dan tempat yang khusus seperti film, *sound slide*, film rangkai, yang harus menguatkan tempat tertutup dan gelap agar terlihat dalam proses penayangan.

³⁶Syaiful Bahri Djamarah, *Aswan Zain, Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta:Rineka Cipta,2010),hh.124-126.

c) Media untuk pengajaran individual

Penggunaan media ini hanya untuk seorang diri. Seperti modul berprogram dan pengajaran melalui komputer.

(3) Dilihat dari bahan pembuatannya

a) Media sederhana adalah sebuah media yang berbahan dasar yang sederhana, mudah diperoleh, harganya yang murah, cara pembuatannya mudah, dan penggunaannya tidak sulit.

b) Media kompleks adalah sebuah media yang bahan dan alat pembuatannya sulit di peroleh serta mahal harganya, sulit dalam proses pembuatannya, dan penggunaannya harus dengan keterampilan yang memadai.

Dari jenis media pembelajaran yang telah disebutkan di atas dapat disimpulkan bahwa pentingnya memilih jenis media pembelajaran yang tepat sesuai kebutuhan seorang pendidik agar tersalurkan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik.

e. Pemilihan Media Pembelajaran

Keteriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Ada beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media yaitu :³⁷

1. Apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri memiliki dana, tenaga dan fasilitasnya.
2. Faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahuan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama.

³⁷ Muhamad Ali, *op. cit.*,h.13.

3. Efektifitas dalam jangka waktu yang panjang

Sanjaya mengemukakan pertimbangan lain dalam memilih media pembelajaran yang tepat dengan menggunakan kata ACTION (*access, cost, technology, interactivity, organization, novelty*) berikut.³⁸

1. *Acces*, yaitu menyangkut pertimbangan apakah pemilih media diizinkan untuk digunakan, selain itu kemanfaatan, kemudahan, ketersediaan media.
2. *Cost*, yaitu menyangkut biaya. Dikeluarkan harus seimbang dengan manfaatnya.
3. *Technology*, yaitu ketersediaan teknologinya dan kemudahan dalam penggunaan.
4. *Interactivity*, yaitu dapat menghadirkan komunikasi dua arah yang artinya terjadi timbal balik.
5. *Organization*, yaitu dukungan lembaga dan cara pengorganisasikannya.
6. *Novelty*, yaitu menyangkut kebaruan dari media. Media yang dipilih *up to date* biasanya lebih menarik dan lebih baik.

f. Evaluasi Media Pembelajaran

Kriteria penilaian termasuk mekanisme penjurian tidak digabungkan menjadi satu, tetapi dipisah dan tiap aspek dinilai oleh orang yang kompeten di aspek tersebut. Aspek dan kriterian penilaian media pembelajaran adalah³⁹

1) Aspek Rekayasa Perangkat Lunak

- a. Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran.

³⁸Hamdani, *strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Pustaka Setia, 2011),h.257.

³⁹Niken Ariani,Dany Haryanto,*Pembelajaran Multimedia di sekolah* (Jakarta:prestasi Pustaka Karya,2010), h.45.

- b. *Reliable* (handal).
- c. *Maintainable* (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah).
- d. Ketepatan pemilihan jenis aplikasi/*software/tool* untuk pengembangan.
- e. Kompatibilitas (media pembelajaran dapat diinstalasi/dijalankan diberbagai *hardware/software* yang ada).
- f. Pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi.
- g. Dokumentasi program media pembelajaran yang lengkap meliputi: petunjuk instalasi (jelas, singkat, lengkap), *trouble shooting* (jelas, terstruktur, dan antisipatif), desain program (jelas, menggambarkan alur kerja program).
- h. *Reusable* (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat memanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain).

2) Aspek desain pembelajaran

- a. Kejelasan tujuan pembelajaran (rumusan, realistik)
- b. Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/kurikulum
- c. Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran
- d. Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran
- e. Interaktivitas
- f. Pemberian motivasi belajar
- g. Kontekstualitas dan aktualitas
- h. Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar
- i. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran

- j. Kedalaman materi
- k. Kemudahan untuk dipahami
- l. Sistematika, runtut, alur logika jelas
- m. Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, stimulasi, latihan
- n. Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran
- o. Ketepatan dan ketetapan alat evaluasi

3) Aspek komunikasi visual

- a. Komunikasi: sesuai dengan pesan dan dapat diterima/sejalan dengan keinginan sasaran
- b. Kreatif dalam ide berikut penugasan gagasan
- c. Sederhana dan memikat
- d. Audio (narasi, *sound effect*, *backsoud*, music)
- e. *Visual (layout design, typography, warna)*
- f. Media bergerak (animasi, *movie*)
- g. *Layout interactive* (ikon navigasi)

2. Media Pembelajaran Berbasis *Comic Online ToonDoo*

a. Pengertian Komik

Komik (*comic*) adalah cerita gambar (dalam majalah, surat kabar atau dalam bentuk buku) yang menggunakan sedikit kata-kata.⁴⁰ selain itu komik merupakan suatu kartun yang mengungkapkan suatu karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat, dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca.

⁴⁰Poerwadarminta, *kamus umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta:Balai Pustaka,2007),h.608

Susanto, komik memuat gambar yang menarik dan mempunyai cerita/makna buat para pembacanya. Kata komik berasal dari bahasa Prancis *comique* yang sebagai kata sifat artinya lucu atau menggelikan dan sebagai kata benda artinya pelawak atau badut. Komik pada dasarnya untuk menghibur dan memberi kesan lucu bagi para pembacanya.⁴¹

Scott McCloud, komik mampu membangun kedekatan cerita dengan pembaca yang seolah-olah menjadi tokoh utama dalam dunia komik dan cerita yang disajikan lebih hidup dan nyata dimata pembaca.⁴²

Waluyanto mengemukakan komik sebuah media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Karena terdiri dari gambar dan tulis yang dirangkai dalam alur cerita, sehingga mudah dipahami.⁴³

Komik salah satu media visual bergambar. Media visual yaitu seperangkat alat penyalur pesan dalam pembelajaran yang dapat ditangkap melalui indera penglihatan tanpa adanya suara dari alat tersebut.

Nabi Muhammad SAW menjelaskan garis lurus yang terdapat di dalam gambar adalah manusia, gambar empat persegi yang melingkari adalah ajalnya, satu garis lurus yang keluar melewati gambar merupakan harapan dan angan-

⁴¹ Febi Rahmat Hidayat, Imam Zaini, "Pembuatan Buku Komik Sawunggaling," *Jurnal pendidikan seni rupa*, Vol.3 No. 3(2015) <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/va/issue/view/881>(diakses 18 februari 2017).

⁴²Alfian Candra Ayuswantana, R. Eka Rizkiantono,"Perancangan Web-Komik wanorosingo sebagai media Alternatif Pengenalan Wayang Cek-dong untuk generasi Muda," *Jurnal sains dan seni pomits*, Vol.3 No.1 (2014), http://ejournal.its.ac.id/index.php/sains_seni/article/view/6021(diakses 17 februari 2017) .

⁴³Ani Widyawati, Anti Kolonial. Prodjosantoso, " Pengembangan Media Komik IPA Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan karakter Peserta Didik SMP," *Jurnal inovasi Pendidikan IPA*, vol.1 No.1 (2015), <http://journal.uny.ac.id/index.php/jipi/article/view/4529/3901> (diakses 17 februari 2017)

agannya sementara garis-garis kecil yang ada disekitar garis lurus dalam gambar adalah musibah yang selalu menghadap manusia dalam kehidupannya didunia.⁴⁴

Khairunnas merumuskan 21 strategi menganjar yang pernah diterapkan oleh Rasulullah berdasarkan hadist-hadist yang biasa dikaji sampai hari ini. Salah satunya menggunakan strategi tersebut adalah menggajar dengan menggunakan gambar dan multimedia.⁴⁵ penggunaan media gambar yang dipakai Rasulullah SAW salah satu metode yang baik dipakai seseorang pendidik agar lebih mudah dipahami dan diserap oleh akal dan jiwa manusia dalam penyampaian informasi pengetahuan.⁴⁶

Komik saat ini tidak hanya digunakan sebagai media penghibur, tapi juga dapat digunakan sebagai media pendidikan, informasi, dan lain-lain komik merupakan sarana yang menarik untuk menyampaikan informasi karena memuat naratif dan bentuk presentasi bergambar.⁴⁷

Penggunaan komik dalam proses pembelajaran dapat merangsang motivasi dan ketertarikan peserta didik terhadap suatu pokok bahasa yang dianggap sulit untuk dimengerti, merangsang aktifitas disukai, membangun pemahaman dan memperpanjang daya ingat.⁴⁸ penggunaan komik dalam pengajaran sebaiknya

⁴⁴ *Ibid.*

⁴⁵ Bppk. Kemenkeu, "Metode Pendidikan, Pembelajaran, dan Pelatihan Nabi Muhammad" *Bppk Kemenkeu online*. <http://www.bppk.kemenkeu.go.id/publikasi/artikel/168-artikel-pengembangan-sdm/20334-metode-pendidikan,-pembelajaran,-dan-pelatihan-nabi-muhammad> (diakses 25 Januari 2017).

⁴⁶ M. Ramli, *op.cit.*, h.141

⁴⁷ Aulies Negreta, "Counstructing A ComicTo CommunicateScientific Information About Sustainable Development And Natural Resources In Mexico," *Aquiles Negrete / Procedia-Social And Behavioral Sciences* 103(2013), <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042813037725> (diakses 20 Agustus 2017)

⁴⁸ Ary Nur Wahyuningsih, "Pengembangan Media Komik Bergambar Materisistem Saraf Untuk Pembelajaran Yang Menggunakan Strategi Pq4r," *Jurnal PP*, Vol. 1 No. 2 (2011), <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jppasca/article/view/1533/0> (diakses 18 Februari 2017)

dipandu dengan metode mengajar, sehingga komik akan dapat menjadi alat pengajaran yang efektif.⁴⁹ media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk komik dapat digunakan sebagai salah satu variasi media pembelajaran.⁵⁰

Dari beberapa pengertian komik yang telah disebutkan di atas dapat disimpulkan bahwa komik adalah sebuah pengembangan gambar yang memiliki alur cerita dan memberikan nuansa baru dalam belajar.

b. Unsur intrinsik komik

Mengembangkan media yang menggunakan ilustrasi komik penting diperhatikan unsur intrinsik dari komik itu sendiri antara lain:⁵¹

1. Cerita, mengartikan cerita sebagai sebuah narasi berbagai kejadian yang sengaja diurut berdasarkan waktu.
2. *Plot* (alur cerita), bahwa *plot* merupakan cerita yang berisi urutan kejadian, tetapi dasar setiap kejadian dihubungkan secara sebab akibat, yakni peristiwa yang satu mengakibatkan peristiwa yang lain.
3. Penokohan, penokohan atau karakterisasi sering disamakan artinya dengan karakter dan perwatakannya.
4. Tema, dapat dipandang sebagai dasar cerita, dan gagasan dasar umum sebuah karya fiksi.
5. Latar, latar atau setting merujuk pada pengertian tempat, hubungan waktu dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa yang diceritakan.

⁴⁹ *Ibid.*, h. 78.

⁵⁰ Henggang Bara Saputro, Soeharto, "Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD," *Jurnal Prima Edukasia* Vol. 3No.1 (2015), <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/article/view/4065> (diakses 14 Februari 2017)

⁵¹ Gun Gun Gunawan, Alvanov Z. Mansoor, Naomi Haswanto, "Kajian Gaya *Visual Storytelling* Tatang Suhenra," *Demandia* Vol 01 No. 01(2016), <https://scholar.google.co.id> (diakses 15 Maret2017)

6. Sudut pandang penceritaan, sudut atau point of view pada hakikatnya mempersoalkan siapa yang menceritakan atau dari posisi mana (siapa) sebuah peristiwa dan tindakan dilihat.
7. Penceritaan visual (visual storytelling), visual storytelling pada komik dibagi menjadi beberapa rangkaian pengambilan keputusan, yaitu:
 - a. Pemilihan momen, yang berkaitan dengan bagaimana peralihan dari satu panel kepada panel yang lainnya.
 - b. Pemilihan bingkai (frame), pemilihan frame ini bertujuan untuk membuat pembaca dapat melihat tempat aksi berlangsung dan mungkin membangkitkan kesan berada ditempat kejadian.
 - c. Pemilihan citra (image yang ditampilkan), yang menentukan bagaimana tokoh, objek, dan suasana tersebut ditampilkan. Image yang ditampilkan pun berasal dari pemilihan karakter, sifat, latar belakang cerita, serta cerita itu sendiri.
8. Pemilihan kata, dapat diklasifikasikan berdasarkan fungsinya antara lain:
 - a. Kata menjadi narasi untuk menjelaskan cerita
 - b. Kata dapat berperan maksimal sebagai dialog atau percakapan, yang terwujud dalam balon kata, dan sebagainya
9. Pemilihan alur (flow), pemilihan alur sangat erat kaitannya dengan tata panel. Tujuan utama dari pemilihan alur adalah untuk menurut pembaca mengikuti jalan cerita komik dari awal sampai akhir.

Dari unsur intrinsik komik yang telah disebutkan di atas penelitian menyimpulkan bahwa unsur tersebut merupakan komposisi yang penting agar terciptanya sebuah komik.

c. Bentuk komik

Setiyono menyatakan bahwa komik dibedakan menjadi 4 bentuk yaitu:⁵²

- 1) Komik satu panel adalah komik yang terbit hanya satu kali tanpa memiliki tokoh cerita yang dapat muncul setiap kali penerbitan
- 2) Komik harian (*daily comic*) adalah komik yang setiap hari terbit pada surat kabar dan berganti kisah dengan tokoh komik yang tetap
- 3) Komik strip (*comic strip*) merupakan bentuk komik yang disiapkan untuk muncul sebagian-sebagian secara teratur dan berurutan dengan demikian memiliki tokoh cerita dengan kisah yang berkesinambungan.
- 4) Komik buku (*comic book*) merupakan pengembangan dari komik disusun dalam bentuk buku atau majalah.

Dari bentuk komik yang telah disebutkan di atas peneliti menyimpulkan bentuk komik yang paling tepat untuk proses pembelajaran adalah buku komik, karena dengan komik yang dikemas di dalam bentuk buku membuat peserta didik dapat membaca berulang-ulang dimana dan kapanpun.

⁵² Dwi Nuryani, "Pengembangan Komik Fisika Pokok Bahasan Gerak Sebagai Media Pembelajaran Yang Menarik dan Efektif Untuk Peserta didik SMP kelas VII".(skripsi, Universitas Negeri Surakarta, 2011), h.28.

3. ToonDoo

a. Pengertian Toondoo

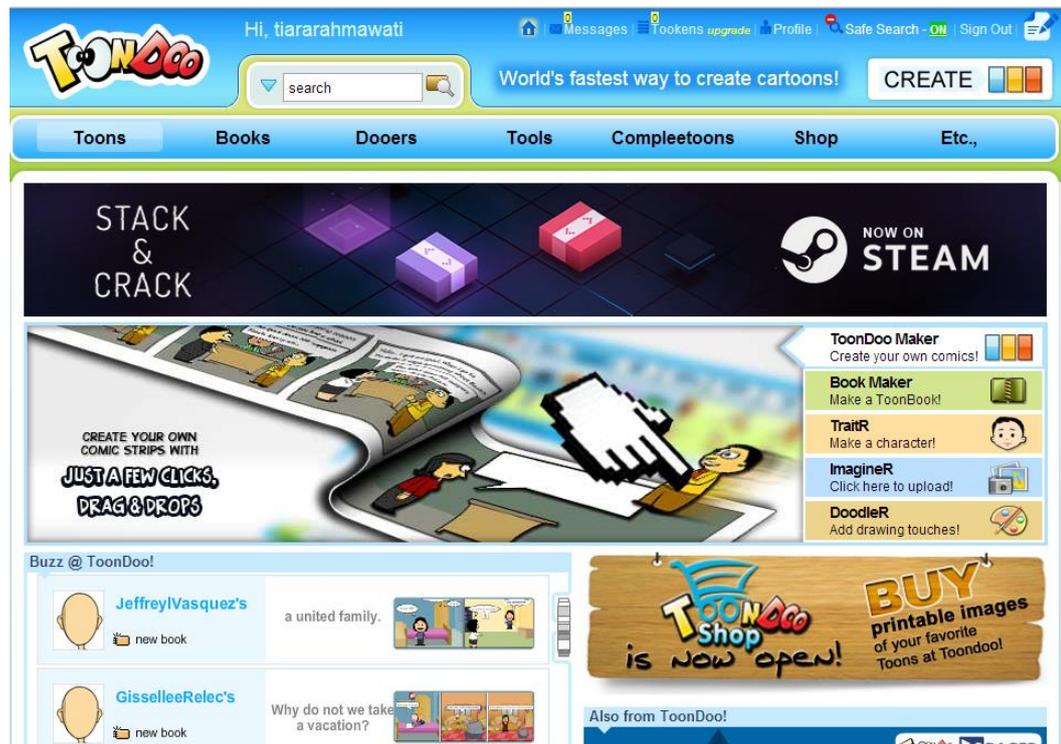
ToonDoo adalah aplikasi komik online gratis yang dapat diakses oleh semua kalangan. ToonDoo diciptakan untuk membuat dan berbagai komik digital yang menarik, baik itu sebagai media hiburan maupun media pembelajaran.⁵³ ToonDoo untuk membuat kartun atau komik berupa satu halaman yang dapat ditentukan terlebih dulu layout nya, misalkan satu halaman untuk satu, dua sampai 4 adegan atau secara vertikal dan horizontal.⁵⁴

ToonDoo memberikan lebih banyak kebebasan untuk imajinasi. Sebab ToonDoo menyediakan fitur-fitur yang memberi kemudahan penggunaan yaitu karakter dan latar belakang template dan bahkan memberi warna beberapa objek secara bebas.

Dari devinisi ToonDoo yang telah disebutkan di atas penelitian menyimpulkan ToonDoo adalah suatu alat atau software pembuatan komik free tanpa membayar yang menyediakan fitur-fitur kemudahan berbagai kalangan untuk membuat komik walaupun tidak memiliki bakat dalam menggambar.

⁵³ Puspita Dwi Widyastuti, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik *OnlineToonDoo* Dengan Menggunakan Metode Diskusi dan Tanya Jawab Untuk Materi Geometri Datar Pada Peserta didik kelas X di SMA Negeri 5 Semarang," *Jurnal Pendidikan Matematika*(2015).<https://www.scribd.com/doc/277153917/Artikel-Puspita-PDF>(diakses 22 Januari 2017)

⁵⁴ Retno Subekti, "Pelatihan pembuatan Media Kartun dengan ToonDoomaker" *Online*, <https://staff.uny.ac.id/sites/default/files/tmp/Pelatihan%20Pembuatan%20Media%20Kartun%20Menggunakan%20ToonDoomaker%20upload.pdf> (diakses 22 Januari 2017)



Gambar 1. ToonDoo

b. Keunggulan dan kelemahan ToonDoo

Keunggulan ToonDoo adalah⁵⁵

1. Tersediannya banyak karakter yang sudah biasa langsung dipakai. Banyak sekali karakter-karakter yang sudah dapat langsung digunakan. Tidak hanya itu saja, terdapat banyak background/latar belakang, serta objek lainnya yang dapat dipakai atau digunakan dengan mudah.
2. Dapat membuat karakter atau objek sendiri.

Meski banyak karakter dan benda-benda yang sudah tersedia untuk di pakai, di dalam ToonDoo dapat digunakan dan menggambar karakter

⁵⁵Retno Subekti, "Pelatihan Pembuatan Media Kartun dengan ToonDoomaker" *Online* <http://staff.uny.ac.id/sites/default/tmp/pelatihan%20pembuatan%20Media%20Kartun%20Menggunakan%20ToonDoomaker%20upload.pdf> (diakses 22 januari 2017).

sesuai yang diinginkan dengan tangan sendiri dengan traitr dan Doodler untuk mewarnainya.

3. Dapat di save (simpan) langsung diakun sampai kapan pun.

Disitus *ToonDoo.com* ini ada opis lain untuk menyimpan *project* komik sampai mengkompilasi buku. Jika tiba-tiba terhenti ditengah jalan, dapat menyambungkan kapan saja, karena komik sudah tersimpan diakun ToonDoo.

4. Hasil pembuatan komik menggunakan ToonDoo bisa dishare dijejaring sosial di *facebook* maupun *twitter*.

Kelebihan pada ToonDoo tidak lepas dari kelemahannya. Kelemahan ToonDoo yaitu tersedia jaringan internet sangatlah diperlukan dalam penggunaan ToonDoo. Aplikaasi ini *online website*, artinya tidak biasa membuat komik jika dalam keadaan *offline*.

c. Membuat media pembelajaran menggunakan ToonDoo

Adapun langkah-langkah pembuatan media menggunakan ToonDoo sebagai berikut:

1. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran dilihat bahwa peserta didik membutuhkan fasilitas *wifi/hotspot* disekolah.

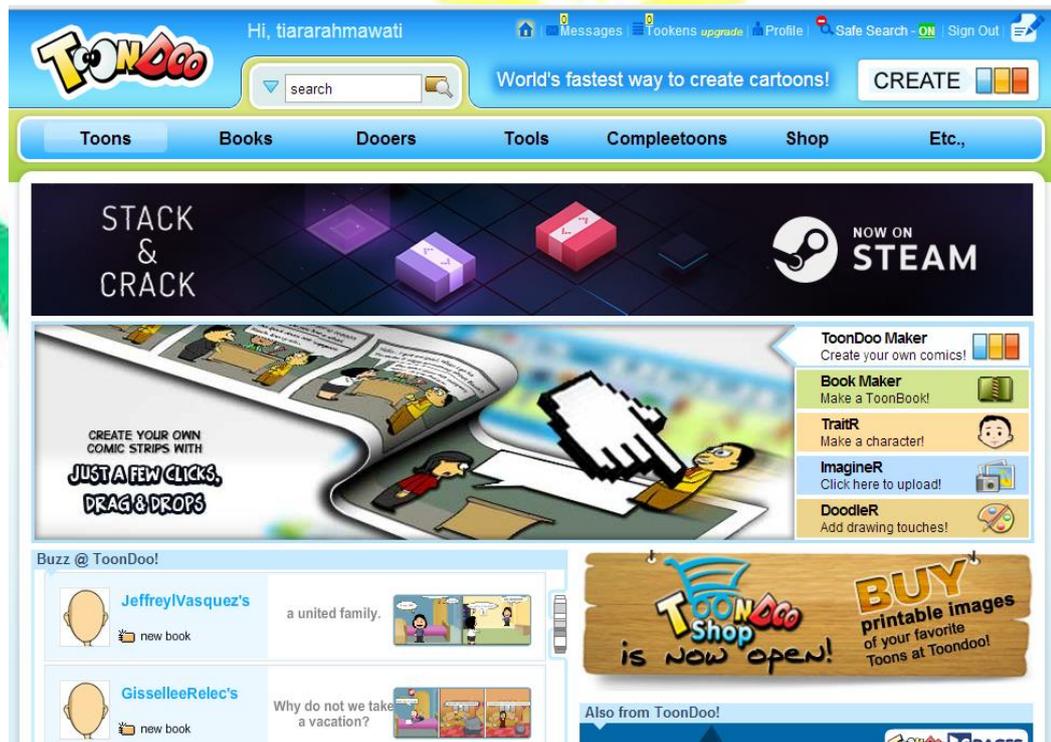
2. Langkah kerja pertama

Berdasarkan silabus penelitian mengambil materi yang didasari pada indicator-indikator yang terletak pada silabus pada kurikulum yang digunakan di sekolah.

3. Langkah kerja ke dua

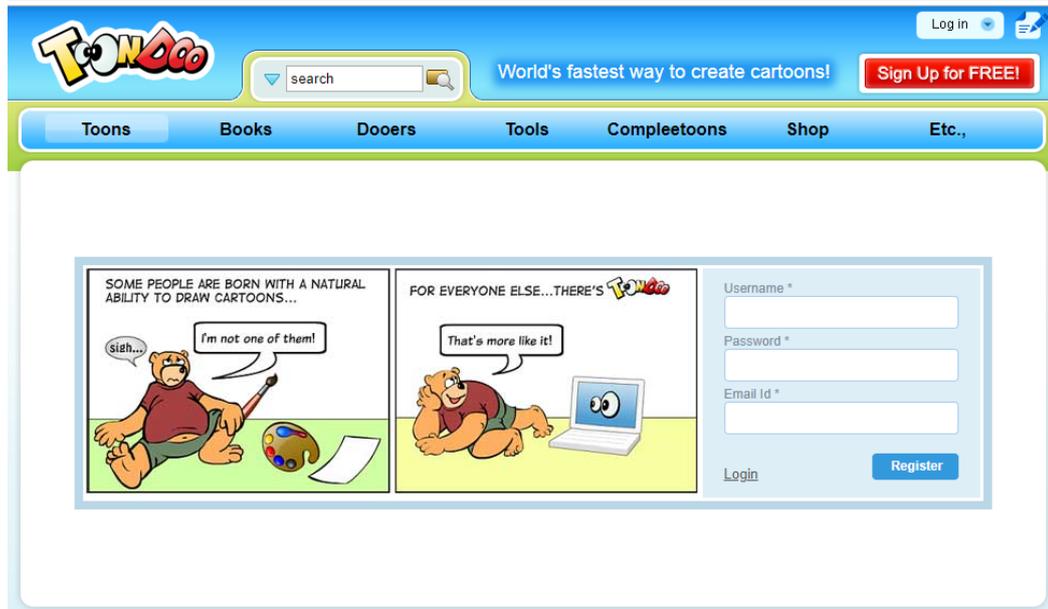
Pada langkah kerja ke dua peneliti membuat komik menggunakan ToonDoo dengan beberapa tahapan berikut ini:

- a. Membuka *website* <http://www.toondoo.com/>



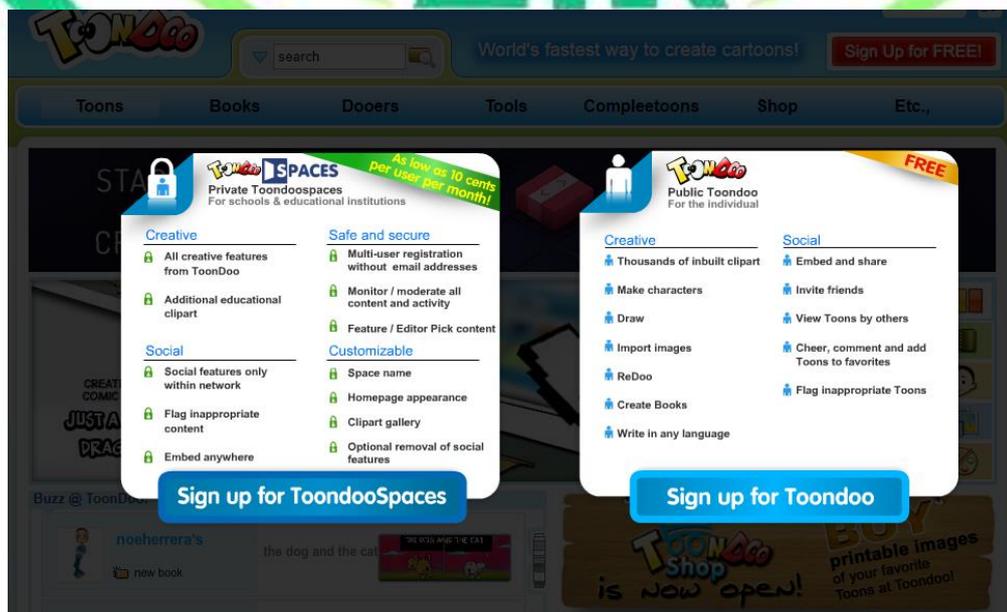
Gambar 2. Halaman Awal ToonDoo

b. Selanjutnya mendaftar di <http://www.toondoo.com/> klik tombol “sing up for free” yang ada dipojok kanan atas.



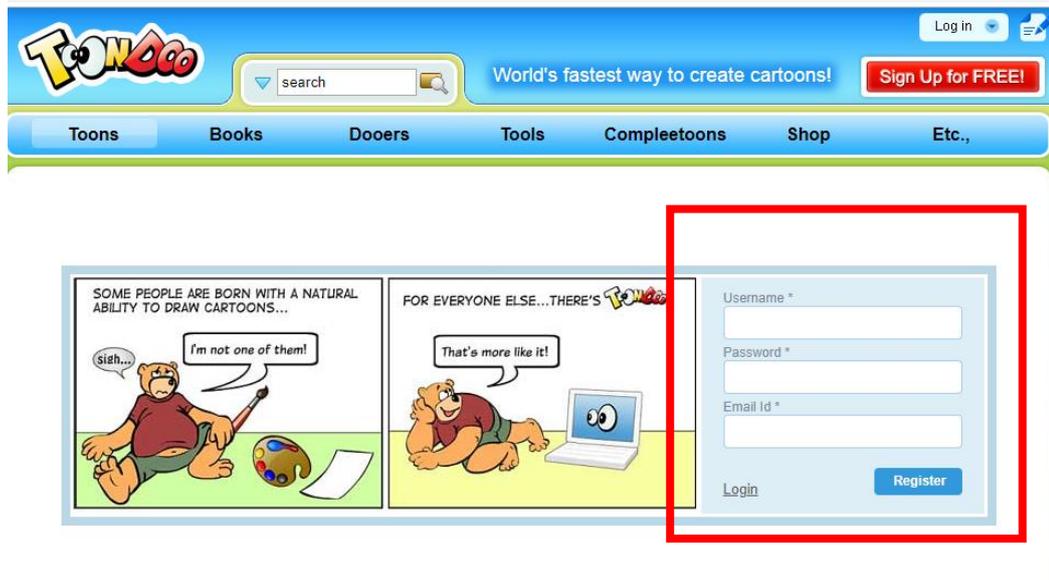
Gambar 3. Sign Up For Free

c. Setelah sign up akan dihadapkan jendela seperti di bawah ini



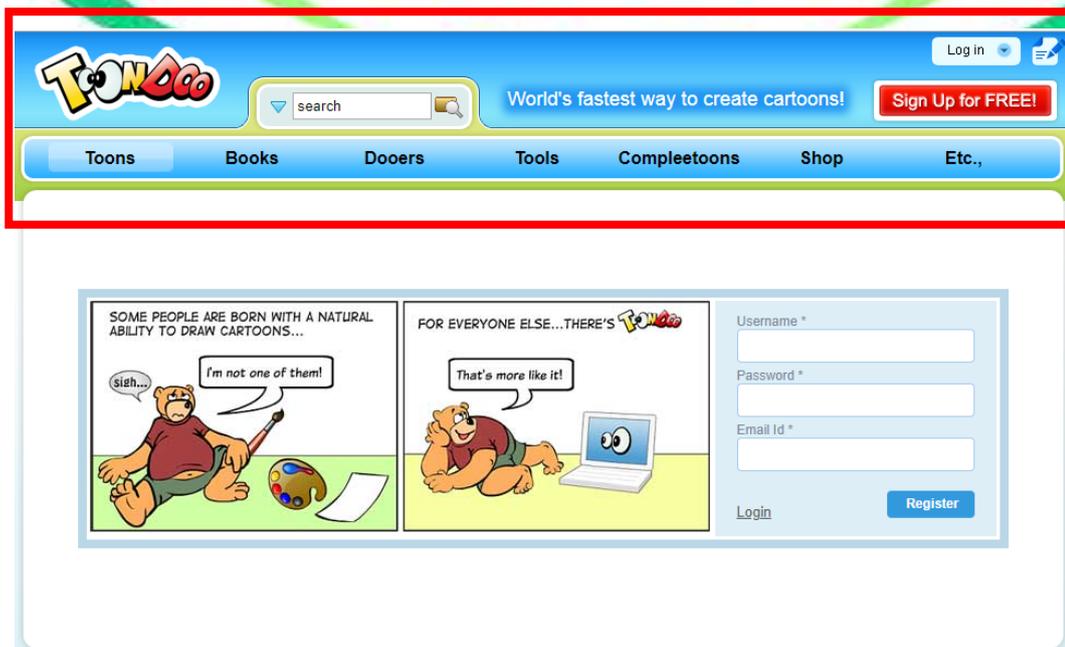
Gambar 4. Sign Up

d. Memilih free dan klik ‘*sign up for ToonDoo*’



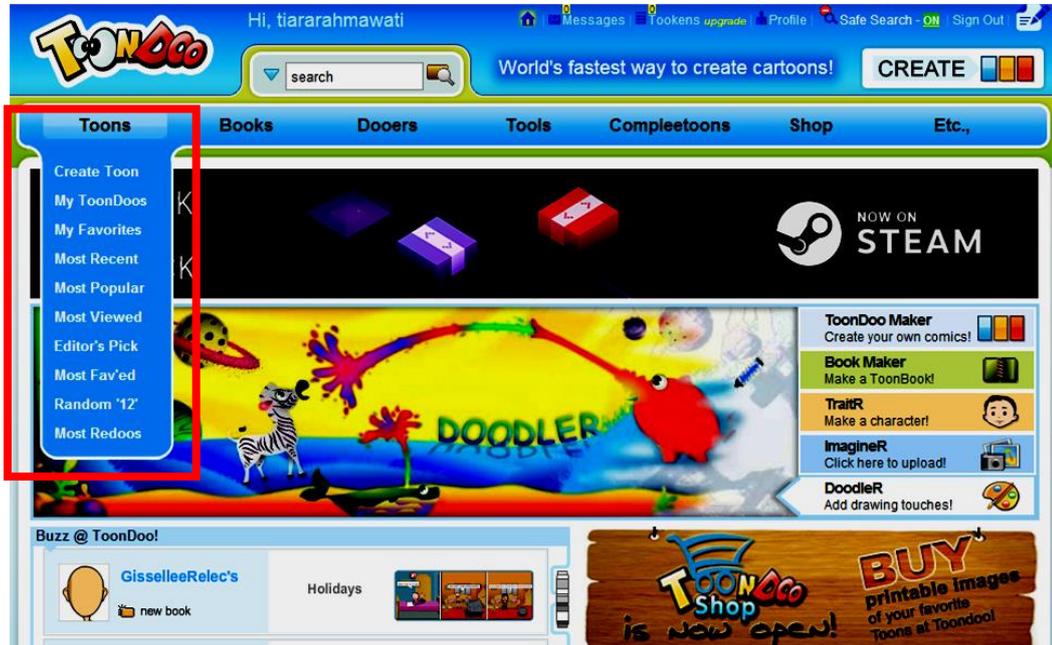
Gambar 5. Fort Register

e. Setelah mengisi form register, melakukan pengecekan *email*. Mengikuti perintah yang adadi *email*. Jika sudah, maka login. jika sudah berhasil maka akan keluar tampilan yang muncul dengan nama *user* dibagian atas.



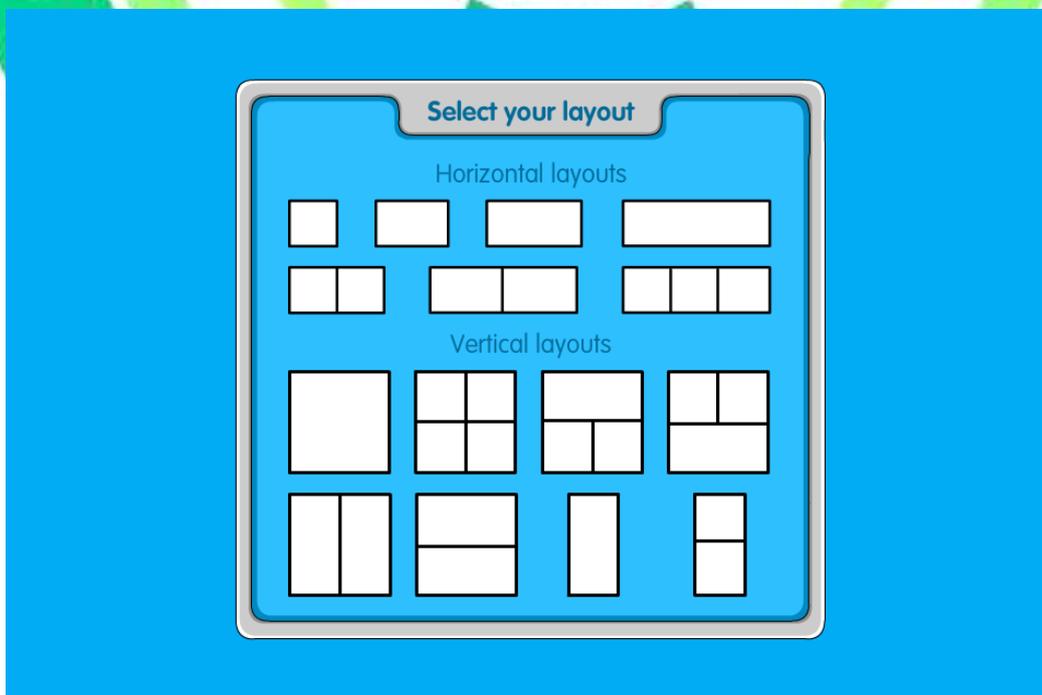
Gambar 6. Tampilan User

f. Selanjutnya membuat komik dengan cara klik “toons” dan pilih “create Toon”



Gambar 7. Create Toon

g. Memilih jenis *horizontal layouts* karena akan disusun menjadi sebuah buku



Gambar 8. Horizontal Layouts

h. Klik dan menunggu sampai 100%.



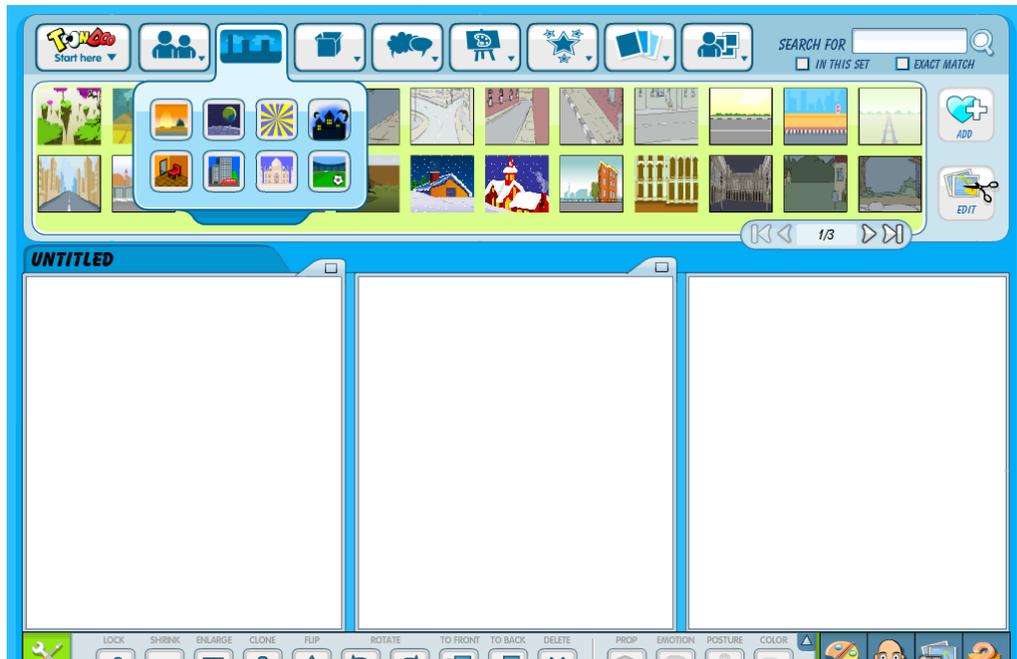
Gambar 9. Loading ToonDoo

i. Jika sudah berhasil maka tampilannya adalah sebagai berikut



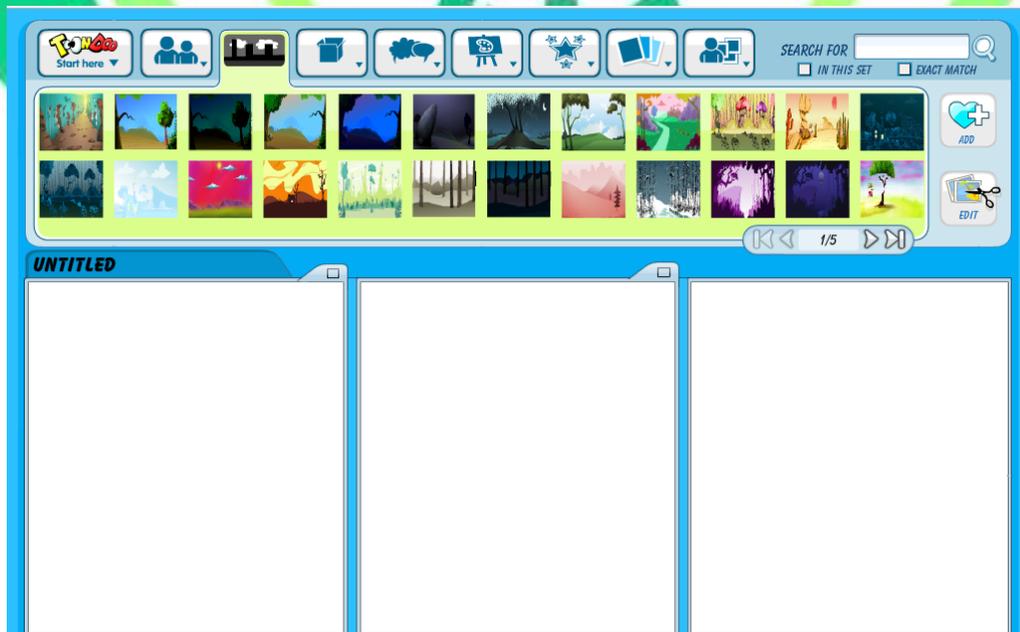
Gambar 10. Lembar Kerja ToonDoo

j. Memilih menu ‘backgrounds’ seperti di bawah ini



Gambar 11. Menu Backgrounds

k. Yang ada dalam tampilan hanya 24. Untuk mencari yang lain, klik tombol di bawah ini.



Gambar 12. Tombol Slide

1. Memasang gambar dengan klik gambar backgrounds dan drag ke layar.



Gambar 13. Backgrounds

- m. Memasang tokoh sama halnya dengan membuat backgrounds. Klik tokoh kemudian drag ke layar.



Gambar 14. Tokoh

n. Selanjutnya memberi sentuhan keindahan dengan fitur props



Gambar 15. Props

o. Langkah selanjutnya adalah memasukkan teks percakapan.



Gambar 16. Teks Percakapan.

p. Melanjutkan ke layar lainnya. Sehingga menjadi seperti ini.



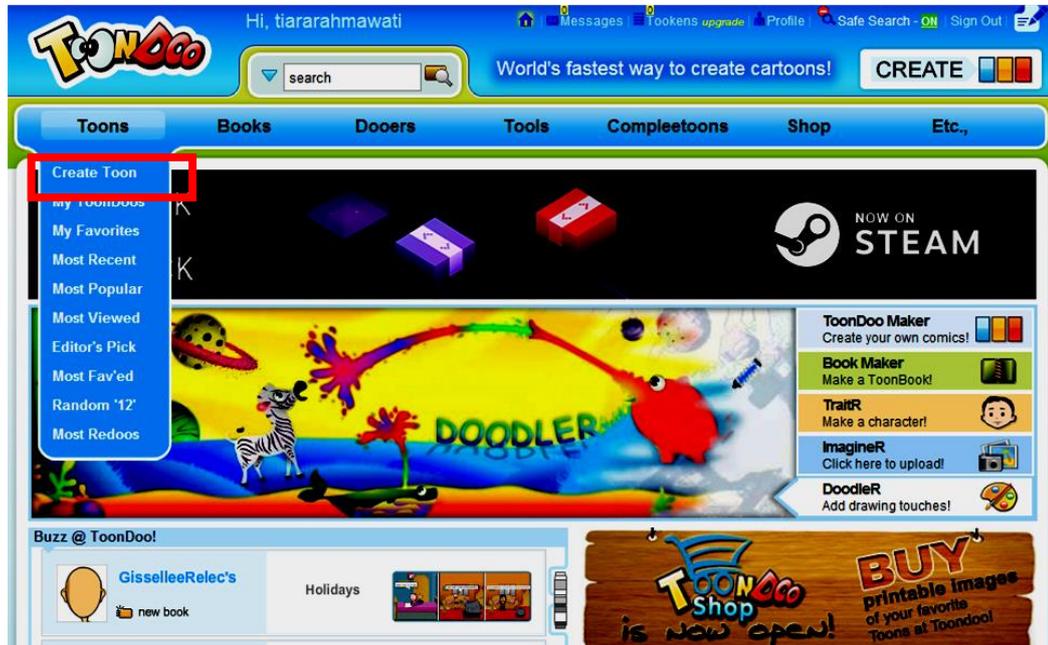
Gambar 17. Komik

q. Hasil komik disimpan pada bagian pojok kiri atas dan pilih save.

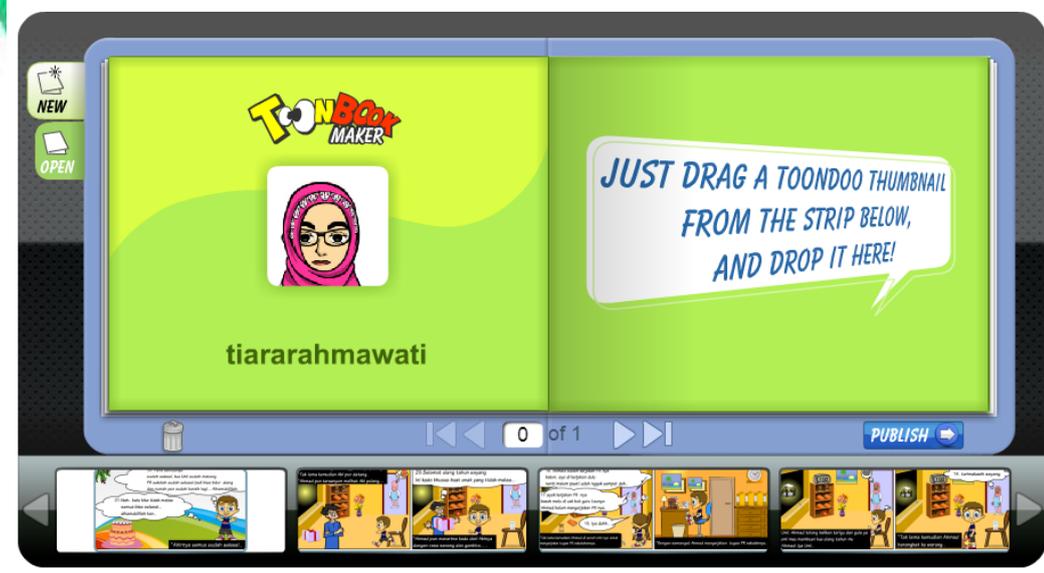


Gambar 18. Menu Save

p. Selanjutnya menyusun komik yang telah dibuat menjadi sebuah buku dengan *bookmaker*.



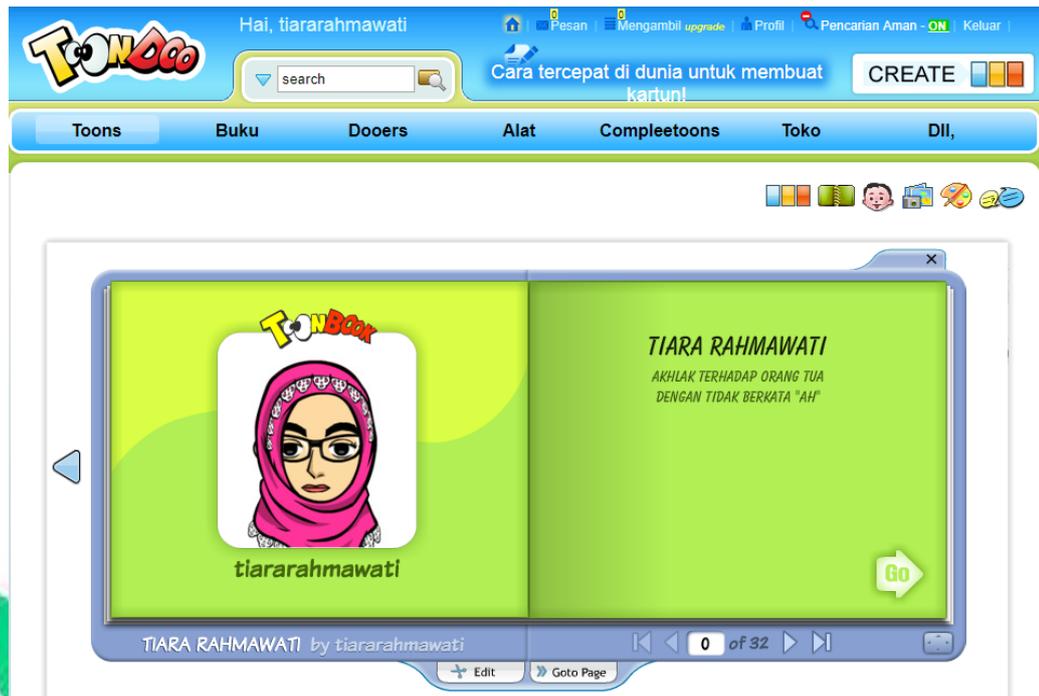
Gambar19. Create Book



Gambar 20. Bookmaker

4. Hasil ahir produk komik

Tersusun satu kesatuan untuk menjadi sebuah buku yang dapat diakses secara online produk komik siap dinikmati pengguna.



Gambar 21. Buku Komik ToonDoo

d. Fasilitas ToonDoo

ToonDoo menyediakan fasilitas-fasilitas yang sebagai berikut:⁵⁶

1. ToonDoo *maker*: untuk membuat kartun atau komik berupa satu halaman yang dapat ditentukan terlebih dahulu layoutnya, misalnya satu halaman untuk 1-4 adegan secara vertikal atau horizontal. Untuk menyusun komik kedalam buku menggunakan layout horizontal. Karena untuk layout vertikal belum dapat dimasukkan kedalam buku.

⁵⁶Brigida Intan Printina, "Penggunaan Sumber Belajar Digital Exelsa Moodle dan Komik *ToonDoo* Dalam Meningkatkan Kreatifitas Belajar, "*Jurnal Agastya*, Vol 7 No 2 Juli 2017. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JA/article/viewfile/1489/1161>(diakses 20 agustus 2017)

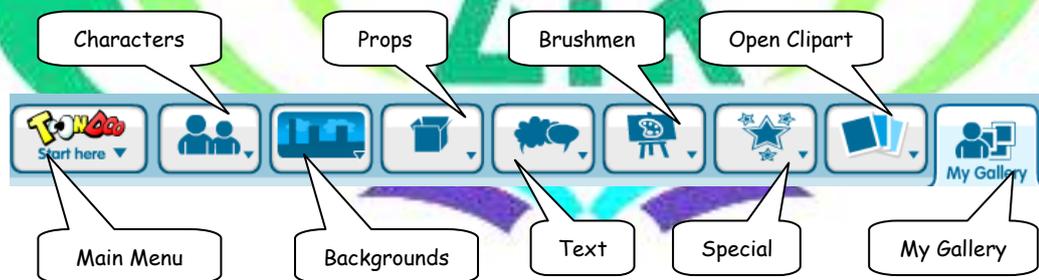
2. *Bookmaker*: fasilitas ini disediakan untuk menyusun komik yang sudah dibuat menggunakan toondoomaker menjadi sebuah buku.
3. *TraitR*: fasilitas ini di sediakan untuk memberikan kesempatan user membuat karakter yang baru. Tersedia pilihan membuat bentuk untuk kepala, rambut, mata dan sebagainya hingga ke bentuk yang cukup detail seperti biji mata, alis, raut mimik dan lain-lain.
4. *ImagineR*: fasilitas untuk mengupload dan mengedit gambar sesuai keinginan pengguna.
5. *DoodleR*: fasilitas ini untuk melengkapi gambar dengan sentuhan warna sesuai keinginan pengguna. Ada brush dan line yang disesuaikan dengan warna pilihan user.



Gambar 22. Area Kerja Toondoomaker

Keterangan:

1. Menubar : berisi kesimpulan menu yang memiliki beragam fungsi
2. Toolbar: tampilan perintah yang berupa simbol
3. Lembar kerja: tempat untuk menambahkan dan menyusun background, karakter (gambar), teks, dan sebagainya.
4. Task pane: terdiri dari character, background, props, texts, bushmen, special, open clip art, dan my gallery dimana tanda segitiga yang terdapat di setiap pilihan itu memungkinkan mengakses berbagai maca gambar yang dapat ditambahkan dalam lembar kerja.
5. Selain itu kartun dapat langsung dikirim ke alamat email teman, peserta didik atau bisa langsung dicetak dan dapat disimpan di laptop atau komputer.



Gambar 23. Ikon ToonDoo

Dari fasilitas-fasilitas ToonDoo yang telah disebutkan di atas peneliti menyimpulkan bahwa fasilitas yang tersedia di ToonDoo cukup lengkap dimulai dari background, character, props, text, gallery, special, brushmen, bookmaker, traitr, doodler.

4. Materi Akhlak Terhadap Orang Tua

Akhlak berasal dari bahasa arab yaitu *Al-khulq, Al-khuluq* yang mempunyai arti watak, tabiat. Secara Istilah Akhlak menurut *Ibnu Maskawi* Akhlak adalah sesuatu keadaan bagi jiwa yang mendorong iya melakukan tindakan-tindakan dari keadaan itu tanpa melalui pikiran dan pertimbangan.

Sedangkan yang dimaksud kedua orang tua adalah Bapak Ibu baik itu dari keturunan (Nasab) atau susuan, baik keduanya orang muslim ataupun kafir, termasuk juga kedua orang tua adalah nenek dan kakek dari kedua belah pihak.

- a. Menurut *Ad-Durjani* Birrul Walidaini adalah menghormati dan akhlak kepada kedua orang tua.
- b. Menurut *Imam As-Syafii* Birrul Walidaini adalah akhlak kepada orang tua baik yang masih hidup ataupun yang telah meninggal dunia.
- c. Menurut *Muhammad Abduh* Birrul Walidaini adalah taat melaksanakan apa-apa yang diperintahkan oleh kedua orang tua dalam kebaikan.
- d. Menurut *Ibnu Qoyim* Birrul Walidaini adalah akhlak kepada kedua orang tua semata-mata karena Allah SWT.

Jadi bisa disimpulkan bahwa Akhlak kepada Orang Tua adalah Menghormati dan menyayangi mereka berdua dengan sopan santun dan tabiat yang benar.

Pokok-pokok pendidikan yang salah satunya pendidikan akhlak, yang harus diberikan kepada anak tidak mungkin dilakukan sekaligus dalam satu periode (masa), atau satu kesatuan waktu. Hal ini perlu diberikan secara bertahap sesuai dengan periode tingkatan, dan tingkatan usia serta tingkat kemampuan

berfikirnya. Maka cara-cara yang di terapkannyapun tidak terdapat perbedaan antara periode yang satu dengan periode yang lain.

Pola asuh orang tua terhadap akhlak anak usia dini dalam keluarga dilaksanakan dengan contoh dan teladan dari orang tua. Contoh yang terdapat pada perilaku dan sopan santun orang tua dalam hubungan dan pergaulan antara ibu dan bapak, perlakuan orang tua terhadap anak-anak mereka, dan perlakuan orang tua terhadap orang lain di dalam lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat.

Betapa besar pengaruh contoh dan perilaku orang tua pada anak. Perkataan, cara bicara, dan perilaku lain, juga cara mengungkapkan marah, gembira, sedih dan lain sebagainya, dipelajari pula dari orang tuanya. Maka dari itu, akhlak, sopan santun dan cara menghadapi orang tuanya, banyak bergantung kepada sikap orang tua terhadap anak.

Menurut M. Nipan Abdul Halim Pada dasarnya pendidikan tersebut menurut islam berlangsung terus menerus dilakukan dan tak mengenal batas waktu. Selama hayat masih dikandung badan, selama itu pula umat islam berkewajiban mendidik anak. Namun sebelum anak menikah, 12 maka segala sesuatunya masih berada di bawah tanggung jawab orang tua termasuk masalah pendidikan akhlaknya.

Periode kehidupan anak-anak, terutama anak yang berusia di bawah 5 tahun , merupakan masa yang begitu banyak meminta kasih sayang dan perhatian. Selain apa yang diberikan oleh institusi keluarga.

Mendidik anak oleh orang tuanya dalam lingkungan keluarga adalah sesuatu yang sangat penting karena anak merupakan amanat dari Allah SWT kepada mereka, sebagaimana dikemukakan oleh Al-Ghozali yang dikutip oleh Ahmad Tafsir bahwa,

“ketahuilah, bahwa melatih jiwa anak-anak termasuk hal yang amat penting dan perlu. Anak-anak adalah amanat ditangan kedua orang tuanya. Jiwanya (hatinya) yang masih suci bagaikan batu permata yang masih polos belum diukir dan belum dibentuk. Karena itu, dengan mudah saja ia menerima segala bentuk rekayasa yang ditujukan kepadanya, dan memiliki kecenderungan yang di biasakan kepadanya. Jika baik, ia akan tumbuh dewasa dalam keadaan baik dan bahagia, dalam kehidupan di dunia maupun di akhirat dan kedua orang tuanya, serta gurunya serta pendididanyapun ikut pula menerima pahala yang disediakan baginya tetapi sebaliknya, jika dibiasakan kepadanya perbuatan yang buruk atau diterlantarkan seperti halnya hewan yang berkeliaran tak menentu, niscaya ia akan sengsara dan binasa. Dosanya akan dipikul juga oleh orang tuanya, walinya, atau siapa saja yang bertanggung jawab atas pendidikannya.”

Pendapat Al-Ghozali di atas, dapat dikemukakan bahwa pembentukan yang utama ialah di waktu kecil, maka apabila seorang anak dibiarkan melakukan sesuatu yang kurang baik dan kemudian telah menjadi kebiasaannya maka sukarlah meluruskannya.

Dengan demikian, maka Islam memandang akhlak sangat penting dalam kehidupan bahkan islam menegaskan akhlak itu merupakan misinya yang utama,

dimana Rosulullah diutus untuk menyempurnakan akhlak seperti dalam hadistnya yang diriwayatkan oleh Ahmad, Rasulullah saw. bersabda.

أَلْخَلْقِ هَكَارِمَ لِأَتُونَ بُعِثْتُ أَنَا

Artinya: “Sesungguhnya aku di utus hanyalah untuk menyempurnakan akhlak”

Sehubungan dengan hadist di atas, maka Islam memerintahkan agar orang tua mendidik anaknya tentang adat dan sopan santun, selain itu orang tua diwajibkan membimbing anaknya agar memiliki akhlak yang baik termasuk akhlak kepada Allah SWT dan akhlak kepada sesama manusia (Hablumminallah wa Hablumminannas)

a. Kewajiban akhlak terhadap orang tua

Akhlak adalah kata yang mencakup kebaikan dunia dan akhirat, berbakti kepada kedua orang tua adalah dengan baik kepada keduanya, memenuhi hak-hak keduanya, dan mentaati keduanya.

Allah SWT Berfirman dalam Surat Al-Isra ayat 23 :

وبالوالدين إحساناً

“ *Dan berbuat baiklah kepada kedua orang tua* “

Hal ini menunjukkan bahwa akhlak menghormati orang tua adalah suatu hal yang sangat penting yang dianjurkan oleh Rosulullah kepada Umatnya. Adapun akhlak anak terhadap orang tua adalah sebagai berikut : Sayangilah, cintailah, hormatilah, patuhlah kepadanya rendahkan dirimu, sopanlah kepadanya. Ketahuilah bahwa kita hidup bersama orang tua merupakan nikmat yang luar

biasa, kalau orang tua kita meninggal alangkah sedihnya hati kita karena tidak ada yang dipandang lagi.

Allah SWT. telah memerintahkan supaya kita jangan menyembah selain Dia dan hendaklah Kita berbuat baik pada Ibu Bapakmu dengan sebaik-baiknya. Jika salah seorang di antara keduanya atau kedua-duanya sampai berumur lanjut dalam pemeliharaanmu, maka sekali-kali janganlah kamu mengatakan kepada keduanya perkataan "ah" dan janganlah kamu membentak mereka dan ucapkanlah kepada mereka perkataan yang mulia.

Allah SWT Berfirman dalam Surat Al-Isra ayat 23:

فَلَا تَقُلْ لَهُمَا أُفْ وَلَا تَنْهَرْهُمَا وَقُلْ لَهُمَا قَوْلًا كَرِيمًا

"Maka janganlah Kamu mengatakan ah kepada orang tua dan janganlah membentaknyanya dan ucapkanlah kepada keduanya dengan perkataan yang baik".

Kita juga diperintahkan oleh Allah SWT untuk merendahkan diri terhadap mereka berdua dengan penuh kesayangan dan ucapkanlah:

"Wahai Tuhanku, kasihilah mereka keduanya, sebagaimana mereka berdua telah mendidik aku waktu kecil". (QS Al-Isra : 24)

b. Cara Berbuat Baik Kepada Kedua Orang Tua

Cara Berbuat baik kepada Orang Tua yang masih Hidup Kita sebagai Muslim yang baik tentunya memiliki kewajiban untuk berbakti kepada orang tua kita, baik ibu maupun ayah. Agama Islam mengajarkan dan mewajibkan kita sebagai anak untuk berbakti dan taat kepada ibu-bapak. Taat dan berbakti kepada kedua orang tua adalah sikap dan perbuatan yang terpuji, ada banyak cara untuk berbakti dan bersikap sopan santun kepada orang tua, diantaranya adalah:

- a. Mentaatinya dalam hal yang ma'ruf
- b. Mengikuti kemauan keduanya selama tidak bermaksiat kepada Allah
- c. Berinfak kepada keduanya jika keduanya membutuhkannya
- d. Tidak menghina keduanya
- e. Meminta kerelaan orang tua ketika akan berbuat sesuatu
- f. Berkata Halus Dan Mulia Kepada Ibu dan Ayah

Tetapi bagaimana jikalau kita ingin berbuat baik kepada ibu dan ayah serta patuh terhadapnya, terkadang perintah yang di berikan oleh orang tua tidak sesuai dengan ketentuan Syari'at Islam? Adapun cara menghadapi perintah kedua orang tua yang bertentangan dengan ajaran Islam yaitu sebagai berikut:

- a. Jika suatu saat Kita disuruh berbohong oleh ibu atau ayah, sebaiknya katakan kepada keduanya bahwasanya Allah melihat Kita.
- b. Jangan sekali-kali membantah perintah orang tua dengan nada kesal dan ngotot, sebab tidak akan mambuahkan hasil. Akan tetapi hadapi dengan tenang dan penuh keyakinan dan percaya diri.
- c. Ayah dan ibu itu manusia biasa yang tak luput dari kesalaha dan kekurangan. Jangan posisikan kedua orang tua seperti Nabi yang tak pernah berbuat salah. Maafkan mereka, bila kita anggap cara dan perintah orang tua bertentangan dengan hati nurani atau nilai-nilai yang kamu yakini kebenarannya.

g. Cara Berbakti Kepada Orang tua yang Telah Meninggal

Berbakti kepada orangtua tidak hanya kita lakukan ketika orang tua masih hidup, berbakti kepada orang tua juga dapat kita lakukan meski orang tua telah meninggal.

Rasulullah SAW Bersabda

” Seseorang bertanya kepada Rasulullah: wahai Rasulullah, apakah ada sisa kebajikan setelah keduanya meninggal dunia yang aku untuk berbuat sesuatu kebaikan kepada kedua orang tuaku. ?Rasulullah bersabda: ”ya, mendoakan dan memintakan ampun untuk keduanya, melaksanakan janji keduanya, memuliakan teman-teman kedua orang tua, dan bersilaturahmi yang engkau tiada mendapatkan kasih sayang kecuali karena kedua orang tua.”

Beberapa hal yang dapat kita lakukan untuk berbakti kepada orang tua yang telah meninggal adalah sebagai berikut:

- a. Merawat Jenazahnya dengan memandikan, menshalatkan dan menguburkannya.
- b. Melaksanakan wasiat dan menyelesaikan hak Adam yang ditinggalkannya.
- c. Menyambung tali silaturahmi kepada kerabat dan teman –teman dekatnya atau Memuliakan teman-teman kedua orang tua.
- d. Melanjutkan cita-cita luhur yang dirintisnya atau menepati janji kedua ibu bapak.
- e. Mendoakan ayah ibu yang telah tiada itu dan meminta ampun kepada Allah dari segala dosa orang tua kita.

c. Pahala bagi orang yang berakhlak kepada OrangTua

Allah telah menjanjikan orang-orang yang akhlak kepada kedua orang tuanya dengan kebaikan yang banyak di dunia dan akhirat dan dia akan mendapatkan pahala yang besar di akhirat, dan diantaranya adalah sebagai berikut :

- a. Pahala di Dunia
- b. Dipanjangkan umurnya
- c. Diperbanyak rizkinya
- d. Dikabulkan doanya
- e. Anak dan cucunya akan berbakti kepadanya
- f. Dicintai keluarganya dan tetangganya
- g. Dijauhkan dari mati dalam keburukan
- h. Dipuji oleh manusia dan mereka akan berterima kasih padanya
- i. Allah akan meridhainya

d. Contoh Orang yang Durhaka Kepada OrangTua

Adapun contoh orang yang durhaka kepada orang tua dalam kehidupan nyata adalah sebagai berikut:

Ada seorang anak lelaki tunggal, hanya saja mulutnya suka bicara kotor dan kasar. Dia selalu melemparkan celaan dan mengumpat orang tuanya tanpa memperhatikan perasaan mereka, sering durhaka, dan meremehkan ajaran agama Islam.

Bahkan, tidak pernah taat atau memuliakan keduanya. Selalu saja menyakiti hati dengan kata-kata yang pedas. Kedurhakaannya semakin meningkat setelah ayahnya meninggal dunia. Ia berhati kasar terhadap sang ibu.

Seringkali Ibunya Menasehatinya ,namun iya malah mencela Ibunya, padahal iya telah berumur 24 tahun. Usia yang tidak seorang pun bisa mengendalikan keinginannya sebab iya dapat melawan siapa saja.

Suatu hari saat setan telah berhasil menguasai nafsunya, iya mengambil sandal dan melemparkannya ke arah ibunya tanpa perasaan dosa atau bersalah. Sandal itu tepat mengenai punggung si ibu. Kemudian, si ibu menangis dan menyesali nasibnya. Saking sakitnya, si ibu menyumpahi anaknya, walaupun dengan bercucuran air mata.

Pada tengah malam anak yang durhaka itu baru pulang ke rumah setelah bermain-main dengan kawan-kawannya yang jahat, lalu masuk kamar dan tidur pulas.

Keesokan harinya, ketika iya bangun tidur, tiba-tiba ia tidak dapat menggerakkan tangan kanannya.... Tangan yang digunakan untuk melempar ibunya dengan sandal. Ya benar, sama sekali tangannya tidak dapat digerakkan!! Tangan kanannya lumpuh. Kemudian, iya menutup pintu kamar tidurnya dengan keras dan menangisi nasib dirinya atas perbuatan dosanya terhadap sang ibu. Mengetahui musibah yang menimpa anak tunggalnya, si ibu merasa kasihan karena tidak bisa berbuat apa-apa, lalu beliau mendoakan agar Allah memberi kesembuhan kepada anak tunggalnya.

e. Balasan Orang yang Durhaka Kepada OrangTua

1. Balasan Di Dunia
 - a. Disempitan rizkinya
 - b. Tidak dipanjangkan umurnya

- c. Amalnya tidak diangkat pada hari kamis
- d. Pintu-pintu langit tidak dibuka untuk amalnya
- e. Allah akan memurkainya
- f. Keluarga dan tetangganya akan memurkainya
- g. Ditakutkan akan meninggal dalam keburukan
- h. Para malaikat dan orang-orang mukmin akan melaknatnya
- i. Doanya tidak dikabulkan
- j. Balasannya akan diberikan didunia dan diakhirat akan mendapatkan balasan Juga
- h. Anak-anak dan cucunya akan mendurhakainya.

2. Balasan Di Akhirat

- a. Haram masuk surga

"Tidak akan masuk surga, pendurhaka terhadap kedua orang tua". (H.R. Nasa'i dan Ahmad)

- b. Dimurkai Allah SWT

"Keridhaan Allah tergantung keridhaan orang tua, dan murka Allah pun tergantung pada murka kedua orang tua".(H.R. Al-Hakim)

- c. Allah tidak menerima Shalatnya

"Allah tidak akan menerima shalat orang yang durhaka kepada orang tuanya ". (H.R. Abu Daud)

- d. Anak-anak yang mendurhakai orangtuanya akan di kutuk oleh Allah

- e. Disegerakan siksaanya di dunia

B. Kerangka Berfikir

a. Pembuatan komik Tradisional

Membuat komik dengan cara tradisional berarti komik dibuat dengan cara manual dibuat/digambar langsung dengan tangan. Alat dan bahan yang digunakannya dalam pembuatan komik dengan cara tradisional adalah pensil, pena (drawing pen), tinta bak (tinta cina atau tinta india), spidol kecil, spidol besar baik yaitu yang tahan air (waterproof) ataupun yang tidak, kertas gambar /HVS, cutter, dan hairdryer sebagai pengering.

b. Pembuatan komik Digital

Membuat komik dengan cara murni digital, berarti membuat komik tanpa menggunakan alat dan bahan tradisional sama sekali, misalnya pada proses pembuatan sketsa langsung menggunakan pen-table, atau computer table (PC Table). Hingga semua proses pembuatan komik dengan cara digital dilakukan murni secara digital tanpa bantuan peralatan manual (tradisional) sama sekali.

c. Pembuatan komik Hybrid

Membuat komik dengan cara hybrid adalah gabungan antara cara tradisional dan cara digital, berapa jumlah perbandingan penggunaan cara digital dan cara tradisionalnya tidak begitu dipermasalahkan persentasenya. Poin paling penting dalam cara hybrid adalah menggabungkan kedua cara tersebut. Secara tradisional, untuk membuatnya memerlukan alat-alat tradisional pula seperti disebutkan di atas lalu menggabungkannya dengan teknologi dan alat-alat tradisional pula seperti disebutkan di atas lalu menggabungkannya dengan teknologi dan alat-alat digital seperti scanner, computer serta software yang mendukung proses editing.

Dari jenis segi tehnik pembuatan komik yang telah disebutkan diatas peneliti menyimpulkan bahwa tehnik yang paling tepat untuk membuat komik adalah tehnik digital, dan di sempurnakan dengan penelitian menggunakan Research and Development (R&D) atau pengembangan media pembelajaran berbasis *Comic Online ToonDoo* karena selain menggunakan cara modern dalam pembuatannya. dengan tehnik ini tidak direpotkan dengan cara manual yang menyita waktu dalam proses pembuatannya.

C. Hipotesis (Produk Yang Akan Dihasilkan)

Berdasarkan Rumusan Masalah dan Tujuan dari penelitian di atas maka hipotesis pada penelitian ini terdiri atas lima jenis hipotesis. kelima hipotesis tersebut di antaranya:

- a. Kondisi awal bahan ajar materi akhlak terhadap orang tua kelas B2 Tk Alkautsar belum menarik dan belum sesuai dengan kebutuhan siswa.
- b. Bahan ajar yang di kembangkan berupa *Comic Online ToonDoo* materi akhlak terhadap orang tua menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa.
- c. Bahan ajar yang dihasilkan berupa *Comic Online ToonDoo* yang layak untuk digunakan dalam pembelajaran materi ahlak terhadap orang tua kelas B2.
- d. Prestasi belajar siswa dala pembelajaran materi Ahlak terhadap orang tua meningkat dengan bantuan bahan ajar berupa *Comic Online ToonDoo*.
- e. Respon yangdiberikan guru terhadap pembelajaran materi ahlak terhadap orrang tua dengan menggunakan bahan ajar berupa *Comic Online ToonDoo* adalah baik.

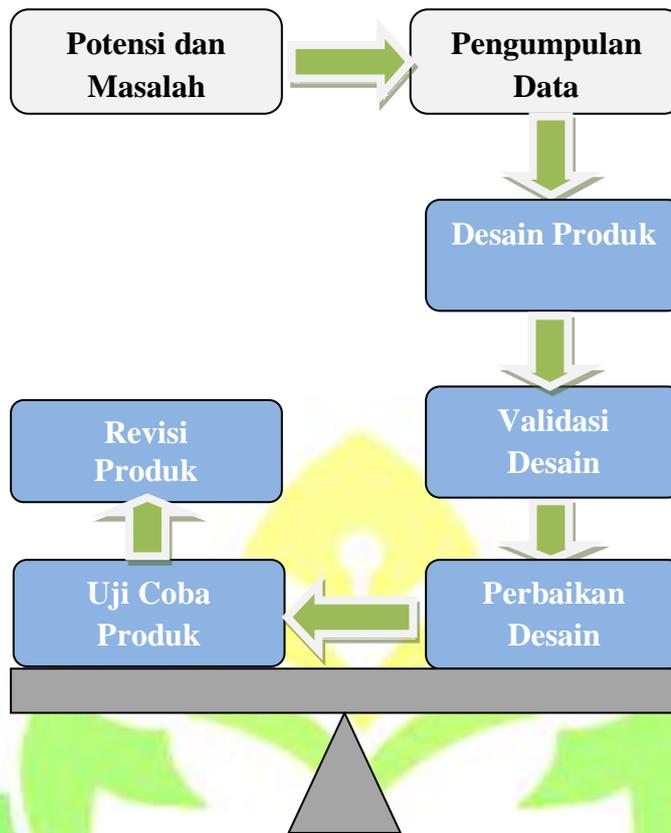
BAB III PROSEDUR PENELITIAN

A. Langkah-langkah Penelitian

Prosedur penelitian pengembangan berpedoman dari desain penelitian pengembangan oleh Borg and Gall yang dimodifikasi oleh Sugiono. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran *comik online* yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dan peserta didik dalam menumbuhkan minat pembelajaran terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Model pengembangan *Research and Development (R&D) Borg and Gall* yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono yang terdiri dari sepuluh langkah sebagai berikut: 1) potensi dan masalah 2) pengumpulan data 3) desain produk 4) validasi desain 5) perbaikan desain 6) uji coba produk 7) revisi produk 8) uji coba pemakaian 9) revisi produk 10) produksi massal.

Penelitian membatasi langkah-langkah penelitian pengembangan dari sepuluh langkah menjadi tujuh langkah sampai revisi produk dikarenakan sesuai dengan kebutuhan pengembangan.⁵⁷ Prosedur yang dilakukan penelitian seperti pada gambar 3.1. Gambar di bawah ini merupakan langkah-langkah yang digunakan pada penelitian ini. Produk akhir dari penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran Berbasis *Comic Online ToonDoo Materi Akhlak Bagi Anak Usia Dini*.

⁵⁷ Yasa, "pengembangan Bahasa Ajar *online* mata kuliah *micro teaching* dengan model borg & Gall pada program S I pendidikan Bahasa Inggris STKIP agama Hindu Singaraja" *teknologi pendidikan*(2012),h.8.



Gambar 24. Langkah-Langkah Penelitian

Berikut tahapan penelitian yang peneliti laksanakan:

1. Potensi dan Masalah

Penelitian dan pengembangan ini dilatar belakangi oleh adanya potensi dan masalah, potensi dalam penelitian dan pengembangan ini adalah perkembangan dunia teknologi yang pesat, khususnya dunia internet. Hal tersebut ditunjukkan dari peningkatan jumlah penggunaan internet tahun 2018 yang mencapai 132 juta orang. Jumlah tersebut menunjukkan bahwa setengah atau lebih dari 50 persen penduduk Indonesia telah bias mengakses internet. Perkembangan tersebut sejatinya dapat diimplementasikan dalam dunia pendidikan, sehingga menjadi sebuah potensi tersendiri. Oleh karena itu diperlukan pengembangan media

pembelajaran berlandaskan potensi perkembangan teknologi, sehingga dibuatlah media berupa berbasis *comic online* dengan menggunakan ToonDoo.

2. Pengumpulan Data

Berdasarkan temuan masalah pada tahap sebelumnya, selanjutnya perlu dilakukan pengumpulan data dengan melakukan pengkajian terhadap materi dan pengkajian terhadap perangkat pembuatan media *comoc online* sehingga diperoleh data sebagai berikut:

a. Pengkajian Materi

Pada tahap ini ditentukan materi yang akan disampaikan pada peserta didik, perangkat media dan penggunaannya. Materi yang dipilih dalam penelitian ini adalah materi Akhlak Bagi Anak Usia Dini, Materi Akhlak Bagi Anak Usia Dini dipilih karena materi ini banyak mengandung konsep-konsep yang abstrak sehingga tepat untuk divisualisasikan ke dalam sebuah komik.⁵⁸ Materi disesuaikan dengan kurikulum TK. Kemudian ditentukan indikator dari materi yang dipilih.

b. Perangkat pembuatan media

Setelah ditetapkan materi yang akan dikemas dalam media pembelajaran, tahap selanjutnya adalah pengkajian perangkat pembuatan media. Dalam pembuatan media pembelajran digunakan perangkat sebagai berikut:

1. Perangkat Keras

Perangkaat keras yang digunakan untuk membuat media ini sebagai berikut:

⁵⁸ Sugion 2011, *loc.cit*

- a) 1 unit leptop atau *notebook*
- b) 1 unit modem untuk koneksi internet
- c) Buku akhlak terhadap orang tua yang relevan.

2. Perangkat lunak

Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran ini adalah:

- a) Perangkat lunak untuk sistem operasi: *Microsoft windows 7 ultimate*.
- b) Perangkat lunak pembuatan komik: aplikasi *online* dialamat web www.toondo.com

3. Desain produk

Setelah mengumpulkan data, selanjutnya membuat perencanaan produk awal media pembelajaran berbasis *komik online* menggunakan ToonDoo. Pada perancangan media pembelajaran berbasis *comik online* dengan menggunakan beberapa sumber buku sebagai panduan materi.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam pembuatan media *comik online* ini terdiri dari tujuh langkah yaitu: 1) ide cerita, 2) menentukan tokoh 3) menentukan tema, 4) menyusun setting, 5) menyusun kerangka cerita, 6) menghubungkan materi dengan cerita, 7) menyusun *slide* komik ke *bookmaker*.

4. Validasi Desain

Pada tahap ini setelah produk awal selesai selanjutnya konsultasi kepada tim ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli media sebagai berikut:⁵⁹

⁵⁹ Dwi nuryani, *op.cit.*,h.58.

1. Pada tahap ini ahli materi mengkaji aspek kajian materi berupa kelayakan isi , bahasa dan *performance*.
2. Uji desain oleh ahli media, ahli media mengkaji aspek bahasa, aspek *performance*, desain grafis dan aspek kemudahan penggunaan.

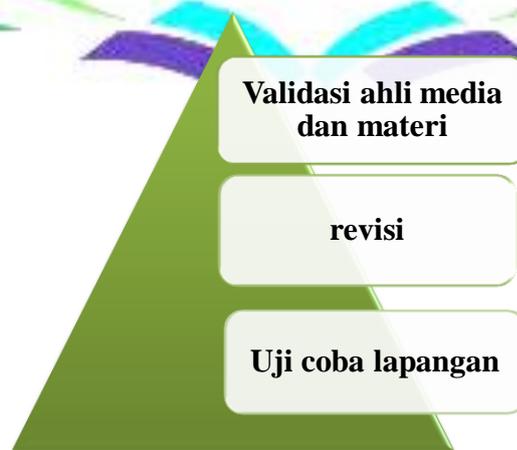
5. Perbaikan Desain

Pada tahap ini setelah validasi produk selesai dilakukan, maka langkah selanjutnya adalah memperbaiki desain yang dianggap masih kurang oleh ahli validator pada aspek bahasa, aspek *performance*, aspek desain grafis, aspek kemudahan penggunaan dan aspek kelayakan pada isi.

6. Uji coba produk

Tahap uji coba dilakukan untuk mengetahui kelayakannya suatu media sebelum dipakai dalam proses pembelajaran. Dalam bagian ini secara berurutan di ketemukan tentang desain uji coba sebagai berikut:

Desain uji coba



Gambar 25. Desain Uji Coba

Pada desain ini uji coba produk setelah validasi ahli materi dan ahli media . data angket dikumpulkan dan dianalisis sebagai dasar revisi. Selanjutnya melakukan uji coba lapangan kepada peserta didik dalam 1 kelas Tk Alkautsar Krui Pesisir Barat Lampung. Dengan jumlah siswa keseluruhan 23 peserta didik.⁶⁰ responden pada tahap ini diharapkan memberikan tanggapan respon dan kegemaran anak dalam kemenarikan *comic online*. Langkah yang dilakukan penelitian saat melakukan uji coba lapangan ini yaitu menerangkan sistem membuka *comik online* dengan ToonDoo.

7. Revisi Produk

Setelah desain produk divalidasi oleh ahli materi, ahli media maka dapat diketahui kelemahan dari produk tersebut. Kelemahan tersebut kemudian diperbaiki untuk menghasilkan produk yang lebih baik lagi.

B. Metode Penelitian Tahap 1

1. Populasi Sampel sumber data

Populasi Menurut Sugiyono⁶¹ populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek dan subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi, populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek atau subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik yang dimiliki oleh subjek atau objek itu.

⁶⁰ Umi sulfiah, dwi sulisworo, *op.cit.*,h.31.

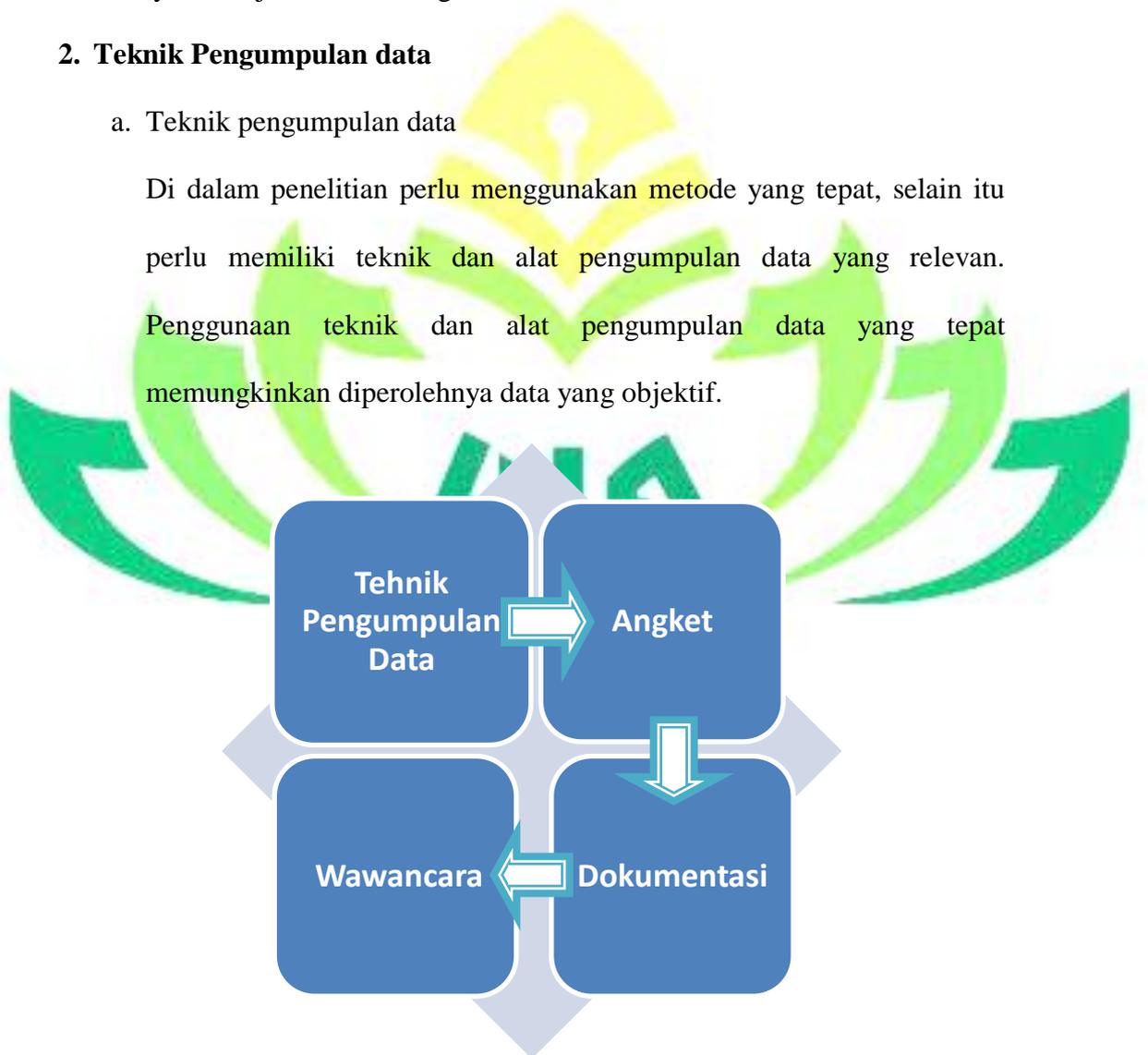
⁶¹Sugiyono, metode penelitian& pengembangan Research and Development (Bandung: Alfabeta 2015),hh.80-81.

Sampel Menurut Sugiyono sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Karena populasi dalam penelitian ini masih sangat luas, dan peneliti memiliki keterbatasan waktu, tenaga, maupun biaya, maka peneliti menggunakan sampel dalam penelitian ini yang diambil dari populasi. sampel pada penelitian ini adalah seluruh Siswa B2 Tk Alkautsar yaitu berjumlah 23 orang siswa.

2. Teknik Pengumpulan data

a. Teknik pengumpulan data

Di dalam penelitian perlu menggunakan metode yang tepat, selain itu perlu memiliki teknik dan alat pengumpulan data yang relevan. Penggunaan teknik dan alat pengumpulan data yang tepat memungkinkan diperolehnya data yang objektif.



Gambar 26. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari angket dokumentasi dan wawancara.

- a. Angket merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara menggunakan pernyataan yang harus dikerjakan atau dijawab oleh orang yang meliputi sasaran angket tersebut, pada teknik ini peneliti memberikan angket menggunakan skala likert kepada ahli media, ahli materi, pendidikan dan memerlukan angket respon kepada peserta didik kelas B2 Tk Alkautsar.
- b. Dokumentasi dimulai dari pengumpulan foto kegiatan penelitian serta penyimpanan data-data tentang keadaan peserta didik dan data lainnya pada saat proses pembelajaran.
- c. Wawancara dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari narasumber. Wawancara digunakan untuk tahap studi pendahuluan untuk mendalami atau melengkapi data-data dan informasi dari pendidik.

3. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan adalah angket untuk dapat penilaian dari ahli tentang kelayakan media pembelajaran *comic online* ToonDoo. Kelayakan media pembelajaran ini ditinjau dari beberapa aspek, yaitu aspek kelayakan isi *comic*, aspek kebahasaan, aspek *performance*, aspek desain grafis, dan aspek kemudahan penggunaan. Penelitian mengembangkan angket penelitian menggunakan 4 buah angket dalam pengumpulan data, yaitu angket validasi dosen ahli media, angket

validasi dosen materi, angket pendidik dan angket respon pendidik atau peserta didik.

4. Analisis Data

Proses analisis data pada dasarnya meliputi upaya menelusuran dan pengungkapan informasi yang terkandung dalam data dan penyajian hasilnya dalam bentuk yang lebih ringkas dan sederhana, yang pada akhirnya mengarahkan kepada keperluan adanya penjelasan dan penafsiran.⁶²

Analisis data pada dasarnya dilakukan untuk melihat nilai masing-masing aspek. Data diperoleh dari angket yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, pendidik dan respon peserta didik.

- 1) Teknik analisis data pada ahli materi, ahli media dan pendidikan langkah-langkah sebagai berikut:

Mengubah hasil penilaian ahli media dosen, ahli materi, dosen dan pendidik yang masih dalam bentuk huruf diubah menjadi skor. Jawaban setiap item instrumen mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif dengan ketentuan.

5. Perencanaan Desain Produk

Setelah mengumpulkan data, selanjutnya membuat perencanaan produk awal media pembelajaran berbasis *comik online* menggunakan ToonDoo. Pada perancangan media pembelajaran berbasis *comic online ToonDoo* dengan menggunakan beberapa sumber buku sebagai panduan materi.

⁶² Yasa, *op.cit.*,h.6.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam pembuatan media *comic Online* ini terdiri dari tujuh langkah yaitu: 1) ide cerita, 2) menentukan tokoh 3) menentukan tema, 4) menyusun *setting*, 5) menyusun kerangka cerita, 6) menghubungkan materi dengan cerita, 7) menyusun *slide comic* ke *bookmaker*.



Gambar 27. Bagan Langkah-Langkah Pembuatan *Comic Online*

6. Validasi Desain

Pada tahap ini setelah produk awal selesai selanjutnya konsultasi kepada tim ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli media sebagai berikut:⁶³

1. Pada tahap ini ahli materi mengkaji aspek kajian materi berupa kelayakan isi , bahasa dan *performance*.

⁶³ Dwi nuryani, *op.cit.*,h.58.

2. Uji desain oleh ahli media, ahli media mengkaji aspek bahasa, aspek *performance*, desain grafis dan aspek kemudahan penggunaan.

C. Metode Penelitian Tahap II

1. Model Rancangan Eksperimen Untuk Menguji Produk yang Telah di Rancang

a. Uji Coba Produk

Dalam bidang pendidikan, desain produk seperti metode mengajar baru dapat langsung diuji coba, setelah validasi dan revisi. Uji coba tahap awal dilakukan dengan simulasi menggunakan metode mengajar tersebut. Setelah disimulasikan, maka dapat diuji cobakan pada kelompok yang terbatas. Pengujian dilakukan untuk mendapatkan informasi apakah metode mengajar baru tersebut lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan metode mengajar lama.

Dalam hal ini ada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol seperti gambar berikut:



Gambar 28. Uji Coba Dengan *One Group Pretest-Postes*

Keterangan :

O_1 : Prestes

O_2 : Posttest

X : Tretment berupa penerapan model

O_1 adalah nilai kecepatan pemahaman, kreativitas, dan hasil belajar sebelum diajar dengan metode mengajar baru. Sedangkan, O_2 adalah nilai kecepatan pemahaman, kreativitas, dan hasil belajar setelah diajar dengan metode mengajar baru.

Bila nilai O_2 lebih besar dari pada O_1 , maka metode mengajar tersebut efektif.

Model eksperimen yang kedua ditunjukkan pada gambar berikut ini:

Pretest-posttest control group desain

R	O_1	X	O_2
R	O_3	X	O_4

Gambar 29. Desain Ekperimen Dengan Kelompok Kontrol.

R berarti pengambilan kelompok eksperimen dan kontrol dilakukan secara random. O_1 adalah nilai awal kelompok eksperimen, dan O_3 adalah nilai awal kelompok kontrol. Setelah posisi ke dua kelompok tersebut berbeda secara seimbang, maka kelompok eksperimen diberi treatment/perlakuan untuk diajar dengan metode mengajar baru, dan kelompok kontrol diajar dengan metode yang lama. Eksperimen dilakukan beberapa bulan sampai posisi kelompok eksperimen terbiasa diajar dengan menggunakan metode mengajar baru tersebut. setelah itu, pemahaman murid terhadap pelajaran, perubahan kreativitas dan hasil belajar pada kedua kelompok tersebut.

Dalam pengujian ini, O_2 berarti prestasi kelompok eksperimen setelah diajar dengan metode mengajar baru, dan O_4 adalah prestasi kelompok kontrol yang

diajar dengan metode lama. Bila nilai O_2 signifikan lebih tinggi dari O_4 maka metode mengajar baru lebih efektif dan bila dibandingkan dengan metode mengajar lama.

Pengujian signifikansi efektivitas metode mengajar baru, bila data berbentuk interval dan dilakukan pada dua kelompok menggunakan t-test berpasangan (related), sedangkan bila dilakukan lebih dari dua kelompok dapat menggunakan analisis varians (Anava).

b. Revisi Produk

Setelah metode mengajar baru diterapkan selama setengah tahun atau satu tahun maka perlu dicek kembali, mungkin ada kelemahannya, kalau ada perlu segera diperbaiki lagi. Setelah diperbaiki maka dapat diproduksi massal, atau digunakan pada lembaga pendidikan yang lebih luas.

Pengujian metode mengajar dengan pengumpulan data melalui kuisioner dipandang kurang akurat, maka dalam pengujian kecepatan pemahaman terhadap pelajaran diukur dengan waktu yang sesungguhnya (satuan menit) dan hasil belajar tidak diukur melalui kuisioner, tetapi melalui test dengan instrumen yang *valid* dan *reliable*.

c. Uji Coba Pemakaian

Setelah pengujian terhadap produk berhasil, dan mungkin ada revisi yang tidak terlalu penting, maka selanjutnya produk yang berupa metode mengajar baru tersebut diterapkan dalam lembaga pendidikan yang luas. Dalam operasinya, metode baru tersebut, tetap harus dinilai kekurangan atau hambatan yang muncul guna untuk perbaikan lebih lanjut.

d. Revisi Produk

Revisi produk ini dilakukan, apabila dalam pemakaiannya terdapat kelemahan. Dalam uji pemakaian, sebaiknya pembuat produk selalu mengevaluasi bagaimana kinerja produk dalam hal ini adalah metode mengajar.

e. Pembuatan Produk Masal

Bila produk yang berupa metode mengajar baru tersebut telah dinyatakan efektif dalam beberapa kali pengujian, maka metode mengajar baru tersebut dapat diterapkan pada setiap lembaga pendidikan.

2. Populasi Dan Sampel

Populasi Menurut Sugiyono⁶⁴ populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek dan subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi, populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek atau subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik yang dimiliki oleh subjek atau objek itu. Populasi dalam penelitian ini adalah dapat dilihat pada *table 1* Anggota populasi siswa B2 Tk Alkautsar tahun akademik 2018/2019.

⁶⁴ Sugiyono, metode penelitian & pengembangan Research and Development (Bandung: Alfabeta 2015), hh.80-81.

Tabel 1. Populasi Siswa Tk Alkautsar Tahun Akademik 2018/2019

No	Kelas	Jumlah
1.	Ganjil A	20
2.	Ganjil B	23

No. Kelas Jumlah 1. Ganjil (A) 20 2. Genap (B) 23 Jumlah 43. 23 Dari tabel di atas, diketahui yang menjadi populasi adalah siswa Tk Alkautsar B2 2018 yang terbagi menjadi dua kelas, yaitu kelas ganjil (A) dan ganjil (B) dengan jumlah siswa seluruhnya sebanyak 43 orang siswa.

Sampel Menurut Sugiyono sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Karena populasi dalam penelitian ini masih sangat luas, dan peneliti memiliki keterbatasan waktu, tenaga, maupun biaya, maka peneliti menggunakan sampel dalam penelitian ini yang diambil dari populasi. Tabel 2. Anggota siswa B2 Tk Alkautsar angkatan 2018 No. Kelas Jumlah Siswa Jumlah Genap Ganjil 1. Genap dan Ganjil 20, 23, Jumlah 43 Dari tabel di atas, sampel pada penelitian ini adalah kelas B2 siswa Tk Alkautsar angkatan 2018 yaitu berjumlah 23 orang siswa.

3. Teknik Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk pengambilan data dalam penelitian ini adalah angket, wawancara, dokumentasi, dan observasi. Angket digunakan untuk mengetahui pendapat responden atau siswa terhadap media pembelajaran

powerpoint dengan video. Observasi digunakan untuk melihat kebutuhan yang diperlukan lapangan.

1. Angket merupakan alat pengumpulan data yang memuat sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab oleh subjek penelitian. Berdasarkan bentuknya, angket dapat berbentuk terbuka dan tertutup.

Dalam penelitian ini yang digunakan adalah angket tertutup dan terbuka. Angket tertutup diberikan kepada ahli media pembelajaran untuk menilai media pembelajaran yang dikembangkan, sedangkan angket terbuka diberikan kepada siswa dalam memberikan komentar dan penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

2. Menurut Margono bahwa dokumentasi merupakan pengumpulan data melalui peninggalan tertulis berupa arsip termasuk juga buku-buku tentang pendapat, teori, dalil dan lain-lain. Pada penelitian ini, dokumentasi dilakukan dengan cara mengambil data yang sudah ada, seperti data Kelas B2 Tk Alkautsar Kruki Pesisir Barat.

3. Observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara langsung serta sistematis terhadap gejala-gejala yang tampak pada objek penelitian. Observasi pada penelitian ini digunakan untuk analisis kebutuhan lapangan sebelum diadakannya penelitian.

4. Instrument Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut

variabel penelitian Sugiyono⁶⁵, Instrumen dikembangkan dengan menggunakan skala likert dengan 4 skala. Skor terendah diberi angka 1 dan skor tertinggi diberi skor 4 Sugiyono⁶⁶. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket yang diberikan kepada ahli media,

Penyusunan Instrumen yang disusun berdasarkan keperluan pengumpulan data yang akan diberikan kepada ahli media sebagai instrumen kelayakan media. Digunakan untuk menganalisis desain media dan ketepatan materi, dan sebagai masukan dalam merevisi media juga untuk mendapatkan tingkat kelayakan media oleh ahli yang bersangkutan.

5. Teknik Analisis Data

Proses analisis data pada dasarnya meliputi upaya menelusuran dan pengungkapan informasi yang terkandung dalam data dan penyajian hasilnya dalam bentuk yang lebih ringkas dan sederhana, yang pada akhirnya mengarahkan kepada keperluan adanya penjelasan dan penafsiran.⁶⁷

Analisis data pada dasarnya dilakukan untuk melihat nilai masing-masing aspek. Data diperoleh dari angket yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, pendidik dan respon peserta didik.

- 1). Teknik analisis data pada ahli materi, ahli media dan pendidikan langkah-langkah sebagai berikut:
 - a. Mengubah hasil penilaian ahli media dosen, ahli materi, dosen dan pendidik yang masih dalam bentuk huruf diubah menjadi skor. Jawaban

⁶⁵ Sugiyono, metode penelitian & pengembangan Research and Development (Bandung: Alfabeta 2013), h. 102

⁶⁶ Sugiyono, metode penelitian & pengembangan Research and Development (Bandung: Alfabeta 2010), h. 312

⁶⁷ Yasa, *op.cit.*, h. 6.

setiap item instrumen mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif dengan ketentuan yang dapat dilihat pada *table 3.1*

Tabel 2. Aturan Pemberian Skor⁶⁸

Pernyataan	Skor
Sangat baik	4
Baik	3
Kurang baik	2
Tidak baik	1

- b. Menghitung presentase kelayakan dengan menggunakan rumus skala likert:

Rumus skala likert⁶⁹

$$x = \frac{\Sigma M}{M_{max}} \times 100\%$$

Keterangan:

Mmax=Skor maksimal tiap aspek penilaian

ΣM = jumlah skor tiap aspek penilaian

X= persentase skor tiap aspek penilaian yang diharapkan (dicari)

- c. Interpretasi hasil analisis untuk masing-masing aspek penilaian dapat dilihat pada *table 3.2* sebagai berikut:

⁶⁸ Margono, *metodologi penelitian pendidikan*(Jakarta:Rineka cipta, 2010),h.158.

⁶⁹ Aunuddin,ed, *Bahan pengajaran analisis data*(Bogor:1988),h.1.

Table 3. Skala Kelayakan Media Pembelajaran.

Skor Kelayakan media pembelajaran	Kriteria
0-25%	Tidak Layak
25,01%	Kurang Layak
50,01%	Layak
75,01%	Sangat Layak

d. Menghitung presentase rata-rata seluruh responden:

$$\bar{x} = \frac{\Sigma x}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} = Rata-rata ahir

Σx = Persentase skor tiap aspek penilaian yang diharapkan (dicari)

n = Banyaknya pernyataan

e. Respon peserta didik

Teknik analisis data langkah-langkah sebagai berikut:

- Mengubah hasil penilaian peserta didik yang masih dalam bentuk huruf diubah menjadi skor dengan ketentuan yang dapat dilihat pada *table 3*.

Table 4. Pemberian Skor ⁷⁰

Pernyataan	Skor Pernyataan
Sangat setuju	4
Setuju	3
Kurang Setuju	2
Tidak Setuju	1

b. Menghitung presentase nilai respon peserta didik dengan rumus:

Rumus skala likert⁷¹

$$x = \frac{\Sigma M}{Mmax} x 100\%$$

Keterangan:

Mmax= Skor maksimal tiap aspek penilaian

ΣM = Jumlah skor tiap aspek penilaian

X= Persentase skor tiap aspek penilaian yang diharapkan (dicari)

c. Menghitung presentase rata-rata seluruh peserta didik dengan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\Sigma x}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} = Rata-rata ahir

Σx = Persentase skor tiap aspek penilaian yang diharapkan (dicari)

n = Banyaknya pernyataan

⁷⁰ Suharsimi Arikunto, *prosedur penelitian suatu pendekatan praktik* (Jakarta : rineka citra,2014), h.285.

⁷¹ Sugiono, *metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kuliitatif, dan R&D* (bandung: alfabeta,2012),h.137

- d. Respon positif ditentukan dengan mencocokkan besar presentase besar presentasi positif sebagai berikut: $X \geq 85\%$ digolongkan sangat positif.
- e. Berikut: $70\% \leq X < 85\%$ digolongkan positif $50\% \leq X < 70\%$ digolongkan kurang positif $X < 50\%$ digolongkan tidak positif.⁷²



⁷² Aisyah, Ruqiah Ganda Putri Panjaitan, Reni Marlina, "Respon Siswa Terhadap Media E-Comic Bilingual Sub Materi Bagian-bagsian Darah," Artikel Penelitian, 2015, h.6

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian dan Pengembangan Media Pembelajaran

Pelaksanaan penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan pada bulan february 2019 sampai dengan Mei 2019. Waktu pelaksanaan penelitian dan pengembangan disajikan pada *table 5* berikut:

Tabel 5. Waktu Pelaksanaan Penelitian dan Pengembangan

No	Prosedur Pengembangan		Waktu Pelaksanaan
1.	Potensi dan Masalah	Angket tanggapan peserta didik Wawancara Terhadap Pendidik	Februari 2019 Februari 2019
2.	Pengumpulan Data	Analisis Kebutuhan Pengkajian Materi Pengkajian Media	Februari 2019 Februari 2019 Februari 2019
3.	Desain Produk	Pembuatan Desain Awal Media Pembuatan Instrumen Validasi Validasi Instrumen Daftar Validasi	Maret 2019 Maret 2019 Maret 2019 Maret 2019
4.	Validasi Desain	Validasi Ahli	April 2019
5.	Revisi Desain	Revisi Materi Dan Media	April 2019
6.	Uji Coba Produk	Kelompok Besar	Mei 2019
7.	Revisi Produk	Revisi Produk	Mei 2019

1. Potensi dan Masalah

Berdasarkan penyebaran angket di sekolah Tk AlKautsar sudah memiliki jaringan wifi/hotspot ini artinya berpotensi untuk dikembangkan media online namun yang menjadi masalah adalah pemanfaatan internet sebagai media

pembelajaran belum secara maksimal digunakan dalam pembelajaran serta rendahnya minat baca peserta didik, kurangnya media yang menarik dalam pembelajaran Akhlak Bagi Anak Usia Dini. Potensi dan masalah diperoleh dari hasil pra penelitian yang dilakukan di sekolah.

2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk mengatasi potensi dan masalah dari pengembangan yang dilakukan peneliti. Pengumpulan data dengan melakukan analisis kebutuhan, pengkajian materi dan pengkajian terhadap perangkat pembuatan media.

a. Analisis Kebutuhan

Melakukan analisis kebutuhan dengan penyebaran angket di sekolah Tk Alkautsar. berdasarkan penyebaran angket didapat bahwa proses pembelajaran yang diterapkan disekolahan sudah menggunakan media pembelajaran berbasis *online*. Akan tetapi penggunaan media *online* hanya sebatas digunakan guru untuk mencari sumber-sumber belajar seperti artikel pembelajaran, secara umum belum difokuskan pada penggunaannya untuk materi akhlak bagi anak usia dini. Selain itu peserta didik Tk Alkautsar Krui Pesisir Barat, kecenderungan bosan dengan dengan tampilan buku yang selama dipakai dan menginginkan tampilan buku yang membuat tulisan dengan yang disertai gambar-gambar menarik seperti komik.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti terhadap pendidik di khususnya pada mata pelajaran akhlak bagi anak usia dini Krui Pesisir Barat diperoleh bahwa selama ini peserta didik cenderung bosan dengan buku yang dipenuhi tulisan-tulisan, sehingga pendidikan harus bisa menciptakan motivasi

yang tinggi bagi peserta didik dengan menggunakan media yang menarik dan menyenangkan.

b. Pengkajian Materi

Penelitian melakukan wawancara kepada pendidik yang mengumpu mata pembelajaran akhlak bagi anak usia dini. Berdasarkan hasil wawancara tersebut materi akhlak bagi anak usia dini yang diterapkan dalam sebuah komik belum adanya. Sehingga perlu mengembangkan *comic* materi akhlak bagi anak usia dini. Materi akhlak bagi anak usia dini dipilih karena materi banyak mengandung konsep-konsep yang abstrak sehingga tepat untuk divisualisasikan kedalam sebuah komik. Materi disesuaikan dengan kurikulum tingkat Tk. Kemudian berdasarkan modul pembelajaran ditentukan indikator dari materi yang dipilih.

Selain itu pada tahap pengkajian materi ditentukan materi yang akan disampaikan pada peserta didik, perangkat media dan penggunaannya. Materi yang dipilih dalam penelitian ini adalah materi akhlak bagi anak usia dini untuk peserta didik kelas B2 di Tk Alkautsar.

c. Perangkat Pembuatan Media

Berdasarkan penyebaran angket didapat hasil bahwa terdapat keterbatasan media yang variatif menyebabkan peserta didik kurang termotivasi untuk belajar. Selanjutnya media yang akan dikembangkan penelitian adalah media pembelajaran ToonDoo berupa *comic online*. Pada tahap pembuatan media setelah ditetapkan materi yang akan dikemas dalam media pembelajaran, tahap selanjutnya adalah pengkajian perangkat pembuatan media. Dalam pembuatan media pembelajaran digunakan perangkat sebagai berikut:

1) Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan untuk membuat media ini adalah:

- a) 1 unit laptop atau *notebook*.
- b) 1 unit modem untuk koneksi internet.
- c) Kurikulum TK Akhlak terhadap orang tua yang relevan.

2) Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran ini adalah:

- a) Perangkat lunak untuk sistem operasi: *Microsoft Windows 7 Unlimate*.
- b) Perangkat lunak pembuatan komik: aplikasi *online* di alamat web www.toondoo.com

3. Desain Produk

Setelah pengumpulan data selanjutnya membuat media *comic online* pembelajaran akhlak bagi anak usia dini sebagai media pembelajaran. Hasil desain media *comic online* pembelajaran akhlak bagi anak usia dini sebagai media pembelajaran mata pelajaran disajikan pada gambar 28 berikut:

a. Tampilan Pembuka

Pada tampilan pembuka berisi tentang 3 tampilan dengan (*cover comic online*, kompetensi dasar dan indikator, penokohan).

Gambar 28. Tampilan Pembuka

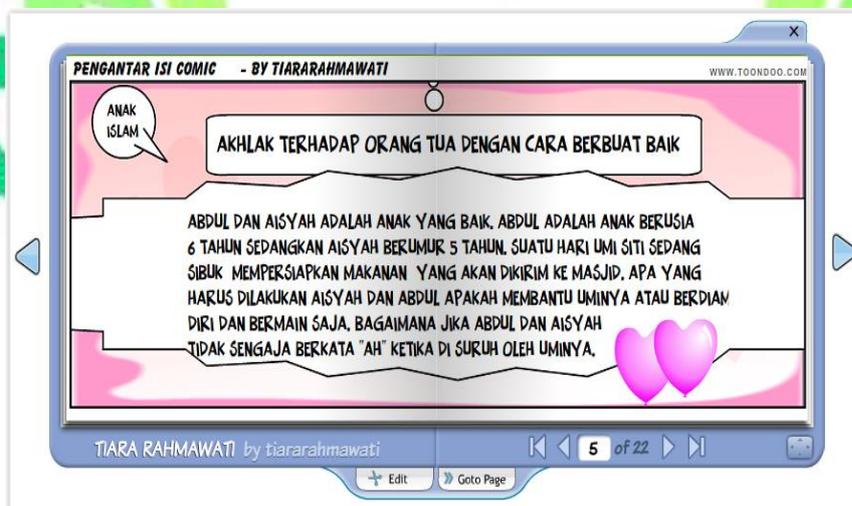




b. Pengantar

Pada pengantar berisi sinopsis. Sinopsis adalah ringkasan jalan cerita yang memudahkan peserta didik memahami alur cerita.

Gambar 29. Bagian Pengantar



c. Isi Comic Online

Pada bagian ini materi *comic* berisi tentang akhlak bagi anak usia dini, perbedaan akhlak yang baik dan tidak bagi anak usia dini, contoh akhlak dalam kehidupan sehari-hari, pengertian tidak berkata “Ah” terhadap orang tua dalam kehidupan sehari-hari.

Gambar 30. Tampilan Isi pada Comic



d. Penutup

Pada bagian penutup berisi *cover* belakang adalah bagian pada akhir buku *Comic*.

Gambar 31. Tampilan *Cover* Belakang





B. Kelayakan Media

1. Validasi Desain

Produk ini divalidasi oleh 2 ahli yaitu: Dr. Hj.Eti Hadiyahati,M.Pd, M. Indra Saputra, M.Pd.I. Produk awal yang belum direvisi oleh validator ahli akan direvisi sampai akhirnya menjadi produk massal. Sedangkan produk yang telah direvisi oleh validator ahli akan diproduksi menjadi produk massal.

a. Validasi Materi

Pada tahapan ini validasi *comic online* toondoo validator ahli materi yaitu M. Indra Saputra, M.Pd.I. dengan aspek penilaian yang meliputi aspek kelayakan isi, kebahasaan, *performace*. tujuan dari validasi materi untuk melihat kelayakan materi pada *comic online* menggunakan toondoo. Aspek dan kriteria untuk ahli materi dapat dilihat pada *table 6*.

Tabel 6. Aspek dan Kriteria Untuk Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Kriteria	Nomor item
1.	Kelayakan isi	1. Kejelasan materi	1
		2. Informasi memberikan pengetahuan baru	2
		3. Informasi sesuai dengan perkembangan zaman	3
		4. Kesesuaian contoh dengan materi	4
		5. Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan berbahasa peserta didik	5
		6. Kemampuan memahami bahasa yang digunakan (tidak ambigu)	6
2.	Kebahasaan	7. konsistensi penggunaan istilah, simbol, nama ilmiah/bahasa asing	7
		8. Kesesuaian bahasa percakapan	8
		9. Kemenarikn penyajian <i>comic online</i>	9
3.	Performance	10. Dapat digunakan secara individual maupun kelompok	10
Jumlah			10

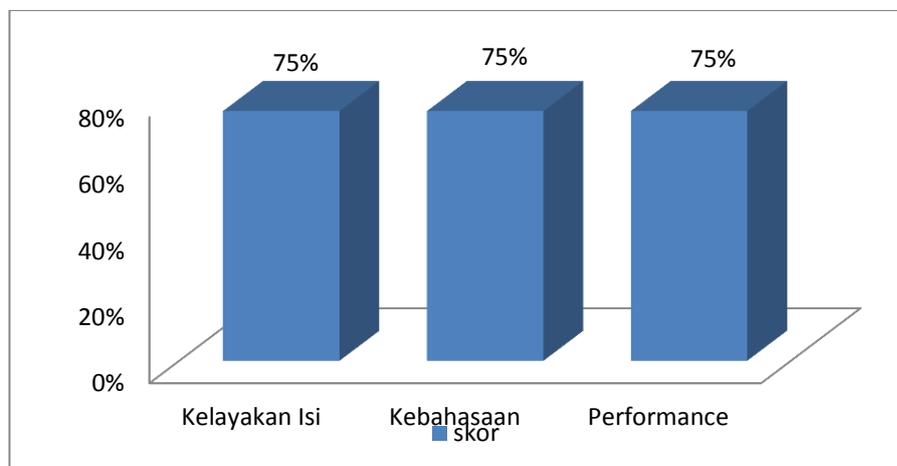
Berdasarkan lembar angket yang telah diisi ahli materi didapat hasil penilaian validasi ahli materi yang disajikan pada *table* berikut ini:

Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	No	X	Σx	Σ Per Aspek	Rata-Rata Per Aspek	Skor (%)	Kriteria Validasi
Kelayakan Isi	1	3	3	18	3.00	75.00 %	Layak
	2	3	3				
	3	3	3				
	4	3	3				
	5	3	3				
	6	3	3				
Kebahasaan	7	3	3	9	3.00	75%	Layak
	8	3	3				
	9	3	3				
Performanc e	10	3	3	3	3.00	75%	Layak
Jumlah	30	30	27	6.00	150.00%	Layak	
Rata-Rata	2.00	2.00	13.5	3	75%		

Selain dalam bentuk *table*, sajian penilaian produk *Comik online* digambarkan pada grafik hasil validasi ahli materi pada keseluruhan aspek penilaian berikut ini:

Gambar 32. Grafik Hasil Validasi Ahli Materi Keseluruhan Aspek



Berdasarkan *table 7* dan *gambar 32* dapat diketahui untuk ahli materi M. Indra Saputra M.Pd.I. pada aspek terdiri dari 4 kriteria penilain (kriteria nomor 1 dengan penilaian berurut-urut skor 3 pernyataan baik oleh ahli X, (Kriteria nomor 2 dengan nilai berurut-urut skor 3 pernyataan baik oleh ahli X), (kriteria nomor 3 dengan penilain ahli X skor 3 pernyataan baik), (kriteria nomor 4 dengan penilaian ahli X skor 3 pernyataan baik), Aspek kelayakan isi dengan 4 kriteria penilaian memperoleh skor nilai 75.00%. Para ahli berpendapat bahwa materi dalam *comic online* katagori layak karena cukup sesuai dengan tinjauan materi.

Aspek kebahasaan terdidri 4 kriteria penilain (kriteria nomor 5 dengan penilaian ahli X skor 3 pernyataan baik), (kriteria nomor 6 dengan penilaian ahli X skor 3 pernyataan baik), (kriteria nomor 7 memperoleh nilai berurut-urut ahli X skor 3 pernyataan baik), (kriteria nomor 8 memperoleh nilai berurut-urut ahli X skor 3 pernyataan baik). Aspek kebahasaan dengan 4 kriteria penilaian memperoleh skor nilai 75%. Para ahli berpendapat bahwa kebahasaan dalam *comic onlie* katagori layak.

Sedangkan pada aspek *performance* yang terdiri 2 kriteria penilaian (kriteria penilaian nomor 9 memperoleh penilaian berurut-urut ahli X skor 3 pernyataan baik), (kriteria penilaian nomor 10 memperoleh penilaian berurut-urut ahli X skor 3 pernyataan baik). Aspek *performace* yang terdiri 2 kriteria penilaian memperoleh 75%, hasil ini dikatagorikan layak.

Presentasi keseluruhan aspek penilaian materi yaitu 75% ini menunjukkan media pembelajaran berbasis *comic online* toondoo pada aspek materi dalam katagori “Layak”.

b. Validasi Media

Pada tahapan ini validasi *comic online* toondoo validator ahli media yaitu Dr. Hj.Eti Hadiyati, M.Pd. dengan aspek penilaian yang meliputi aspek kebahasaan dengan 4 kriteria penilaian, aspek *performance* dengan 4 kriteria penilaian, aspek desain grafis dengan 7 kriteria penilaian, dan aspek kemudahan pengguna dengan 2 kriteria penilaian. tujuan dari validasi media yaitu melihat kelayaan media *comic online* menggunakan toondoo. Aspek dan kriteria untuk ahli media dapat dilihat pada *table* di bawah ini.

Tabel 8. Aspek dan kriteria penilaian oleh Ahli Media

No.	Aspek Yang dinilai	Kriteria	Nomor item
1.	Kebahasaan	1.Kalimat yang digunakan jelas (tidak ambigu)	1
		2.Kemudahan memahami kalimat yang disajikan	2
		3.Kesantunan penggunaan bahasa	3

		4. Dukungan bahasa terhadap kemudahan memahami alur materi	4
2.	<i>Performance</i>	5. kemenarikan sajian materi	5
		6. kesesuaian bentuk, ukuran, tata letak, huruf, dan objek	6
		7. Kontras huruf dengan latar belakang	7
		8. Kemudahan memahami cara penggunaan media	8
3.	Desain grafis	9. Ketetapan ukuran gambar dan ilustrasi	9
		10. Ketetapan bentuk gambar dan ilustrasi	10
		11. Keseimbangan proporsi gambar ilustrasi dan teks	11
		12. Keterbacaan teks	12
		13. Kejelasan tata letak urutan cerita	13
		14. Kerapian tata letak urutan cerita	14
4.	Kemudahan penggunaan	15. Gambar menarik	15
		16. Kepraktisan media	16
		17. Pengoprasian media	17
Jumlah			17

Hasil penilaian validasi oleh ahli media terhadap media pembelajaran

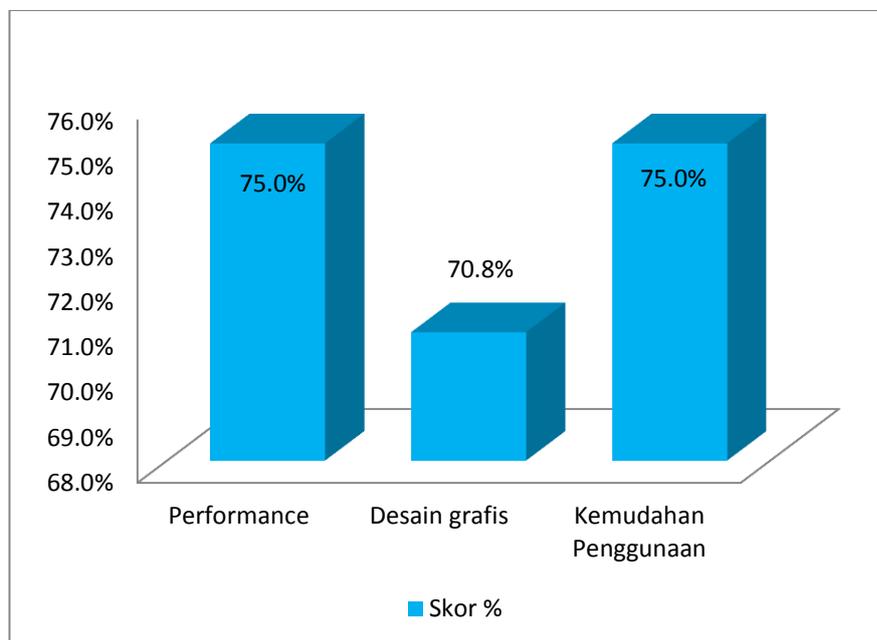
Toondoo berupa *comic online* disajikan pada *table* berikut ini:

Tabel 9. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	No	X1	Σx	Σ Per Aspek	Rata-Rata Skor Per Aspek	Skor %	Kriteria Validasi
					(μ)		
Performanc e	5	3	3	12	3.00	75.0 %	Layak
	6	3	3				
	7	3	3				
	8	3	3				
Desain Grafis	10	3	3	17	2.83	70.8 %	Layak
	11	3	3				
	12	2	2				
	13	3	3				
	14	3	3				
Kemudahan penggunaan	15	3	3	9	3	75%	Layak
	16	3	3				
	17	3	3				
	18	3	3				
Jumlah		38	38	38	8.83	221%	Layak
Rata-Rata		2.92308	12.66666667	2.94	74%		

Sajian penilaian produk *comic online* digambarkan pada grafik hasil validasi ahli media pada keseluruhan aspek penilaian berikut ini:

Gambar 33. Grafik Hasil Validasi Ahli Media Keseluruhan Aspek



Berdasarkan *table 9* dan gambar 33 dapat diketahui untuk ahli desain yaitu Dr. Hj.Eti Hadiyati, M.Pd. Pada aspek *performance* terdiri dari 4 kriteria penilaian (kriteria nomor 1 dengan penilaian ahli X skor 3 pernyataan baik), (kriteria nomor 2 dengan penilaian ahli X skor 3 pernyataan baik), (kriteria nomor 3 dengan penilaian ahli X skor 3 pernyataan baik), (kriteria nomor 4 dengan ahli X pernyataan baik). Aspek *performance* dengan 4 kriteria penilaian memperoleh skor penilaian 75%. Para ahli berpendapat bahwa *performance* dalam *comic online* katagori layak.

Sedangkan pada aspek desain grafis yang terdiri 6 kriteria penilaian (kriteria penilaian nomor 5 memperoleh penilaian ahli X skor 3 pernyataan baik), (kriteria penilaian nomor 6 memperoleh penilaian ahli X skor 3 pernyataan baik), (kriteria penilaian nomor 7 memperoleh penilaian ahli X skor 2 pernyataan kurang baik), (kriteria penilaian 8 memperoleh penilaian ahli X skor 3 pernyataan baik),

(kriteria penilaian 9 memperoleh penilaian berurut-urut ahli X skor 3 pernyataan baik), (kriteria penilaian 10 memperoleh penilaian berurut-urut ahli X skor 3 pernyataan baik), (kriteria penilaian 11 memperoleh penilaian berurut-urut ahli X skor 3 pernyataan baik).

Sedangkan pada aspek kemudahan penggunaan yang terdiri 2 kriteria penilaian (kriteria penilaian nomor 12 memperoleh penilaian berurut-urut ahli X skor 3 pernyataan baik), (kriteria penilaian nomor 13 memperoleh penilaian berurut-urut ahli X skor 3 pernyataan baik). Aspek kemudahan penggunaan yang terdiri 2 kriteria penilaian memperoleh 75%, hasil ini dikategorikan layak.

Presentasi keseluruhan aspek penilaian media yaitu 74% ini menunjukkan media pembelajaran berbasis *comic online* dalam kategori “layak”.

C. Efektivitas Media

1. Uji Coba Produk

Pada tahap uji coba produk dilakukan pada peserta didik kelas B2 di Tk Alkautsar Krui Pesisir Barat Lampung.

a. Uji coba lapangan di Tk Alkautsar Krui Pesisir Barat

Pada uji coba lapangan di Tk Alkautsar kelas B2 sebanyak 23 peserta didik. Tujuan uji lapangan untuk mengetahui respon ketertarikan peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *comic online* tondoo. Angket pernyataan terdiri 2 aspek yakni aspek tampilan *comic* (5 kriteria penilaian), aspek penyajian (3 kriteria penilaian). Uji lapangan respon ketertarikan peserta didik terhadap media pembelajaran ToonDoo berupa *comic online* disajikan dalam bentuk *table* berikut ini:

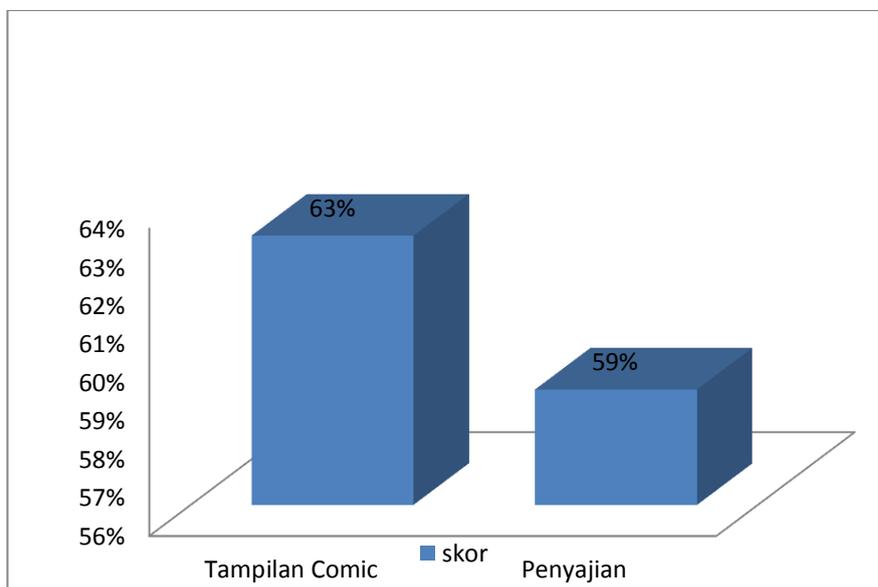
Tabel 10. Hasil Uji Coba Lapangan respon di Tk Alkautsar

NO.	NAMA	Butir Pernyataan								Skor Akhir
		Tampilan Comic					Penyajian			
		1	2	3	4	5	6	7	8	
1	Nixon Al Hafiz	4	3	3	3	3	3	3	3	25
2	M. Rezky Anggara	3	4	4	3	3	3	3	3	26
3	Diki Cahaya Putra	4	3	4	4	3	4	4	4	30
4	Dzaka Bahrona	3	2	3	3	3	3	3	3	23
5	Abinaya Pradesta	4	4	4	4	4	3	3	3	29
6	Rahmat Zia Fadillah	3	3	3	4	3	3	3	3	25
7	Razqa Fairuz A	3	3	3	3	4	3	3	3	25
8	Rafael Ferdian	4	4	3	4	4	3	3	3	28
9	Rifqi Prasetyo	4	4	3	3	3	3	3	3	26
10	Firly aprilio	3	3	3	3	3	3	3	3	24
11	Erzano Husen Asary	4	4	3	3	4	3	3	4	28
12	Asep Syarif Hidayat	3	3	3	4	3	4	3	3	26
13	Avieka Shendirra	4	3	4	4	3	3	4	3	28
14	Gadis Adina Laura	4	3	3	3	4	4	4	4	29
15	Syakira Muti Afiqah	3	3	4	4	4	3	3	3	27
16	Aqillah Nursyadila	4	3	4	4	3	3	3	3	27
17	Alifa	3	4	3	3	3	3	3	3	25

	Dalila									
18	Siti Dzakiyah Kirana	4	4	4	4	4	3	3	4	30
19	Khaza Azwatina	4	4	3	3	4	4	4	4	30
20	Danesh Kamilia Maritza	3	3	3	3	3	3	3	3	24
21	Aurelia Viqi Tsurayya	4	4	4	4	4	4	4	4	32
22	Faiza Ramadhani	4	3	4	4	4	4	4	4	31
23	Nesa Santica	4	4	4	4	4	4	4	4	32
∑ Skor		60	56	57	59	57	54	54	54	451
Rata-Rata/ Butir Pernyataan		2.61	2.43	2.48	2.57	2.48	2.35	2.35	2.35	20
∑ Per Aspek		289					162			451.00
Rata-Rata per Aspek		28.90					27.00			55.90
Skor %		63%					59%			61%
Kriteria		Layak					Layak			Layak

Gambar grafik dari tabel hasil tanggapan peserta didik pada uji coba lapangan disajikan pada gambar berikut:

Gambar 34. Grafik Hasil Uji Coba lapangan respon di Tk Alkautsar



Berdasarkan table 10 dan gambar 34 di atas dapat diketahui aspek tampilan *comic* yang terdiri 5 kriteria penilaian meliputi pernyataan kejelasan tampilan, informasi memberikan pengetahuan baru, kesesuaian contoh tampilan *comic* memperoleh skor rata-rata nilai sebesar 63% dikategorikan layak.

Tabel tampilan pada *comic online* terdiri dari 3 kriteria penilaian meliputi pernyataan penyajian gambar yang menarik, balon kata dan karakter tampak jelas memperoleh skor rata-rata 59% dikategorikan “layak”

Keseluruhan aspek memiliki skor nilai 61% berada pada katagori layak. Hal ini menunjukkan media pembelajaran berbasis *comic online* tondoo pada uji coba lapangan mendapat respon yang positif dari peserta. Respon positif dimana banyak peserta didik dengan adanya gambar pada komik membantu memahami materi, dengan media komik ini menjadi lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran tidak cepat bosan membaca.

c. Hasil Tanggapan Pendidik

Pada hasil tanggapan pendidik yang dilakukan di sekolah Tk Alkautsar Krui Pesisir Barat dengan widia wulandari sebagai respon X1 berikut ini data hasil tanggapan pendidik terhadap media pembelajaran berbasis *comic online* ToonDoo.

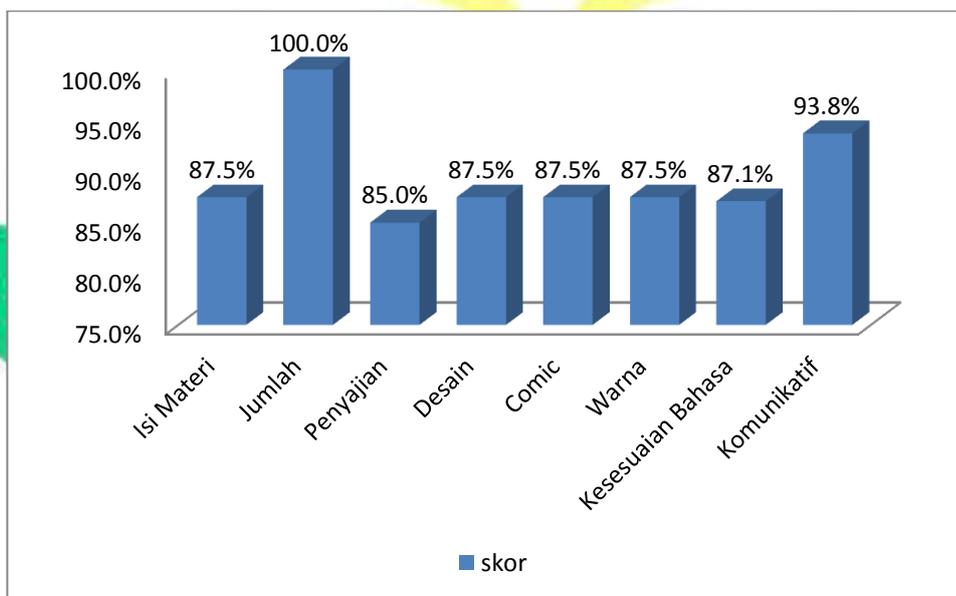
Tabel 11. Hasil tanggapan pendidik pada aspek keseluruhan

Aspek Penilaian	No	X	Σx	Σ Per Aspek	Rata-Rata Skor Per Aspek	Skor %	Kategori
					(μ)		
Isi Materi	1	3	3	21	3.50	87.5%	Sangat Layak
	2	4	4				
	3	4	4				
	4	4	4				
	5	3	3				
	6	3	3				
Jumlah	7	4	4	4	4.00	100.0%	Sangat Layak
Penyajian	8	4	4	17	85.00	85.0%	Sangat Layak
	9	4	4				
	10	3	3				
	11	3	3				
	12	3	3				
Desain	13	4	4	14	56.00	87.5%	Sangat Layak
	14	4	4				
	15	3	3				
	16	3	3				
Comic	17	3	3	7	14.00	87.5%	Sangat Layak
	18	4	4				
Warna	19	4	4	21	126.00	87.5%	Sangat Layak
	20	3	3				
	21	3	3				
	22	4	4				
	23	4	4				
	24	3	3				
Kesesuain Bahasa	25	3	3	27	216.00	87.1%	Sangat Layak
	26	4	4				
	27	3	3				

	28	3	3				
	29	4	4				
	30	4	4				
	31	3	3				
	32	3	3				
Komunikatif	33	3	3	15	60.00	93.8%	Sangat Layak
	34	4	4				
	35	4	4				
	36	4	4				
Jumlah	126	126	126		564.50	716%	Sangat Layak
Rata-Rata	3.50	3.5	15.75		70.56	89%	Layak

Gambar grafik dari table hasil tanggapan pendidik disajikan pada gambar berikut:

Gambar 35. Grafik Hasil Tanggapan Pendidik



Berdasarkan table 11 dan gambar 35 di atas dapat diketahui bahwa aspek kualitas isi yang terdiri 6 kriteria penilaian meliputi (kriteria *comic* bergambar dengan nomor 1 diperoleh penilaian skor 3 pernyataan baik), (kriteria isi materi mengajarkan pemahaman anak nomor 2 diperoleh penilaian skor 4 pernyataan sangat baik), (pada kriteria isi materi di sajikan sesuai dengan tema nomor 3 diperoleh penilaian skor 4 pernyataan sangat baik), (kriteria *comic* mudah

dipahami nomor 4 diperoleh penilaian skor 4 pernyataan sangat baik), (kriteria penyampaian isi nomor 5 diperoleh skor 3 pernyataan baik), (kriteria isi materi disajikan dengan menarik nomor 6 skor 3 pernyataan baik), (kriteria jumlah ditentukan nomor 7 skor 4 pernyataan 4 sangat baik), (kriteria kesesuaian gambar dengan materi nomor 8 skor 4 pernyataan sangat baik), (pada kriteria letak gambar nomor 9 skor 4 pernyataan sangat baik), (kriteria warna *comic* nomor 10 skor 3 pernyataan baik), (pada kriteria gambar dalam *comic* nomor 11 skor 3 pernyataan baik), (kriteria gambar jelas mudah di bedakan nomor 12 skor 3 pernyataan baik), (kriteria desain nomor 13 skor 4 pernyataan sangat baik), (kriteria desain menarik nomor 14 skor 4 pernyataan sangat baik), (kriteria gambar desain sesuai dengan kenyataan nomor 15 skor 3 pernyataan baik), (kriteria huruf jelas nomor 16 skor 3 pernyataan baik), (kriteria bentuk *comic* nomor 17 skor 3 pernyataan baik), (kriteria *comic* menarik nomor 18 skor 4 pernyataan sangat baik), (kriteria warna terang nomor 19 skor 4 pernyataan sangat baik), (kriteria warna jelas nomor 20 skor 3 pernyataan baik). (kriteria warna pada masing- masing *comic* jelas nomor 21 skor 3 pernyataan baik), (kriteria warna pada *comic* dipilih dua warna nomor 22 skor 4 pernyataan sangat baik), (kriteria warna *comic* membuat anak senang nomor 23 skor 4 pernyataan sangat baik), (kriteria warna dan bentuk nomor 24 skor 3 pernyataan baik), (kriteria bahasa yang digunakan nomor 25 skor 3 pernyataan baik), (kriteria ketepatan teks dengan gambar nomor 26 skor 4 pernyataan sangat baik), (kriteria pemahaman pesan yang ada di gambar *comic* nomor 27 skor 3 pernyataan baik), (kriteria huruf yang digunakan sederhana nomor 28 skor 3 pernyataan baik), (kriteria ketetapan ejaan nomor 29 skor 4

pernyataan sangat baik), (kriteria ketetapan tata bahasa nomor 30 skor 4 pernyataan sangat baik), (kriteria menggunakan ejaan nomor 31 skor 3 pernyataan baik), (kriteria ketetapan tanda baca nomor 32 skor 3 pernyataan baik), (kriteria kalimat yang digunakan jelas dan tepat nomor 33 skor 3 pernyataan baik), (kriteria gaya bahasa yang digunakan sederhana nomor 34 skor 4 pernyataan sangat baik), (kriteria kesesuaian pengguna kata yang komunikatif nomor 35 skor 4 pernyataan sangat baik), (kriteria ketetapan penggunaan istilah nomor 36 skor 4 pernyataan sangat baik).

Pada aspek keseluruhan memperoleh skor rata-rata sebesar 89% katagori sangat layak. Yang berarti media pembelajaran berbasis *comic online* TonDoo mendapat respon positif (respon baik) dari pendidik.

3. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan untuk memperbaiki kelemahan yang ada dalam produk yang dikembangkan peneliti. Hasil perbaikan pada revisi dihasilkan produk ahir atau produk final dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang layak.

D. Pembahasan produk

1. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Comic Online*

ToonDoo

Pengembangan media pembelajaran berbasis *comic online* toondoo materi akhlak bagi anak usia dini adalah komik pembelajaran yang berisi materi materi akhlak bagi anak usia dini, tingkah laku, dan perbuatan yang baik dan tidak berkata ah dihadapan orang tua yang disajikan bentuk *online* menggunakan

software online Toondoo. Pemilihan materi akhlak bagi anak usia dini karena banyak mengandung konsep-konsep yang abstrak sehingga tepat untuk divisualisasikan ke dalam sebuah komik. Dan dikembangkan menggunakan model pengembangan Borg and Gall memiliki prosedur penelitian bersifat siklis.

Comic online ini disajikan dengan menarik yang mendukung pembelajaran materi akhlak bagi anak usia dini. Gaya menggambar yang digunakan dalam *comic online* tersebut adalah *cartoon style* (gaya kartun). Katagori atau jenis cerita yang disajikan adalah *mixed theme* (percampuran tema) dimana menggabungkan dua tema atau lebih. Sasaran pembaca *comic online* adalah anak-anak usia TK. Dengan adanya pengenalan bahan ajar berupa *comic online* kepada peserta didik ini sangat penting, pendidik dapat memberikan pembelajaran yang mampu meningkatkan minat baca peserta didik. Seperti yang dijelaskan Lutfiana Khairoh, dkk. “Dalam penelitiannya bahwa anak-anak khususnya cenderung menyukai buku bacaan yang didalamnya terdapat gambar yang menarik dan bersifat menghibur dari pada membaca buku yang bersifat verbal.”

Pemilihan pengembangan berupa *comic online* karena penggunaan *comic* dalam pembelajaran mampu memberikan stimulus yang dapat membantu peserta didik memahami materi serta mampu memberikan motivasi ketertarikan pada suatu pokok bahasan yang dianggap kurang menarik.

Hal ini didukung dengan penelitian peneliti berdasarkan angket respon peserta didik menyatakan bahwa penggunaan *comic online* dalam pembelajaran memberikan kemudahan dalam memahami materi, memperoleh pengetahuan baru dan memberikan ketertarikan dalam proses pembelajaran sehingga dapat

dikatakan *comic online* yang dikembangkan dapat digunakan sebagai variasi media pembelajaran yang menarik. Seperti yang dijelaskan Ary Nur Wahyuningsih. Dalam penelitiannya bahwa dengan adanya gambar pada komik membantu peserta didik memahami materi, menjadi tidak bosan membaca dan gambar dalam komik membantu memperjelas uraian materi sehingga peserta didik lebih cepat paham dan mengingatnya.

Media *comic online* dioperasikan dengan komputer berbantu jaringan internet yang dapat dibaca dimanapun dan kapanpun, baik di dalam maupun diluar ruangan. Pemilihan berbasis internet sebagai pendukung dalam pembuatan media *comic* yang dikembangkan karena perkembangan teknologi yang pesat pada zaman modern sehingga menjadi salah faktor dipilihnya media pembelajaran berbasis internet.

Penggunaan media berbasis internet tanpa mengenal tempat dan waktu. Sejalan dengan Azhar Arsyad Bahwa Penggunaan internet dapat digunakan dalam pembelajaran jarak jauh yang sudah banyak diterapkan dikalangan pelajar dan pendidik bisa dilakukan kegiatan pembelajaran di luar sekolah

Awalnya media *comic online* dibuat dengan menggunakan *software online* yaitu www.toondoo.com agar mendapatkan gambar yang menarik. Selanjutnya media ini disajikan dalam bentuk *comic online* yang disusun menggunakan fitur *bookmaker* yang tersedia dalam [www. Toondoo.com](http://www.Toondoo.com).

Peneliti mengembangkan produk berbasis ToonDoo karena memiliki banyak kelebihan salah satunya dalam pengoperasiannya menyediakan berbagai fitur-fitur menarik yang memudahkan penggunaanya dalam memakainya walaupun

tidak memiliki keahlian atau bakat dalam seni. Hal ini diperkuat dalam pernyataan Brigida Intan bahwa pengguna dapat membuat dan menyusun materi pembelajaran dalam bentuk komik, mengambil atau membuat tokoh kartun yang sudah tersedia atau membuat tokoh karakter sendiri, ToonDoo menjadi salah satu media yang dapat digunakan untuk membangkitkan semangat belajar serta pembelajaran dapat divisualisasikan dengan mudah sehingga lebih menarik.

2. Kelayakan *comic online*

Berdasarkan penilaian 2 ahli yakni 1 ahli materi dan 1 ahli media, pada penilaian ahli materi presentase rata-rata yang diperoleh 75% dengan kategori layak, sedangkan penilaian ahli media presentase rata-rata yang diperoleh 74% dengan kategori layak. Secara keseluruhan media pembelajaran ToonDoo berupa *comic online* materi akhlak terhadap orang tua pada aspek materi dan desain kategori sangat layak.

Uji coba produk pada tahap uji coba lapangan diperoleh rata-rata presentase Tk Alkautsar Krui Pesisir Barat 61% kategori layak. Secara keseluruhan *comic online* mendapat respon yang baik (positif) dari peserta didik.

Hasil respon pendidik secara keseluruhan 89% ini menunjukkan media pembelajaran ToonDoo berbasis *comic online* yang dikembangkan peneliti menggambarkan bahan ajar yang sesuai dengan karakter peserta didik yaitu bahan ajar yang dikemas menarik.

4. Faktor-faktor pendukung dan penghambat penelitian

1. Keberadaan *wifi/hotspot* di sekolah memudahkan peneliti dalam membuat produk yang dikembangkan.

2. Media pembelajaran *comic online* menggunakan ToonDoo, merupakan media yang menarik, menyenangkan untuk dikembangkan karena merupakan hal yang baru bagi peneliti.

Adanya faktor-faktor pendukung tidak lepas adanya faktor-faktor yang penghambat yang peneliti dapatkan. Faktor penghambat yakni segala hal yang mempengaruhi baik sedikit atau banyak selama proses pengembangan media pembelajaran. Faktor-faktor penghambat tersebut antara lain:

1. Kerumitan dalam mendesain *comic* membutuhkan waktu yang cukup lama karena harus menemper property di setiap *slide comic*, mengatur besar kecil ukuran property pada *slide comic*.
2. Beberapa gambar ilustrasi dan animasi yang tersedia di ToonDoo sulit dicari berkaitan dengan materi-materi akhlak yang dibahas dalam *comic online*.

Media pembelajaran ToonDoo berupa *comic online* materi akhlak terhadap orang tua yang dikembangkan peneliti menghasilkan produk final. Produk final yang dihasilkan memiliki kebaikan-kebaikan sebagai media pembelajaran. Kebaikan-kebaikan tersebut antara lain:

1. Media *comic online* pembelajaran materi akhlak bagi anak usia dini yang dikembangkan memperoleh penilain dengan kategori “Layak” untuk semua aspek penilaian, sehingga dapat digunakan sebagai salah satu variasi media pembelajaran baik.

2. Pembelajaran Media *comic online* pembelajaran akhlak bagi anak usia dini merupakan media pembelajaran yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja.
3. Pembelajaran Media *comic online* menggunakan ToonDoo dalam pembelajaran akhlak bagi anak usia dini tidak hanya dapat dilangsungkan di dalam ruangan, namun dapat dilakukan di luar ruangan ketika seorang pendidik tidak dapat hadir.
4. Media *comic online* pembelajaran akhlak terhadap orang tua dapat menjadi variasi media pembelajaran yang menarik yang sesuai karakteristik peserta didik.
5. Media *comic online* menggunakan ToonDoo memiliki fitur-fitur seperti tersedianya karakter-karakter yang sudah bisa langsung dipakai, terdapat banyak *background*/latar belakang, serta objek lainnya yang dapat dipakai dengan mudah sehingga mempermudah peserta didik dan pendidik apabila membuat komik sendiri.
6. Media *comic* pembelajaran materi akhlak bagi anak usia dini memiliki *web* khusus sehingga memudahkan peserta didik mengakses.
7. Mudah digunakan untuk belajar bagi pendidik maupun peserta didik baik secara individu maupun kelompok.
8. Media *comic online* pembelajaran materi akhlak bagi anak usia dini dapat dengan mudah untuk *share* atau membagi lewat *facebook*,

email sehingga peserta didik dapat membagi satu teman keteman yang lainnya.

Media pembelajaran ToonDoo berupa *comic online* pembelajaran akhlak bagi anak usia dini selain memiliki kebaikan-kebaikan sebagai media pembelajaran juga memiliki kelemahan-kelemahan sebagai media pembelajaran. Kelemahan-kelemahan tersebut antara lain:

1. Dalam membuka media *comic online* dibutuhkannya perangkat yang dapat mendukung akses internet.
2. Ukuran media *comic online* jika diperbesar (zoom) kualitas gambar akan pecah.
3. Media *comic online* dapat diunduh *one by one slide*. Mengingat ukuran kapasitas *comic online* yang cukup besar.
4. Media *comic online* pembelajaran akhlak terhadap orang tua tidak dapat dibuka diberbagai perangkat dan *software* seperti *smartphone*.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian pengembangannya ini adalah:

1. Telah dihasilkan produk berupa *comic online* dibuat dengan menggunakan *software online* yaitu *www.ToonDoo.com* sesuai dengan tahapan Borg and Gall modifikasi sugiono.
2. Kelayakan media pembelajaran berbasis *comic online* toondo materi akhlak bagi anak usia dini yang sudah di validasi dan di analisis mendapatkan presentasi kelayakan 61%.
3. Respon peserta didik kelas B2 di Tk Alkautsar Krui Pesisir Barat terhadap media pembelajaran ToonDoo berupa *comic online* dengan presentase Tk AlKautsar Krui Pesisir Barat terhadap media pembelajaran berbasis *comic online* ToonDoo dengan presentase tampilan *comic* skor rata-rata keseluruhan 61% katagori layak, peserta didik memberika respon positif terhadap *comic book*.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ToonDoo berupa *comic online* dapat dikembangkan oleh peserta didik secara berkelanjutan untuk materi yang berbeda

2. *Comic online* menggunakan ToonDoo masih banyak kekurangan dalam alur cerita yang berkaitan dengan Akhlak Bagi Anak Usia Dini dalam contoh kehidupan sehari-hari. Sehingga pengembangan *comic online* selanjutnya dapat dikembangkan yang lebih baik lagi.
3. *Comic online* menggunakan ToonDoo belum dapat di *offline* membutuhkan koneksi internet. sehingga untuk pengembangan *comic online* menggunakan ToonDoo selanjutnya dapat dikembangkan *comic online* yang mampu *offline* atau tidak terhubung dengan internet.



DAFTAR PUSTAKA

- Ajeng fika fatma candra wati, Hubungan pemanfaatan internet sebagai sumber belajar dan kemandirian belajar dengan presentasi belajar sosiologi siswa kelas XI SMA Negeri kebakkramat tahun pelajaran 2013/2014, *jurnal skripsi*, <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/sosant/article/download/2908/1990> (diakses 7 mei 2017).
- Alfian Candra Ayuswantana, R. Eka Rizki antono, Perancangan Web-Komik wanorosingo sebagai media Alternatif Pengenalan Wayang Cek-dong untuk generasi Muda, *Jurnal sains dan seni pomits*, Vol.3 No.1(2014), http://ejurnal.its.ac.id/index.php/sains_seni/article/view/6021(diakses 17 febr uari 2017).
- Ani Widyawati, Anti Kolonial. Prodjosantoso, Pengembangan Media Komik IPA Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan karakter Peserta Didik SMP, *Jurnal inovasi Pendidikan IPA*, vol.1 No.1 (2015), <http://journal.uny.ac.id/index.php/jipi/article/view/4529/3901> (diakses 17 february 2017)
- Anip Dwisaputro, Aplikasi komik sebagai media pembelajaran, *M U A D D I B* (2015), [http://eprints.umpo.ac.id/1864/2/kompilasi%20 artikel%2051%201.pdf](http://eprints.umpo.ac.id/1864/2/kompilasi%20artikel%2051%201.pdf) (diakses 18 february 2017).
- Arief S. Sadimanet *al.*, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan pemanfaatannya*. (Jakarta: Rajawali pers,2012).
- Ary Nur Wahyu ningsih, Pengembangan Media Komik Bergambar Materi sistem Saraf Untuk Pembelajaran Yang Menggunakan Strategi Pq4r, *Jurnal PP*, Vol. 1 No. 2 (2011), <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jppasca/article/view/1533/0> (diakses 18 Februari 2017).
- Aulies Negreta, “*Counstructing A ComicTo Communicate Scientific Information About Sustainable Development And Natural Resources In Mexico*,” *AquilesNegrete / Procedia-Social And Behavioral Sciences* 103(2013), <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042813037725>(diaks es20 Agustus 2017)
- Aunuddin,ed, *Bahanpengajaran analisis data*, (Bogor:1988).
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran Edisi Revisi* (Jakarta: Rajawali Pers,2013).

Bppk. Kemenkeu, "Metode Pendidikan, Pembelajaran, dan Pelatihan Nabi Muhammad *Bppk Kemenkeu online*.
<http://www.bppk.kemenkeu.go.id/publikasi/artikel/168-artikel-pengembangan-sdm/20334-metodependidikan,-pembelajaran,-dan-pelatihan-nabi-muhammad> (diakses 25 januari 2017).

Brigida Intan Printina, Penggunaan Sumber Belajar Digital Exelsa Moodle dan Komik *ToonDoo* Dalam Meningkatkan Kreatifitas Belajar, *Jurnal Agastya*, Vol 7 No 2 Juli 2017.
<http://ejournal.unipma.ac.id/index.php/JA/article/viewfile/1489/1161>
(diakses 20 agustus 2017)

Dedi supriadi, *kreativitas kebudayaan dan perkembanga niptek* (Badung: alfabeta, 2001).

Dewi Salma Prawiradilagaet *al.*, *Mozaik Teknologi Pendidikan E-Learning* (Jakarta: Kencana Prenadamedia Grup, 2013).

Dwi Nuryani, *Pengembangan Komik Fisika Pokok Bahasan Gerak Sebagai Media Pembelajaran Yang Menarik dan Efektif Untuk Pesertadidik SMP kelas VII*. (skripsi, Universitas Negeri Surakarta, 2011).

Febi Rahmat Hidayat, Imam Zaini, Pembuatan Buku Komik Sawunggaling, *Jurnal pendidikan seni rupa*, Vo.3 No.3 (2015)
<http://ejournal.Unesa.ac.id/index.php/va/issue/view/881>(diakses 18 februari 2017).

Gun Gun Gunawan, dkk. *Visual Storytelling* Tatang Suhenra, *Demandia* Vol 01 No. 01 (2016), <https://scholar.google.co.id> (diakses 15 Maret 2017)

Hamdani, *strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Pustaka Setia, 2011).

Hamzah B. Uno, Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi & informasi pembelajaran* (Jakarta: Bumi aksara, 2011).

Henggang Bara Saputro, Soeharto, Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD, *Jurnal Prima Edukasia* Vol. 3 No.1 (2015),
<http://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/article/view/4065> (diakses 14 Februari 2017).

I KetutSuda, "Pentingnya Media Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Peserta didik di sekolah Dasar," *Online*: <http://www.unhi.ac.id/wp-content/uploads/2016/02/PENTINGNYAMEDIA-DALAM->

MENINGKATKAN-KUALITAS-PEMBELAJARAN-PESERTA-DIDIK-DI-SEKOLAH -DASAR.pdf_(diakses 5 februari 2017).

I wayanadinata, dkk. Pengembangan Komik Pembelajaran Fisika Berbasis Desain Grafis, "*jurnal Pembelajaran Fisika* Vol.3 No.5 (2015), <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JPF/article/view/102368> (diakses 16 februari 2017).

Khairun Nisa, syahmi Edi, Hubungan pemanfaatan internet sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran biologi kelas XII IPA MAN Binjai Tahun pembelajaran 2014/2015, *jurnal pendidikan* vol.3 No.4 (2015), <http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/pelita/article/download/3982/3547> (diakses 7 mei 2017).

Kominfo, penggunaan internet di Indonesia NomorEnam di dunia, kominfo online.https://www.kominfo.go.id/content/detail/4286/pengguna-internet-indonesia-nomor-enam-dunia/0/sorotan_media(diakses 20 januari 2017).

Lutfiana khairoh, Anirosilowati, sriNurhayati, pengembangan Buku cerita IPA Terpadu Bermuatan Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan pada Tema Pencemaran Lingkungan, *jurnal pendidikan* (2014), <http://journal.unnes.ac.id/sju/imdex.php/usej> (diakses 10 November 2017).

Margono, *metodologi penelitian pendidikan*, (Jakarta:RinekaCipta, 2010).

Muhamad Ali, Pengembangan Media Pembelajaran interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik, *Jurnal Edukasi@Elektro*, Vol. 5 No. 1 (2009), <http://journal.uny.ac.id/index.php/jee/article/view/348> (diakses 17 Februari 2017).

Nasution S, *Teknolog ipendidikan*, (Jakarta:Bumi Aksara, 2012).

Niken Ariani, Dany Haryanto, *Pembelajaran Multimedia di sekolah* (Jakarta: prestasi Pustaka Karya,2010).

Poerwadarminta, *kamus umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka,2007).

Puspita Dwi Widyastuti, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik *Online ToonDoo* Dengan Menggunakan Metode Diskusi dan Tanya Jawab Untuk Materi Geometri Datar Pada Peserta didik kelas X di SMA Negeri 5 Semarang, *Jurnal Pendidikan Matematika* (2015).

<https://www.scribd.com/doc/277153917/Artikel-Puspita-PDF> (diakses 22 Januari 2017)

Rahman, Penerapan Teknologi Pendidikan dalam Rangka Menuju Innovative School, Jurnal Penerapan Teknologi Pendidikan (2010), <http://www.scribd.com/doc/46014400/JURNAL-PENERAPAN-TEKNOLOGI-PENDIDIKAN> (diakses 29 januari 2017).

RetnoSubekti, Pelatihan Pembuatan Media Kartun dengan ToonDoo maker Online <http://staff.uny.ac.id/sites/default/tmp/pelatihan%20pembuatan%20Media%20Kartun%20Menggunakan%20ToonDoomasker%20upload.pdf> (diakses 22 januari 2017).

Sugiono, *metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (bandung: alfabeta, 2015).

SuharsimiArikunto, *prosedur penelitian suatu pendekatan praktik* (Jakarta :rineka citra, 2014).

SyaifulBahriDjamarah, Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010).

TejoNurseto, "Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik, *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, Vol. 8 No. 1 (2011), <http://journal.uny.ac.id.php/jep/article/viewfile/706/570> (diakses 17 Februari 2017).

Tonya Mc Million, Communication and Security Issues in online Education: student Self-Disclosure in Course Introductions. *Journal of interactive online learning*. Vol 15, No 1, (2017).

Umisulfiah, dwisulisworo, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011).

Wenyrochmawati, perilaku pemanfaatan internet (*internet utilization of behavior*) (studi deskriptif tentang pemanfaatan internet untuk kepentingan Hiburan dan akademi di kalangan anak-anak dikota Surabaya), jurnal libri-Net Vol.1(2012), [http://journal.unair.ac.id/perilaku-pemanfaatan-internet-\(internet-utilization-of-behavior\)-\(studi-deskriptif-tentang-pemanfaatan-internet-untuk-kepentingan-hiburan-dan-akademik-di-kalangan-anak-anak-di-kota-surabaya\)-article-4404-media-136-category-8.html](http://journal.unair.ac.id/perilaku-pemanfaatan-internet-(internet-utilization-of-behavior)-(studi-deskriptif-tentang-pemanfaatan-internet-untuk-kepentingan-hiburan-dan-akademik-di-kalangan-anak-anak-di-kota-surabaya)-article-4404-media-136-category-8.html) (diakses 15 february 2017).

Wikipedia, “komik,” Wikipedia online: <http://id.wikipedia.org/wiki/komik> (diakses 20 Januari 2017)

WinaSanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Predana Media Group, 2012).

Yuberti, Online Group Discussion pada mata kuliah Teknologi Pembelajaran fisika, jurnal ilmiah pendidikan fisika ‘Al-Biruni’ 04 (2) (2015), <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-biruni/index> (diakses 16 Februari 2017).

YusufhadiMiarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Predana Media Group, 2009).



**DOKUMENTASI KEGIATAN PERCOBAAN KEMENARIKAN BAHAN
AJAR BERUPA COMIC ONLINE TONDOO**



