

**PENGEMBANGAN MEDIA CERITA BERGAMBAR MODEL *FLIPCHART*
UNTUK MENANAMKAN NILAI- NILAI AGAMA DAN MORAL
ANAK USIA DINI Di TKIT SALSABILA BANGUNTAPAN**



**Oleh:
Nihwan
NIM: 1620430026**

TESIS

**Diajukan Kepada Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh
Gelar Magister Pendidikan (M.Pd.) Program Studi Pendidikan Islam
Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga**

**STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

**YOGYAKARTA
2018**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nihwan

NIM : 1620430026

Jenjang : Magister

Rogram Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian dan karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 2 April 2018

Saya yang menyatakan,



Nihwan, S.Pd

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nihwan

NIM : 1620430026

Jenjang : Magister

Rogram Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah bebas dari plagiasi. Jika dikemudian hari terbukti plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 2 April 2018

Saya yang menyatakan,



Nihwan, S.Pd

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

**PERSETUJUAN TIM PENGUJI
UJIAN TESIS**

Tesis berjudul : **PENGEMBANGAN MEDIA CERITA BERGAMBAR MODEL
FLIPCHART UNTUK MENANAMKAN NILAI-NILAI AGAMA
DAN MORAL ANAK USIA DINI DI TKIT SALSABILA 2
BANGUNTAPAN BANTUL**

Nama : Nihwan, S.Pd

NIM : 1620430026

Program studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Konsentrasi : -

telah disetujui oleh tim penguji ujian munaqosyah

Pembimbing/ Ketua : Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd

Penguji I : Dr. Abdul Munip, M.Ag

Penguji II : Dr. Hj. Maemonah, M.Ag

(G/4/)
(B/4/)
(D/4/)

Diuji di Yogyakarta pada tanggal 3 Mei 2018

Waktu : 09.45 – 10.45

Hasil/ Nilai : 92,33/ A-

IPK :

Predikat : Memuaskan/ Sangat Memuaskan/ Dengan Pujian

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Alamat : Jl. Marsda Adisucipto, Telp (0274) 589621. 512474 Fax, (0274) 586117
tarbiyah.uin-suka.ac.id Yogyakarta 55281

PENGESAHAN

Nomor : B.015/Un.02/DT.PP.9/05/2018

Tesis Berjudul : PENGEMBANGAN MEDIA CERITA BERGAMBAR MODEL
FLIPCHART UNTUK MENANAMKAN NILAI-NILAI AGAMA DAN
MORAL ANAK USIA DINI DI TKIT SALSABILA 2 BANGUNTAPAN

Nama : Nihwan,S.Pd

NIM : 1620430026

Program Studi : PIAUD

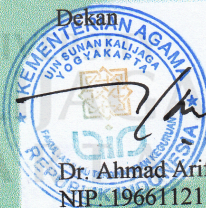
Konsentrasi : PIAUD

Tanggal Ujian : 3 Mei 2018

Telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelas Magister Pendidikan (M.Pd)

Yogyakarta, 30 Mei 2018

Dekan



Dr. Ahmad Arifi, M.Ag

NIP. 19661121 199203 1 002

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

PENGEMBANGAN MEDIA CERITA BERGAMBAR MODEL FLIPCHART UNTUK MENANAMKAN NILAI AGAMA DAN MORAL ANAK USIA DINI

Yang ditulis oleh:

Nama : Nihwan

NIM : 1620430026

Jenjang : Magister

Rogram Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada program magister Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk diajukan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, ²⁰/₄ 2018

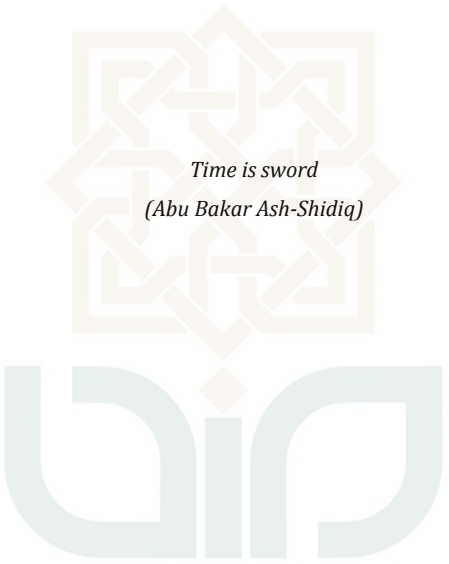
Pembimbing,



Dr. Hj Sri Sumarni, M.Pd

MOTTO

"Janganlah kamu berduka cita, sesungguhnya Allah bersama kita"
(QS. At Taubah: 40)¹



Time is sword
(Abu Bakar Ash-Shidiq)

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹ Kementrian Agama, *Al Qur'an dan Terjemah*, (Semarang : Toha Putra, 2012) hal. 54

PERSEMBAHAN

*Tesis ini penulis persembahkan untuk Almamaterku tercinta
Program Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Ilahi Rabbi, Allah SWT, yang telah melimpahkan Rahmat dan Nikmat-Nya yang tak terhitung banyaknya. Atas izin-Nya, telah memperkenankan penulis hingga dapat terselesaikan tesis ini. Shalawat dan salam semoga tetap tercurah kepada kekasih-Nya Nabi penutup zaman, Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun manusia dengan warisan petunjuknya untuk mencapai kebahagiaan dunia dan akhirat. Dengan penelitian berjudul “PENGEMBANGAN MEDIA CERITA BERGAMBAR MODEL FLIPCHART UNTUK MENENANAMKAN NILAI AGAMA DAN MORAL ANAK USIA DINI”

Penulis berharap mampu menghadirkan sebuah wacana alternatif mengenai Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Dimana masa emas anak usia dini ini dikembangkan segala potensi-potensi yang ada di dalam diri anak termasuk moral yang selanjutnya akan membentuk karakter positif dan jati dirinya sebagaimana manusia yang berakhlakul karimah. Selanjutnya, dengan kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah memberi kontribusi aktif serta bantuan atas terselesainya tesis ini:

1. Prof. Drs. KH. Yudian Wahyudi, MA, Ph.D, selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga beserta jajarannya.
2. Bapak Dr. H Ahmad Arifi, M.Ag Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan beserta jajarannya.
3. Bapak Dr. Mahmud Arif, M.Ag, selaku Ketua Prodi Program Magister PIAUD dan Ibu Dr. Hj. Maemonah, M.Ag. selaku Sekretaris Prodi Program Magister PIAUD beserta staf-stafnya.
4. Para dosen Program Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini Bapak Prof. Dr. Sutrisno, M.Ag. Prof. Dr. H. Abdurrahman Assegaf, M.Ag. Prof. Dr. Nizar Ali, M.Ag. Prof. Dr. H. Hamruni, M.Si. Prof. Dr. H. Anik Ghufuron, M.Pd. Dr. H. Sumedi, M.Ag. Dr. Mahmud Arif, M.Ag. Dr. Sabarudin, M.Si. Dr. Hariyanto, M.Pd. Dr. Hj. Erni Munastiwi, M.Pd. Dr. Imam Machali, M.Pd. Dr. Hj. Juwairiyah, M.Ag. Dr. Hj. Maemonah, M.Ag. Dr. Sigit urnama, M.d yang telah memberikan banyak pembelajaran serta motivasi untuk terus berjuang di Program Magister PIAUD FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Dan semua guru penulis mulai dari usia dini sampai saat ini, mereka yang telah mengajarkan ilmu pengetahuan, semoga semua amal ibadahnya diterima disisi Allah SWT.

5. Ibu Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd, yang telah memberikan bimbingan, saran dan pengetahuan yang luar biasa dalam proses penulisan tesis ini.
6. Ayahanda Warsito (Alm) dan Ibunda Pariyah yang tak henti-hentinya memanjatkan do'a dalam setiap sujud kepada Allah SWT untuk kesehatan dan keselamatan anaknya. Terimakasih Ayah, Ibu, kalian adalah pemompa motivasi hingga anakmu bias menyelesaikan tesis ini.
7. Kakak tercinta "Rohwan" yang telah memberikan dorongan moril dan materi dari awal studi sampai selesainya studi di Program Magister FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
8. Kepala TKIT Salsabila Banguntapan, para guru, ustazah dan Keluarga besar lembaga TKIT Salsabila Banguntapan yang telah dengan senang hati menerima penulis dengan tangan terbuka dalam penelitian tesis ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam karya ini. Saran yang membangun penulis harapkan demi penyempurnaan karya ini agar lebih baik lagi. Penulis berharap karya tulis ini dapat memberi manfaat khususnya pada diripenulis dan umumnya pada dunia PAUD dalam perkembangannya.

Yogyakarta, 13 April 2018

Penulis,

Nihwan, S.Pd

ABSTRAK

Nihwan. Pengembangan Media Cerita Bergambar Model *Flipchart* Untuk Menanamkan Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini. Tesis: Fakultas Tarbiyah. Program Magister, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengidentifikasi kebutuhan pengembangan media untuk pembelajaran menanamkan nilai agama dan moral di TKIT Salsabila Banguntapan 2) mengembangkan media cerita bergambar dengan model *flipchart* untuk menanamkan nilai-nilai agama dan moral bagi anak usia dini. 3) mengetahui hasil validasi ahli media dan materi dalam pengembangan media cerita bergambar model *flipchart* 4) mengetahui uji coba media cerita bergambar model *flipchart* untuk menanamkan nilai agama dan moral bagi anak usia dini.

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan *Research and Development*(R&D). Prosedur pengembangan meliputi perencanaan, desain dan pengembangan. Uji coba produk melalui uji validasi ahli, uji *beta* tes kelompok kecil dan *beta* tes kelompok besar. Uji validasi ahli dengan ahli media dan materi, setelah dilakukan uji coba ahli media dan ahli materi kemudian cerita bergambar model *flipchart* dilakukan revisi. Selanjutnya uji coba *beta* test dilakukan di TKIT Salsabila Banguntapan dengan obyek penelitian adalah anak-anak TK B.

Hasil penelitian adalah: 1) identifikasi kebutuhan pengembangan media untuk pembelajaran nilai agama dan moral di TKIT Salsabila Banguntapan 2) pengembangan media cerita bergambar model *flipchart* melalui tahapan perencanaan, desain dan pengembangan, cerita bergambar yang dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk menanamkan nilai agama dan moral anak usia dini. 3) hasil uji validasi menunjukkan bahwa produk cerita bergambar model *flipchart* layak dan memiliki kualitas sangat baik. hasil rata-rata penilaian ahli media mencapai 4,40 dan rata-rata penilaian ahli materi mencapai 4,30 sehingga produk memiliki kualitas pada skala sangat baik karena $X > 4,2$. 4) hasil uji coba *beta* tes guru pendamping mencapai skor 4,3 evaluasi dengan anak-anak melalui pendampingan mencapai rerata 4,5. hasil uji coba tahap evaluasi akhir guru pendamping mencapai skor 4,44 evaluasi dengan anak-anak melalui pendampingan mencapai rerata 4,49 berada pada kriteria sangat baik karena $X > 4,2$.

Kata kunci: Cerita Bergambar, Metode Pembelajaran, Nilai Agama dan Moral, Anak Usia Dini

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN BEBS PLAGIASI	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TESIS	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Spesifikasi Produk	7
D. Tujuan Penelitian	8
E. Tinjauan Pustaka	9
F. Kerangka Teoritik.....	13
G. Metode Penelitian.....	19
BAB II MEDIA CERITA BERGAMBAR UNTUK MENANAMKAN NILAI AGAMA DAN MORAL ANAK USIA DINI.....	33
A. Pendidikan Anak Usia Dini	33
B. Cerita Bergambar Sebagai Media Pendidikan Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini	41
C. Pendidikan Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini	45
BAB III PROSES PEMBELAJARAN BERCERITA DI TKIT SALSABILA	
BANGUNTAPAN.....	49
A. Letak Geografis	49
B. Visi Misi TKIT Salsabila 2 Banguntapan	50

C. Tujuan Pembelajaran	50
D. Kurikulum TKIT Salsabila 2 Banguntapan	51
E. Pembelajaran Cerita TKIT Salsabila 2 Banguntapan	53
 BAB IV ANALISIS HASIL VALIDASIDAN UJICOBA PENGEMBANGAN MEDIA CERITA BERGAMBAR MODEL <i>FLIPCHART</i> UNTUK MENANAMKAN NILAI AGAMA DAN MORAL ANAK USIA	
DINI.....	57
A. Analisis Kebutuhan	57
B. Pengembangan Cerita Bergambar Model Flipchart	60
C. Validasi Produk	82
D. Uji Coba Produk	91
BAB V PENUTUP	111
A. Kesimpulan	111
B. Keterbatasan Penelitian	114
C. Saran	115
DAFTAR PUSTAKA	116
CURICULUM VITE	120
LAMPIRAN-LAMPIRAN	122
DAFTAR TABEL	138

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu persoalan yang khas dalam kehidupan manusia. Oleh sebab itu, pendidikan dapat diartikan dari sudut pandang yang luas yaitu segala jenis pengalaman kehidupan yang mendorong timbulnya minat belajar untuk mengetahui suatu hal yang ingin diketahui. Pendidikan sejak dini mampu mengembangkan potensi otak secara maksimal ketika diberikan stimulasi pendidikan yang sesuai dengan tahapan perkembangannya. Anak Usia Dini merupakan masa “*the golden age*” yang artinya seorang anak memiliki masa keemasan untuk mengembangkan segala kemampuan maupun potensinya secara maksimal.

Dengan kata lain, anak sudah mulai peka atau sensitif untuk menerima berbagai rangsangan.¹ Selain itu pendidikan juga dapat diartikan dengan pendekatan dengan arti sempit, yaitu seluruh kegiatan yang direncanakan serta dilaksanakan secara teratur dan terarah di dalam lembaga pendidikan sekolah.² Pendidikan yang baik idealnya dapat memberikan pembelajaran yang efisien, sehingga tujuan dari pendidikan tersebut dapat tercapai. Pendidikan Anak Usia Dini mengacu pada aspek perkembangan potensinya sehingga tumbuh menjadi anak yang berkualitas dan memiliki kemampuan yang mumpuni. Seorang anak akan tumbuh berkembang dengan baik manakala ia memperoleh pendidikan yang sempurna agar ia kelak menjadi anak yang berguna bagi masyarakat, negara dan agama. Anak-anak yang demikian adalah anak yang sehat

¹Uyu Wahyudin dan Mubiar Agustin, *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini*, (Bandung: Refika Aditama, 2011) hal. 6

²Suhartono Suparlan, *Wawasan Pendidikan*, (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2009) hal. 45-46

dalam arti luas yaitu sehat fisik, mental, emosional, mental intelektual dan mental spiritual.³

Dalam tujuan pendidikan nasional salah satu aspek yang menjadi target pengembangan adalah pendidikan spiritual, sehingga peranan spiritual dalam kesuksesan seseorang sangat besar.⁴ Pendidikan spiritual dalam konteks nilai agama dan moral pada anak usia dini juga memiliki peran yang sangat penting untuk melahirkan *insan khamil* yang memiliki akhlakul karimah. Pendidikan nilai agama dan moral sejak masa kanak-kanak akan lebih membekas hingga usianya dewasa. Karena pendidikan agama islam memiliki ide yang luas dan komprehensif sehingga mencakup seluruh aspek kehidupan manusia. Tujuan secara umum pendidikan keagamaan adalah menghubungkan kembali diri pribadi kita dengan dimensi transpersonal dari keberadaan kita ini.⁵

Pendidikan harus mampu melatih perasaan peserta didik sehingga dalam sikap hidup, tindakan, keputusan dan pendekatan dengan segala jenis pengetahuan dipengaruhi sekali oleh spiritual.⁶ Oleh karena itu, pendidikan yang dilaksanakn untuk anak-anak perlu mengetahui tahapan perkembangan anak yang baik. Pendidikan nilai untuk anak usia dini juga harus memperhatikan tahapan perkembangan moral anak/ peserta didik.⁷ Perkembangan anak menurut *Piaget* dibagi menjadi empat tahap, yaitu: (1) sensorimotor yang berlangsung sejak lahir sampai usia dua tahun, (2) tahap praoperasional yang berlangsung dari usia dua tahun sampai usia tujuh tahun, (3) tahap operasional konkrit yang berlangsung dari usia tujuh tahun

³Mohamad Ali & Marpuji Ali, *Ilmu Pendidikan Islam Tinjauan Teoritis dan Praktis Berdasarkan Pendekatan Interdisipliner*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2005) hal. 98

⁴Sistem Pendidikan Nasional UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 3

⁵Astuti Rahman, *Membangkitkan Kesadaran Spiritual*, (Bandung: Pustaka Hidayah. 2005) hal. 18

⁶Syed Sajjad Husain dan Syed Ali Ashraf, *Krisis Pendidikan Islam*, (Bandung: Risalah Gusti, 1986) hal. 2

⁷ Maksudin, *Pendidikan Nilai Komprehensif Teori dan Praktik*, (Yogyakarta: UNY Press, 2009) hal. 29

sampai usia 12 tahun, (4) tahap operasional formal yang berlangsung dari usia 12 tahun sampai dewasa.⁸ Dari tahap-tahap tersebut diharapkan dalam pembelajaran bisa menggunakan perangkat pembelajaran yang memuat suatu pembelajaran yang utuh dan tidak terpisah sehingga dalam proses pembelajaran anak mampu menyerap pengalaman belajar dengan baik. Melalui pengalaman belajar yang baik pengetahuan yang didapatkan anak dapat bertahan lebih lama.

Guru dihadapkan pada kenyataan yang sulit seperti keterbatasan sarana dan prasarana serta media pembelajaran yang sesuai dengan pola perkembangan anak usia dini menjadikan guru cenderung sering menggunakan metode ceramah dan media seadanya di sekolah sehingga proses pembelajaran tidak berjalan dengan menarik. Tingkat perhatian siswa tidak optimal dan belajar terkesan tidak kreatif dan tidak membangun semangat untuk belajar. Dari kenyataan di lapangan yang demikian tentunya pembelajaran harus menggunakan media yang menarik, apalagi pada tahapan anak usia dini berada pada tahap pra operasional konkrit sehingga media nyata yang menarik sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajarannya. Dalam bukunya Azhar Rsyad, Hamalaik mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.⁹

Pendidikan Anak Usia Dini dengan *slogannya* “Bermain Sambil Belajar” merupakan filosofi yang erat dengan pendidikan anak usia dini yang berbasis permainan sebagai media pembelajaran mereka, sehingga media pembelajaran yang interaktif dan kreatif sangat diperlukan dalam

⁸George Morisson, *Dasar – Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Indeks, 2012) hal. 57

⁹Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007) hal.

melaksanakan proses pembelajaran. Usia dini merupakan usia yang paling penting karena awal bagi pertumbuhan dan perkembangan anak yang membawa anak kearah kehidupan selanjutnya. Perhatian dan kesadaran yang besar terhadap Pendidikan Anak Usia Dini akan memberikan dampak yang positif.¹⁰ Cerita bergambar model *Flipchart* menjadi salah satu alternatif yang mampu melahirkan semangat belajar yang aktif dan menyenangkan. Cerita mampu membangunkan imajinasi anak-anak yang begitu tinggi dan menguatkan semangat anak untuk menjadi sesuatu yang digambarkan dalam cerita. Cerita yang didesain pada penelitian ini adalah cerita yang mengandung nilai-nilai spiritual yang digunakan untuk menyampaikan pendidikan spiritual bagi anak usia dini.

Pendidikan spiritual keagamaan untuk Anak Usia Dini menjadi dasar peletakan ketauhidan dan menanamkan akhlak dan moral di kehidupan selanjutnya. Pendidikan yang berhasil adalah pendidikan yang bukan hanya mengembangkan kognitif saja namun lebih kepada sikap, akhlak dan kemampuan sosial emosiaonal. Sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.¹¹ Memberikan pendidikan agama dan moral dengan cara dan media yang sesuai akan memudahkan anak untuk memahami apa yang disampaikan dan lebih membekas dalam otak anak-anak. Karena media cerita bergambar model *flipchart* memiliki unsur yang sesuai dengan perkembangan anak usia dini. Seperti *Michel* dalam bukunya Nurgiyantoro mengemukakan bahwa buku cerita bergambar adalah buku yang menampilkan gambar dan teks dan keduanya saling bertkaitan, baik gambar maupun teks secara

¹⁰ Hibana S. Rahman, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: PGTKI Press, 2002) hal. 5

¹¹Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3

sendiri belum cukup untuk mengungkapkan cerita secara lebih mengesankan dan keduanya saling membutuhkan untuk saling mengisi.¹² Cerita bergambar model *Flipchart* memberikan pengalaman baru pada anak dalam mendapatkan pengetahuan pendidikan spiritualnya. Dalam cerita bergambar ini dikisahkan cerita islami serta muatan tauladan dari tokoh dalam cerita dengan desain gambar yang menarik dan model *Flipchart* yang akan memudahkan anak-anak untuk memahami isi cerita.

Taman Kanak-kanak Islam Terpadu Salsabila merupakan lembaga PAUD yang mengedapankan pendidikan agama dan akhlak peserta didik melalui berbagai aktifitas belajar yang diselenggarakan sesuai prinsip pembelajaran PAUD yakni “Bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain”. Taman Kanak-kanak Islam Terpadu Salsabila juga mengedapankan pendidikan islam untuk mencapai visi sekolahnya yakni “Menyiapkan Generasi Emas Qur’ani 2045 yang cakap, cendekia dan berakhlak mulia”. Dalam rangka menyiapkan generasi yang islami TKIT Salsabila melaksanakan pembentukan kultur sekolah yang selalu berusaha menanamkan sikap religius dan kurikulum yang dipadukan dengan kurikulum tambahan untuk menunjang pendidikan spiritual anak usia dini. Kegiatan yang dikemas pada proses pembelajaran IMTAQ sehari-hari dengan diawali sholat dhuha setiap pagi dan cerita keteladanan kisah nabi sebagai pembuka pembelajaran. Pada kegiatan inilah tampak sekali iklim pendidikan nilai agama dan moral/ akhlak sangat diprioritaskan pada lembaga pendidikan TK Islam Terpadu Salsabila Banguntapan. TK Islam Terpadu Salsabila Banguntapan juga merupakan lembaga PAUD yang memiliki banyak prestasi dan dikenal di wilayah kota Yogyakarta. Letaknya yang strategis dan berbagai prestasi yang telah diraihnya menimbulkan asumsi pada diri peneliti bahwa TK Islam Terpadu Salsabila

¹²Nurgiyantoro, *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*, (Yogyakarta: Gajah Mada University Press. 2005) hal. 153

Banguntapan merupakan TK unggulan yang menerapkan pembelajaran cerita dalam mendidik akhlak dan perilaku anak-anaknya.

Cerita bergambar sebagai media pembelajaran Anak Usia Dini memiliki kelekatan dengan psikologis anak-anak yang masih dalam fase perkembangan *praoperasional konkrit*. Sehingga media cerita bergambar ini memiliki daya tarik dan meningkatkan antusias anak-anak dalam melaksanakan pembelajaran. Dengan memperhatikan ukuran dan pola jenis cerita bergambarnya akan sangat mempengaruhi iklim pembelajaran anak usia dini. Anak-anak belajar dengan seluruh potensinya dan secara *holistic* meliputi berbagai aspek perkembangannya. Deborah Stipek mengatakan bahwa hingga usia enam tahun anak-anak memiliki harapan tinggi untuk berhasil mempelajari segala hal meskipun hasilnya selalu buruk.¹³ Perkembangan psikologis anak yang masih memerlukan hal konkrit sebagai media pembelajaran membuat cerita bergambar menjadi pilihan yang sangat sesuai dengan dalam mengembangkan pendidikan spiritual pada anak usia dini. Metode pembelajaran untuk anak usia dini juga memiliki kekhasan sesuai dengan tingkat perkembangannya, sehingga cerita menjadi metode yang pas dalam mendidik anak usia dini. Sesuai yang disampaikan oleh Zakiyah Darajat, bahwa anak bukanlah orang dewasa yang bertubuh kecil/mini tentu metode pembelajaran yang digunakan berbeda dengan dengan mendidik orang dewasa.¹⁴

Dari uraian latar belakang di atas maka media dan model pembelajaran anak usia dini harus didesain sesuai dengan tingkat perkembangannya. Pola pendidikan anak usia dini yang menjadikan bermain sebagai cara pembelajarannya maka dengan bercerita kemudian divisualisasikan dengan gambar yang menarik dan ukuran yang cocok maka pembelajaran anak usia dini akan menyenangkan dan mengena untuk

¹³Lawrence E. Shapiro, *Mengajarkan Emosional Intelligence Pada Anak*, alih bahasa oleh Alex Tri Kentjono (Jakarta: Bulan Bintang, 2003) hal. 4

¹⁴ Zakiyah Darajat, *Ilmu Jiwa Agama*, (Jakarta: Bulan Bintang, 1999) hal. 41

perkembangan anak usia dini. Pengembangan cerita bergambar berbasis *Flipchart* sangat diperlukan dalam memvariasikan model dan media pembelajaran bagi anak usia dini khususnya di TK Islam Terpadu Salsabila Banguntapan. Dari latar belakang yang sudah dipaparkan sehingga penulis tertarik untuk menulis penelitian dengan judul “Pengembangan Media Cerita Bergambar Model *Flipchart* Untuk Menanamkan Nilai-nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dipaparkan di atas, maka permasalahan yang akan dijawab dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana permasalahan pembelajaran penanaman nilai-nilai agama dan moral Anak Usia Dini di TKIT Salsabila Banguntapan?
2. Bagaimana pengembangan media cerita bergambar model *flipchart* untuk menanamkan nilai-nilai agama dan moral Anak Usia Dini di TKIT Salsabila Banguntapan?
3. Bagaimana validasi produk media cerita bergambar model *flipchart* untuk menanamkan nilai agama dan moral anak usia dini?
4. Bagaimana ujicoba media cerita bergambar model *flipchart* untuk menanamkan nilai-nilai agama dan moral pada anak Anak Usia Dini di TKIT Salsabila Banguntapan?

C. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan adalah berupa media cerita bergambar model *flipchart* untuk menanamkan nilai-nilai agama dan moral anak usia dini. Cerita bergambar tersebut berisikan tentang tema pendidikan agama dan moral yang diintegrasikan dengan ilustrasi yang menarik sesuai perkembangan psikologi anak usia dini. Cerita bergambar model *flipchart* yang dikembangkan adalah sebuah pengembangan bahan dan media pembelajaran untuk anak usia dini yang dapat digunakan di sekolah

maupun secara mandiri di rumah disertai dengan gambar yang menarik sesuai tahapan perkembangan anak usia dini. Dengan harapan pengetahuan yang didapat dari cerita bergambar dapat memperkuat agama dan moral anak dengan mampu melaksanakan ibadah dan berlaku dengan akhlak yang lebih baik.

D. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan dari penelitian

- a. Mengidentifikasi permasalahan pembelajaran menanamkan nilai agama dan moral anak usia dini.
- b. Menghasilkan cerita bergambar model *flipchart* untuk menanamkan nilai-nilai agama dan moral pada anak usia dini.
- c. Mengetahui validasi produk cerita bergambar model *flipchart* untuk menanamkan nilai-nilai agama dan moral anak usia dini.
- d. Mengetahui Ujicoba dalam implementasi media cerita bergambar model *flipchart* untuk menanamkan nilai-nilai agama dan moral anak usia dini.

2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat bagi dunia pendidikan dan pembelajaran pada anak usia dini :

1. Manfaat Keilmuan
 - a. Diharapkan dapat menambahkan kekayaan pustaka hasil penelitian dan pendidikan khususnya pendidikan anak usia dini.
 - b. Diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan para pengambil kebijakan di dunia pendidikan anak usia dini.
 - c. Hasil penelitian ini dapat mendorong berkembangnya cerita bergambar yang terintegrasi dalam aspek pembelajaran anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru diharapkan semoga dapat menjadi bahan masukan dalam pembelajaran pendidikan spiritual keagamaan dalam aspek nilai agama dan moral anak sehingga mampu meningkatkan dan mengembangkan kecerdasan nilai agama dan moral anak sejak usia dini.
- b. Bagi sekolah diharapkan menjadi sumbangan di sekolah berupa cerita bergambar dengan model yang berbeda yakni *flipchart* dalam melaksanakan pembelajaran anak usia dini.
- c. Bagi siswa diharapkan menjadi sarana media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dalam proses mengembangkan nilai agama dan moral.

E. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka merupakan uraian singkat terkait hasil beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu yang berkaitan dengan apa yang dikaji oleh penulis. Berikut ini beberapa penelitian sebelumnya yang dapat penulis uraiak sebagai tinjauan pustaka.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Mahya dalam tesis yang ditulis pada tahun 2006 tentang “Peranan Orang Tua Terhadap Penanaman Nilai-nilai Keagamaan Anak di Taman Kanak-kanak Raudhatul Athfal Caturtunggal, Depok, Sleman, Yogyakarta”, dengan kesimpulan:

Hasil penelitian menyebutkan bahwa nilai-nilai yang ditanamkan adalah nilai keimanan, nilai ibadah, dan nilai akhlak. Penanaman nilai keagamaan dilakukan dengan cara nasihat, cerita dan keteladanan orang tuayang dilakukan dalam kegiatan keseharian.¹⁵

¹⁵ Mahya, *Peran Orang Tua Terhadap Penanaman Nilai-nilai Keagamaan Anak di Taman Kanak-kanak Raudhatul Athfal Caturtunggal, Depok, Sleman, Yogyakarta*, (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, Tesis, 2006) hal. 145

2. Penelitian dalam tesis yang ditulis oleh Trimulat dengan judul “Penanaman Nilai-nilai Agama Pada Anak Usia Dini Pada PAUD Berbasis Agama dan Umum” yang menyimpulkan:

Penanaman nilai-nilai pada anak usia dini yaitu nilai kejujuran dan nilai keberanian. Nilai kejujuran ditanamkan menggunakan metode keteladanan dan metode pembiasaan. Nilai keberanian ditanamkan melalui metode ceramah. Kemudian nilai hormat ditanamkan dengan menggunakan metode demonstrasi dan tanya jawab, terakhir nilai cinta kasih menggunakan metode karyawisata dan pembiasaan.¹⁶

3. Penelitian yang dilakukan oleh Asnah dalam tesisnya yang berjudul “Penanaman Nilai-nilai Moral Pada Anak Usia Dini di RA DWP UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta” yang menyimpulkan:

Nilai-nilai yang ditanamkan di RA DWP UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sesuai dengan nilai-nilai moral bangsa yaitu: rasa hormat, tanggungjawab, kesopanan, kejujuran, toleransi, tolong menolong, kedisiplinan dan kerja keras. Penanaman nilai-nilai moral dilakukan dengan menerapkan metode bercerita, keteladanan, penugasan, demonstrasi, tanya jawab, pembiasaan dan bernyanyi.¹⁷

4. Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Hastuti dalam tesisnya yang berjudul “Penanaman Nilai-nilai Agama Pada Anak Usia Dini di RA Tahfidz Al-Qur’an Jamilurrahman Banguntapan Bantul” kesimpulan hasil penelitian adalah:

Nilai-nilai agama yang ditanamkan di RA Jamilurrahman adalah mencakup nilai keimanan, nilai ibadah, dan nilai akhlak. Ketiga

¹⁶ Trimulat, *Penanaman Nilai-nilai Keagamaan Pada Anak Usia Dini Pada PAUD Berbasis Agama dan Umum*, (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, Tesis, 2012) hal. 153

¹⁷ Asnah, *Penanaman Nilai-nilai Moral Pada Anak Usia Dini di RA DWP UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*, (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, Tesis, 2015) hal. 200

nilai tersebut terperinci dalam beberapa materi yaitu akidah, fiqih, akhlak, do'a harian, sirah nabawiyah dan bahasa Arab.¹⁸

5. Penelitian yang dilakukan oleh sapendi dalam jurnal At-Turats dengan judul “Internalisasi Nilai-nilai Moral Agama Pada Anak Usia Dini” dengan kesimpulan penelitian adalah:

Internalisasi nilai-nilai moral keagamaan dapat dilakukan dengan langkah-langkah menguatkan religiusitas, kemandirian, tanggungjawan anak dan sosialitas anak terhadap kehidupan agama sehari-hari. Metode yang digunakan dalam menginternalisasi nilai-nilai moral keagamaan melalui kisah teladan, bersajak, bernyanyi, demonstrasi, bermain, outbound dan diskusi.¹⁹

6. Budi Rohdiyana Rahmat dalam skripsinya yang berjudul “Mendidik Spiritualitas Anak (Telaah Atas Buku 10 Prinsip Spiritual Parenting)” dengan hasil kesimpulan:

Orang tua sebagai ujung tombak pendidikan seorang anak harus mampu menjadi agen pelopor pendidikan spiritual anak yang pada masa kini terjadi pergeseran arus globalisasi dan modernisasi yang berdampak negatif pada kualitas mental dan spiritual.²⁰

7. Penelitian yang dilakukan oleh Fatrica Safitri, tentang konsep kecerdasan spiritual pada Anak Usia Dini dalam islam, penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan. Fatrica menjelaskan hasil penelitiannya, bahwa konsep kecerdasan spiritual sebagai berikut:

¹⁸ Dwi Hastuti, *Penanaman Nilai-nilai Agama Pada Anak Usia Dini di RA Tahfidz Al-Qur'an Jamalurrahman Banguntapan Bantul*, (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, Tesis, 2015) hal. 154

¹⁹ Sapendi, *Internalisasi Nilai-nilai Moral Agama Pada Anak Usia Dini*, (Pontianak: At-Turats, Jurnal, Vol. 9 No. 2 Desember 2015) hal. 22

²⁰ Budi Rahdiyana Rahmat, *Mendidik Spiritualitas Anak (Telaah Atas Buku 10 Prinsip Spiritual Parenting)*, (Yogyakarta : UIN Sunan Kalijaga, Skripsi, 2014) hal.132

Sesuatu kemampuan kecerdasan yang berkaitan dengan ruh dan jiwa religious yang telah ada sejak manusia ada di dalam ruh, potensi ini harus dikembangkan berdasarkan Al-Qur'an dan Hadist, melatih anak-anak memiliki keimanan kepada Allah yang kokoh akan melahirkan anak-anak yang percaya diri dan mengenal dirinya sendiri dan Allah sebagai Tuhannya. Hubungan dengan Allah swt merupakan puncak dan tujuan akhir dari semua kecerdasan. Kecerdasan spiritual adalah sesuatu yang berkaitan dengan ruh, semangat dan jiwa religious serta memiliki pola pemikiran tauhid serta berprinsip hanya karena Allah swt. Ciri-ciri kecerdasan spiritual yang ada pada anak diantaranya moral yang tinggi, dapat memaknai aktifitas hidup secara luas dan kesadaran tinggi yang tinggi. Untuk memujudkannya salah satu cara yang harus ditempuh adalah pentingnya peran orang tua dalam pendidikan anak di keluarga dalam menumbuh kembangkan kecerdasan spiritual anak.²¹

Dari penelitian yang sudah dilakukan di atas bahwa penelitian dan karya terdahulu ada kaitanya dengan dengan penelitian ini. Dari pemahaman telaah pustaka maka pengembangan nilai agama dan moral anak melalui pendidikan spiritual keagamaan dengan media yang sesuai perkembangan anak sangat penting bagi Anak Usia Dini. Sehingga pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti yakni mengembangkan media untuk pendidikan nilai agama dan moral anak usia dini, dengan judul utuh "Pengembangan Cerita Bergambar Berbasis *Flipchart* Sebagai Media Pendidikan Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini. Penelitian ini sangat layak untuk dilaksanakan karena mendidik anak melalui media harus sesuai dengan perkembangan anak usia dini.

²¹Fatrica Syafitri, *Konsep Kecerdasan Spiritual Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, Tesis, 2013) hal. 160

F. Kerangka Teoritik

1. Hakikat Media Cerita Bergambar

a. Hakikat Media

Kata media berasal dari bahasa latin *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai sesuatu yang mengantarkan pesan pembelajaran antara pemberi pesan kepada penerima pesan.²² Menurut Arif S Sadiman mengungkapkan bahwa pengertian media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan isi pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.²³

b. Media Cerita Bergambar

Cerita bergambar merupakan cerita yang menggunakan gambar untuk mengutarakan suatu kisah seperti dalam buku komik, dan cerita gambar.²⁴ Media cerita bergambar merupakan rangkaian kegiatan cerita yang disajikan secara berurutan kemudian siswa dilatih mengungkapkan adegan dan kegiatan yang terjadi didalam cerita dan diakhir cerita akan disampaikan *moral value* yang ada dalam cerita. Penyajian gambar sesuai dengan perkembangan anak didik atau siswa dan menyangkut pada kehidupan anak-anak maka akan menambah gairah dan semangat anak-anak untuk mendengarkan cerita.

Melalui cerita ini seorang guru mampu menyampaikan pembelajaran dengan aktif dan *imaginative* sehingga anak-anak

²²Daryanto, *Belajar dan Membelajarkan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005) hal. 4

²³Arief S. Sadiman dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011) hal. 7

²⁴Abdul Rozak Zaidan, *Kamus Istilah Sastra*, (Jakarta : Balai Pustaka, 2004) hal.

akan lebih mudah menerima pembelajaran. Melalui kegiatan bercerita akan melahirkan imajinasi anak yang notabene pada usia mereka memiliki daya imajinasi yang tinggi. Gambar sebagai media *visual* dengan desain dan pewarnaan yang menarik akan lebih mendukung pembelajaran anak-anak dan proses pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan. Cerita bergambar sebagai sarana pengungkapan pesan yang benar-benar orisinal maka pesan moral yang diharapkan dapat dengan ringan diterima anak-anak melalui *visual* gambar yang menarik dan penulisan alur cerita yang sesuai dengan bahasa anak-anak.

c. Manfaat Cerita Bergambar

Cerita bergambar masuk dalam kategori media bergambar sehingga memiliki manfaat yang tidak jauh berbeda dengan media gambar dalam proses pembelajaran. Hamalik dalam Alfiah dan Yunarko B.S menyatakan bahwa gambar memiliki sejumlah manfaat antara lain, (1) dapat digunakan untuk menjelaskan suatu masalah karena itu bernilai terhadap semua pelajaran di sekolah, (2) bernilai ekonomis dan mudah didapatkan, (3) mudah digunakan baik perorangan maupun kelompok dan efisien satu gambar bisa digunakan satu kelas.²⁵ Proses pembelajaran membaca menggunakan cerita bergambar anak dapat memahami isi gambar sehingga anak dapat lebih termotivasi dan lebih tertarik untuk membaca dan mengetahui isi cerita bergambar.²⁶

2. *Flipchart* Sebagai Model Cerita Bergambar

Cerita bergambar menjadi pilihan yang sangat relevan sebagai media pembelajaran anak usia dini. Dunia pendidikan anak usia dini

²⁵Alfiah dan Yunarko B. S, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2010) hal. 19

²⁶Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2004) hal. 22

sangat erat kaitanya dengan media sebagai pembelajarannya, hal ini mengingat anak-anak usia PAUD berada dalam tahapan praoperasional konkrit. Pada tahap ini anak-anak menjadikan media sebagai alat konkrit yang digunakan sebagai alat pembelajaran. Cerita bergambar pada umumnya menggunakan model buku yang sering digunakan para guru-guru di Pendidikan Anak Usia Dini. Model ini sangat *familiar* dipake dalam pembelajaran PAUD, namun penggunaan buku cerita bergambar sebagai media bercerita belum maksimal. Guru terkadang mengalami kesulitan dalam menguasai anak-anak yang ingin *mengeksplor* gambar pada cerita.

Flipchart sebagai salah satu model media cerita bergambar yang bisa digunakan untuk mengurangi kesulitan guru dalam menangani anak-anak saat bercerita dengan media gambar. Anak-anak yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi akan sangat antusias ketika gambar dalam cerita nampak jelas dan utuh dihadapan anak-anak. Proses bercerita akan terasa menyenangkan bagi anak dan guru karena mampu menghadirkan gambaran utuh setiap lembar demi lembar cerita yang disampaikan. Penggunaan model *flipchart* memberikan kesan tersendiri pada anak saat kegiatan bercerita sedang berlangsung.

Flipchart merupakan dua kata yang diambil dari bahasa inggris, *flip* yang berarti dijepit *chart* yang berarti lembaran kertas. *Flipchart* terdiri dari beberapa lembar kertas yang berukuran besar agar dapat dilihat bersama-sama yang pada bagian atasnya dijepit.²⁷ *Flipchart* tergolong dalam media visual yang merupakan kumpulan, ringkasan, konsep, skema, gambar, table yang digantung pada suatu tiang gantungan kecil dengan cara dibuka secara berurutan berdasarkan topik materi pembelajaran. *Chart* merupakan kombinasi media grafis

²⁷Hamzah B. Uno, *Perencanaan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006) hal.

dengan gambar foto yang dirancang untuk memvisualisasikan secara logis dan teratur mengenai fakta atau batasan.²⁸ Dari hasil definisi diatas bisa disimpulkan bahwa *flipchart* adalah media yang terbuat dari lembaran kertas dengan berbagai desain konsep gambar warna yang divisualisasikan melalui media kertas yang dijepit pada bagian atas. Penggunaan dengan cara menggulung bagian kertas paling depan dan akan berada di belakang lembaran kertas yang paling akhir ketika dibuka kembali.

3. Nilai Agama dan Moral

a. Pengertian Nilai

Nilai merupakan segala sesuatu yang dianggap bermakna bagi kehidupan seseorang yang dipertimbangkan berdasarkan kualitas benar-salah, baik-buruk, indah tidak indah, yang orientasinya *antroposentris* dan *theosentris*.²⁹ Kamus besar bahasa Indonesia mengartikan nilai sebagai sifat-sifat (hal) yang penting atau berguna bagi kemanusiaan atau sesuatu yang menyempurnakan manusia.³⁰ Dapat diambil secara rinci bahwa nilai adalah sesuatu yang memiliki arti baik atau buruk dalam kegiatan kehidupan sehari-hari. Nilai memiliki kesamaan dengan karakter, moral, akhlak, etika atau budi pekerti yakni persamaannya membicarakan tentang tingkah laku atau tabiat manusia, karakter memiliki arti tabiat budi pekerti dan watak.³¹

Dari hasil pandangan di atas dapat disimpulkan bahwa nilai merupakan sesuatu yang baik atau buruk yang bersifat abstrak

²⁸Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2002) hal. 27

²⁹ Rohmat Mulyana, *Mengartikulasikan Pendidikan Nilai*, (Bandung: Alfabeta, 2004) hal. 117-118

³⁰ Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2008) hal. 963

³¹ John Echols, *Kamus Populer*, (Jakarta: Rineka Cipta Media, 2005) hal. 37

sesuai dengan norma dan peraturan yang berlaku dan dilakukan dikehidupan sehari-hari. Nilai merupakan sesuatu yang abstrak nilai mungkin dapat dirasakan dalam diri masing-masing manusia sebagai daya dorong atau prinsip-prinsip yang menjadi pedoman dalam kehidupan. Nilai yang murni adalah nilai yang datang dari ilahi yang sering disebut nilai ilahiah, yang difitrahkan Allah pada para Rosul-Nya yang berbentuk iman, taqwa, adil yang diabadikan dalam wahyu illahi.³²

b. Nilai Agama

Agama atau spiritual berasal dari kata *spirit* yang berarti jiwa atau sukma atau ruh, spiritual berarti kejiwaan, rohani, batin mental atau moral.³³ Nilai agama merupakan keseluruhan tingkah laku manusia yang terpuji dengan mengharap ridha Allah untuk membentuk perilaku yang berbudi luhur dan melahirkan hal positif pada diri manusia. Dalam hal ini, nilai agama mencakup totalitas tingkah laku manusia dalam kehidupan sehari-hari yang dilandasi dengan iman kepada Allah, sehingga seluruh tingkah lakunya berlandaskan keimanan dan akan membentuk akhlak karimah yang terbiasa dalam pribadi dan perilakunya sendiri.³⁴

Menanamkan nilai agama dalam kajian agama pada dasarnya merupakan usaha konservasi atas ajaran-ajaran agama dalam rangka memupuk keimanan dan kepercayaan, yang dilakukan personal (perorangan) atau komunitas agama yang bersangkutan. Penanaman nilai agama merupakan usaha bagi para

³² Muhaimin dan Abdul Mujib, *Pemikiran Pendidikan Islam*, Bandung: Trigenda Karya, 1993) hal. 111

³³ Depdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005) hal. 857

³⁴ Ngainun Naim, *Character Building Optimalisasi Peran Pendidikan Dalam Pengembangan Ilmu dan Pembentukan Karakter Bangsa*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012) hal. 124

pemeluk untuk memberikan respon terhadap ajaran agamanya. Hasan al-Bana mengatakan bahwa pendidikan spiritual adalah *tarbiyah ruhiyah* yang bertujuan untuk memperkuat barisan cara *ta'aruf*.³⁵ Penanaman nilai agama dikenal sebagai proses pendidikan kepribadian yang didasarkan pada kecerdasan emosional dan spiritual (*ruhaniah*) yang bertumpu pada masalah *self* atau diri.³⁶

c. Nilai Moral

Moral berasal dari kata latin *Mores* yang artinya tata cara dalam kehidupan, adat istiadat, kebiasaan. Moral pada dasarnya merupakan rangkaian nilai tentang berbagai macam perilaku yang harus dipatuhi. Moral merupakan kaidah norma dan pranata yang mengatur perilaku individu dalam hubungannya dengan kelompok sosial dan masyarakat. Moral merupakan standar baik-buruk yang ditentukan bagi individu nilai-nilai sosial budaya dimana individu sebagai anggota sosial. Moralitas merupakan aspek kepribadian yang diperlukan seseorang dalam kaitanya dengan kehidupan sosial secara harmonis, adil dan seimbang.

Perilaku moral diperlukan demi terwujudnya kehidupan damai penuh keteraturan, ketertiban dan keharmonisan.³⁷ Nilai harus diterapkan sesuai dengan norma-norma yang berlaku sehingga mampu menciptakan hubungan yang harmonis antar individu maupun kelompok di lingkungan tertentu. Norma-norma moral harus berlaku selalu dimana-mana, fundamental masyarakat

³⁵Triyo Supriyatno, *Humanitas Spiritual dalam Pendidikan*, (Malang: UIN Malang Press, 2009) hal. 124

³⁶Abdul Munir. M, *Nalar Spiritual Pendidikan Solusi Problem Filosofis Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Tiara Wacana, 2002) hal. 73

³⁷ Mohammad Ali & Mohammad asrori, *Psikologi Remaja: Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012) hal. 136

akan roboh jika tidak menegakan norma-norma moral tersebut tanpa kompromi.³⁸

G. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini penulis menggunakan jenis penelitian *Research and Defelpment* (R&D) yang dimaksud R&D yaitu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggungjawabkan.³⁹ Adapun menurut *Seels and Richey* yang dikutip oleh sugiyono memberikan pengertian bahwa pengembangan dimaknai sebagai proses menerjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan dalam bentuk fisik.⁴⁰ Kemudian dalam penelitian ini yang dikembangkan adalah cerita bergambar berbasis *flipchart* sebagai media pendidikan spiritual bagi anak usia dini.

2. Model Pengembangan

Cerita bergambar sebagai media pendidikan spiritual harus memiliki unsur kombinasi warna tulisan dan gambar yang serasi dan memiliki nilai estetik sehingga menarik dan diterima di dunia anak-anak. Proses pengembangan cerita bergambar berbasis *flipchart* ini harus memperhatikan perkembangan pada Anak Usia Dini, karena nantinya produk yang dikembangkan akan digunakan sebagai media pendidikan dan pembelajaran pada anak usia dini khususnya usia 4-6 tahun. Pertimbangan ini sebagai acuan dalam proses pengembangan agar berjalan dengan lancar dan mendapatkan hasil yang memuaskan.

³⁸ Kees Barterns, *Keprihatinan Moral, : Telaah Atas Masalah Etika*, (Yogyakarta: Kanisius, 2007) hal. 33

³⁹ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007) hal. 164

⁴⁰ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011) hal. 407

Pada model pengembangan cerita bergambar model *flipchart* sebagai media pendidikan spiritual ini akan digunakan adalah model pengembangan Alessi & Trallip. Dalam model Alessi & Trallip mengemukakan tiga langkah pengembangan yaitu: *Planning*, *design* dan *development*.⁴¹ Penjelasan tentang pengembangan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan (*Planning*)

Dalam tahap perencanaan ini peneliti akan menyiapkan dan melakukan beberapa langkah yang meliputi:

- 1) Mendefinisikan ruang lingkup materi cerita yang mengacu pada perkembangan anak usia dini sesuai peraturan perundang-undangan tentang perkembangan anak usia dini yang telah di tuangkan dalam peraturan sistem pendidikan nasional.
- 2) Mengidentifikasi karakteristik peserta didik melalui kegiatan wawancara dan observasi langsung di TKIT Salsabila Banguntapan.
- 3) Membuat dokumen materi cerita dan gambar yang akan dibuat sebagai cerita bergambar.
- 4) Mengumpulkan bahan pendukung pembuatan cerita bergambar yang diperlukan untuk merancang cerita bergambar berbasis *flipchart*.
- 5) Melakukan diskusi dengan dosen pembimbing serta dengan pakar cerita dan gambar visual.

b. Tahap Desain (*Design*)

Dalam langkah-langkah yang ditempuh pada proses desain adalah:

⁴¹Stephen M. Alessi, & Stanly R. Trollip, *Multimedia for Learning Methode and Developmrnt (3 th ed)*, (Massachusetts: Allyn and Bacon, 2001) hal. 409-413

- 1) Melakukan analisi yang berkaitan dengan materi.
 - 2) Menerjemahkan hasil analisis gambar dan analisa materi cerita untuk menghasilkan rancangan yang akan dinilai.
 - 3) Membuat cerita dan gambar ilustrasi yang dijadikan sebuah cerita bergambar.
 - 4) Evaluasi dan revisi yang dilakukan pada setiap kesempatan untuk aspek yang perlu dilakukan revisi dan evaluasi.
- c. Tahap Pengembangan (*Development*)
- Langkah-langkah yang dilakukan pada prose desain adalah:
- 1) Menyiapkan ilustrasi gambar yang mengandung cerita spiritual yang dibuat.
 - 2) Menentukan ukuran dan jenis bahan yang akan digunakan.
 - 3) Menyiapkan desain dengan corel untuk menghasilkan perpaduan tulisan dan gambar dengan lebih baik dan menarik.
 - 4) Melakukan uji *alpha* dengan melakukan validasi produk yang dilakukan oleh ahli media.
 - 5) Membuat revisi yang pertama terhadap produk yang sudah dibuat berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi.
 - 6) Melakukan uji *beta* dengan menguji produk pada anak-anak kelas B TKIT Salsabila Banguntapan serta gurunya untuk mengetahui hasil tanggapan hasil revisi pertama.
 - 7) Melakukan revisi akhir dengan membuat hasil akhir setelah dilakukan penilaian dan tanggapan oleh ahli mau peserta didik dan guru kelas.
 - 8) Evaluasi.

3. Uji Coba Produk

a. Desain Uji Coba Produk

Desain uji coba produk pada penelitian ini melalui dua tahap pengujian yakni evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif terdiri dari dua fase yaitu fase uji *alpha* dan uji *beta*. Sedangkan evaluasi sumatif digunakan untuk mengetahui keberhasilan pemanfaatan cerita bergambar berbasis *flipchart* sebagai media pendidikan spiritual anak usia dini.

Untuk lebih jelasnya mengetahui evaluasi yang sudah disebutkan diatas maka akan dibahas sebagaimana berikut ini:

1) Evaluasi Formatif

- a) Uji *alpha* adalah tes utama yang dilakukan oleh desainer dan pengembang yang terdiri dari desainer pembelajaran, ahli materi dan ahli media. Dalam penelitian dan pengembangan ini uji alpha dilakukan oleh ahli materi dan ahli materi dan menjadi acuan sebagai dasar revisi pertama.
- b) Uji *beta* adalah tes produk akhir, merupakan tes formal dan dengan prosedur yang jelas tentang apa yang harus dilakukan dan apa yang harus diobservasi. Untuk menguji *beta* dilakukan dengan langkah-langkah:
 - (1) *Select the Learners*. Pada langkah ini peneliti memilih peserta didik yang dijadikan responden terdiri dari 4 anak untuk mewakili teman-temanya.
 - (2) *Explain the procedure*. Peneliti menjelaskan prosedur dan tujuan melakukan tes ini kepada anak didik.
 - (3) *Determine prior knowledge*. Peneliti harus mengetahui sejauh mana kemampuan anak didik dan memastikan

bahwa anak didik telah mendapatkan materi yang akan diujikan.

- (4) *Observe them going through the program.* Sepanjang proses uji coba peneliti harus memperhatikan dan melihat reaksi anak-anak, bagaimana respon mereka ketika diberikan materi yang akan diujikan.
- (5) *Interview (content, operation, enjoyable, interesting, useful or boring).* Setelah anak didik selesai mengikuti dan mendengarkan cerita bergambar yang disampaikan peneliti akan mewawancarai anak didik untuk mendapatkan data yang actual.
- (6) *Asses their learning.* Penilaian dalam proses mendengarkan dan memahami isi cerita dan mampu menyebutkan nilai agama dan moral yang ada dalam cerita.
- (7) *Final revision.* Setelah memperoleh data dari *user* (guru dan anak didik) kemudian memutuskan apakah program memerlukan revisi lebih lanjut atau tidak.

2) Evaluasi Sumatif

Tahap pertama dari evaluasi sumatif adalah mengevaluasi reaksi anak didik yang mendengarkan produk hasil pengembangan. Hal yang dievaluasi adalah seberapa besar anak-anak menyukai produk tersebut. Tujuan evaluasi tahap ini untuk melihat apakah anak-anak mendapatkan pendidikan spiritual dari cerita bergambar yang sudah disampaikan oleh peneliti. Uji coba produk evaluasi ini ada tiga tahap:

a) Pendahuluan

Tahap ini mengadakan *pretest* pada anak didik yang akan mendengarkan cerita bergambar untuk menanamkan nilai agama dan moral, dengan langkah yang dilakukan adalah:

- (1) Tes awal dilakukan untuk mengukur pemahaman anak didik tentang pendidikan nilai agama dan moral seperti kegiatan yang menyangkut tentang pendidikan agama dan moral.
- (2) Peneliti mengamati dan mencatat respon langsung dari anak-anak.
- (3) Tes terakhir dilakukan untuk mengukur penguatan kompetensi yang dicapai setelah pembelajaran dilakukan.
- (4) Menganalisis data yang diperoleh.

b) Tahap Pelaksanaan Uji Coba

Melihat dan mendengarkan cerita.

b. Subjek Uji Coba Produk

Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan ini sebanyak ahli materi, ahli media dan kelompok B1 dalam satu kelas serta satu guru sebagai pengamat ketika anak didik TKIT Salsabila sedang mendengarkan cerita.

c. Jenis Data

Jenis data awal yang diperoleh dari penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif yang dikonversi ke data kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil obsebrvasi dan wawancara. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari ahli materi dan ahli media.

Aspek yang dinilai oleh validator adalah sebagai berikut:

- 1) Validasi ahli media terdiri dari aspek ilustrasi, kombinasi warna dan ukuran kesesuaian tulisan dengan perkembangan anak usia dini
 - 2) Validasi ahli materi yang akan memberi penilaian terhadap bahan materi yang disampaikan di dalam cerita
- d. Instrument Pengumpulan Data
- Instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini melalui beberapa tahap:
- 1) Analisis dokumen.
 - 2) Pembuatan table spesifikasi (kisi-kisi Instrumen).
 - 3) Konsultasi dengan ahli (pembimbing).
 - 4) Penulisan instrument.

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk kuesioner yang ditujukan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk menurut ahli dan pengguna (*user*) yang dalam hal ini dilakukan oleh guru kelas dan pendamping. Tahap analisis dokumen dilakukan dengan mengacu pada beberapa penelitian yang mirip dengan penelitian ini yang telah dilakukan terdahulu dan juga mengacu pada buku-buku referensi yang sesuai. Kemudian dibuat kisi-kisi instrument yang akan diajukan kepada ahli dan pengguna untuk pengembangan.

Tabel 1.
Kisi-kisi Instrumen Pengambilan Data

No	Tujuan	Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian
1	Pengembangan Cerita Bergambar	Materi Cerita Bergambar	Penyajian Cerita menggunakan bahasa yang mudah dipahami
			Ketepatan isi buku cerita dengan materi
			Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran
			Keruntutan alur cerita dalam pembelajaran
			Kesesuaian dengan tingkat perkembangan anak usia dini
		Penggunaan dalam pembelajaran	Kemudahan dalam penggunaan cerita bergambar
			Peran cerita bergambar sebagai media pembelajaran
			Kesesuaian dengan tema pembelajaran
			Materi dengan bahasa yang sederhana
2	Media	Desain cerita bergambar	Kesesuaian media dengan perkembangan anak usia dini
			Kemenarikan gambar dalam media
			Pola warna pada gambar yang disajikan
			Kemudahan teks atau tulisan untuk dibaca
			Pemilihan jenis tulisan

Instrument berupa kuesioner angket untuk ahli materi melalui tahap validasi oleh ahli media dan ahli materi. Sedangkan instrument lain yang digunakan dalam penelitian adalah wawancara dan observasi untuk mengukur tingkat kelayakan materi yang dikembangkan.

1) Kuesioner/angket

Kuesioner yang disusun terdiri dari dua jenis sesuai dengan peran posisi responden dalam penelitian pengembangan ini. Instrument penelitian berupa angket yang disusun berdasarkan kisi-kisi sebagaimana yang disebutkan di atas. Kuesioner tersebut adalah (1) kuesioner untuk ahli media (2) kuesioner untuk ahli materi. Kuesioner pertama digunakan untuk mengetahui kelayakan desain gambar, ilustrasi, komposisi warna dan tulisan dalam cerita. Sedangkan kuesioner kedua digunakan untuk memperoleh kualitas materi cerita yang disajikan.

Kisi-kisi instrument validasi ahli media dan ahli materi meliputi semua aspek yang ada dalam cerita bergambar. Ahli media meliputi desain gambar ilustrasi, pewarnaan, penulisan dan letak tulisan dengan gambar disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak usia dini. Untuk instrument ahli materi meliputi kesesuaian materi dengan perkembangan anak dan bahasa yang digunakan dalam alur cerita yang disajikan.

Tabel 2.

Kisi-kisi Instrumen Validasi oleh Ahli Materi

No	Butir Pertanyaan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek materi cerita bergambar						
1.	Bahasa dalam cerita mudah dipahami					
2.	Sesuai dengan perkembangan anak					
3.	Judul sesuai dengan isi materi					
4.	Ketepatan sistematika runtutan cerita					
5.	Kesesuaian cerita dengan ilustrasi					
6.	Penulisan kata sederhana untuk anak-anak					
Aspek Penggunaan dalam Pembelajaran						
7.	Kemudahan isi untuk dipahami					
8.	Kejelasan tujuan pembelajaran					
9.	Desain materi yang disajikan					
10.	Kesesuaian materi pembelajaran					
11.	Cerita mudah untuk disampaikan					

Tabel 3.

Kisi-kisi Instrumen Validasi oleh Ahli Media

No	Butir Pertanyaan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Desain Kemenarikan						
1.	Desain <i>cover</i> cerita bergambar					
2.	Ketepatan pemilihan dan komposisi warna					

3.	Kesesuaian ilustrasi dengan cerita					
4.	Keterbacaan teks atau tulisan					
5.	Keserasian background dengan teks					
6.	Penataan dan peletakan gambar dengan tulisan					
7.	Kejelasan informasi yang disampaikan					
Aspek Keefektifan						
8.	Kemudahan memahami cerita					
9.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran					
10	Kesesuaian gambar dengan cerita					
.						
11	Kesesuaian materi pembelajaran					
.						
12	Memuat nilai pendidikan spiritual					
.						

Tabel 4.

Kisi-kisi Instrumen untuk Pengguna

No	Butir Pertanyaan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek materi cerita bergambar						
1.	Bahasa dalam cerita mudah dipahami					
2.	Sesuai dengan perkembangan anak					
3.	Materi menarik untuk anak-anak					
4.	Ketepatan sistematika runtutan cerita					
5.	Cerita menggambarkan dunia anak-anak					
6.	Penulisan kata sederhana untuk anak-anak					

Aspek Penggunaan dalam Pembelajaran						
7.	Kemudahan isi untuk dipahami					
8.	Kejelasan tujuan pembelajaran					
9.	Penulisan materi yang disajikan					
10	Kesesuaian materi pembelajaran					
.						
11	Cerita mudah untuk disampaikan					
.						
Desain aplikasi penggunaan cerita bergambar						
12	Gambar menarik untuk anak-anak					
.						
13	Pemilihan warna sesuai dengan dunia anak-anak					
.						
14	Ukuran tulisan dan teks mudah untuk dibaca					
.						
15	Ilustrasi gambar sesuai dengan cerita yang disajikan					
.						

2) Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara dipakai sebagai alat pengumpul data dari guru kelas dan peserta didik sehubungan dengan analisis kebutuhan yang dibutuhkan untuk mengembangkan produk. Pedoman wawancara ini dibuat juga untuk mengetahui kekurangan yang menjadi acuan untuk perbaikan produk agar dapat diterima sebagai media pendidikan anak usia dini dengan baik.

3) Lembar Observasi

Observasi dilakukan selama penelitian berlangsung, mencakup aktifitas peserta didik pada proses pembelajaran materi

pengetahuan pendidikan keislama sebagai wujud mengembangkan kemampuan spiritual anakusia dini. Penelitian mengamati sikap dan respon peserta didik terhadap cerita bergambar.

e. Tehnik Analisis Data

Data yang diperoleh melalui uji coba produk diklarifikasikan menjadi kualitatif dan kuantitatif. Teknis analisis data kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif berupa pernyataan sangat tidak baik, tidak baik, cukup, baik dan sangat baik, yang kemudian dikonversikan ke data kuantitatif dengan penskoran 1 sampai 5. Langkah-langkah dalam analisis data: (a) mengumpulkan data mentah, (b) pemberian skor, (c) konversi skor yang diperoleh menjadi nilai dengan skala 5, sebagaimana acuan konversi yang digunakan sukardjo seperti dalam gambar table berikut.⁴²

Tabel 5.
Kriteria Penilaian

Nilai	Kriteria	Skor	
		Rumus	Perhitungan
A	Sangat Baik	$-Xi + 1,8 Sdi < X$	$3,2 < X$
B	Baik	$-Xi + 1,8 Sdi < X + 1,8 Sdi$	$2,4 < X \leq 3,2$
C	Cukup	$-Xi + 1,8 Sdi < X \leq + 0,6 Sdi$	$1,6 < X \leq 2,4$
D	Tidak Baik	$-Xi + 1,8 Sdi < X \leq - 0,6 Sdi$	$0,8 < X \leq 1,6$
E	Sangat Tidak Baik	$X \leq -1,8 Sdi$	$X \leq 0,8$

⁴² Sukardjo, *Desain Pembelajaran Evaluasi Pembelajaran*, (Program Pascasarjana UNY: 2008) hal 101

Kriteria yang digunakan untuk menilai kualitas produk cerita bergambar dengan menggunakan skala linkert sebagai berikut:

Tabel 6.
Konversi Rerata Skor

Nilai	Kriteria	Interval Rearata Skor
A	Sangat Baik	$4,2 < X$
B	Baik	$3,4 < X \leq 4,2$
C	Cukup	$2,6 < X \leq 3,4$
D	Tidak Baik	$1,8 < X \leq 3,4$
E	Sangat Tidak Baik	$X \leq 1,8$

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam tesis ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Permasalahan dalam proses pembelajaran menanamkan nilai-nilai agama dan moral pada anak di TKIT Salsabila Banguntapan adalah ketersediaan media yang sesuai untuk melaksanakan pembelajaran cerita. Kesulitan guru untuk menyampaikan cerita dengan kondusif dan menarik, sehingga anak-anak tidak mampu mengeksplor gambar yang ada di dalam cerita dan pesan yang tersampaikan masih belum maksimal. Pembelajaran anak usia dini dalam aspek menanamkan nilai agama dan moral sangat penting mengingat masa anak-anak merupakan masa *golden age*. Pada masa ini anak-anak akan lebih mudah menyerap pembelajaran sehingga harapan memperbaiki akhlak dan moral anak akan lebih berhasil. Pentingnya menanamkan nilai agama dan moral pada anak usia dini maka diperlukan media yang sesuai dengan tahap perkembangan dan psikologi anak, agar proses pembelajaran mendapatkan hasil yang maksimal.
2. Pengembangan cerita bergambar model *flipchart* untuk menanamkan nilai-nilai agama dan moral anak usia dini dilakukan dengan beberapa langkah sebagai berikut:
 - a. Pertama, mengkaji terlebih dahulu tentang konsep pembelajaran anak usia dini dan karakteristik belajar anak usia dini. Konsep pembelajaran melalui cerita menjadi yang paling banyak dilakukan pada pendidikan anak usia dini dengan karakter belajar mereka melalui permainan dan *fun education*. Konsep cerita yang disampaikan adalah cerita bergambar dengan mengintegrasikan

pendidikan nilai agama dan moral sebagai pembelajaran anak usia dini.

- b. Langkah kedua, mulai mendesain cerita bergambar yang diintegrasikan dengan pendidikan nilai agama dan moral untuk anak usia dini sesuai dengan muatan kurikulum yang dikembangkan dalam aspek Nilai Agama dan Moral. Kriteria desain cerita bergambar sebagai pendidikan nilai agama dan moral disesuaikan dengan kompetensi Inti dan sebaran kompetensi dasar dalam kurikulum pendidikan anak usia dini.
 - c. Desain cerita bergambar berbasis *flipchart* sebagai media pendidikan nilai agama dan moral untuk anak usia dini dilakukan dengan berbagai validasi. Validasi yang digunakan pada produk ini adalah validasi ahli media, validasi ahli materi dan validasi pengguna cerita bergambar yang dalam konteks ini adalah guru di TKIT Salsabila Banguntapan. Setelah dilakukan validasi kemudian diujikan melalui uji coba terbatas yang sebelumnya cerita bergambar dilakukan perbaikan revisi yang yang disarankan oleh ahli.
 - d. Produk yang dihasilkan adalah cerita bergambar berbasis *flipchart* sebagai media pendidikan nilai agama dan moral untuk anak usia dini. Judul yang diberikan untuk cerita bergambar ini adalah Aku Anak Solih.
3. Berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa produk media cerita bergambar model *flipchart* layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil uji *alpha* dengan ahli sebelum dilakukan uji coba dapat disimpulkan bahwa produk layak untuk digunakan kepada anak-anak sebagai media penanaman nilai agama dan moral anak usia dini. Hasil rata-rata penilaian ahli media

mencapai 4,40 sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa produk memiliki kualitas pada skala sangat baik karena $X > 4,2$. Hasil rata-rata penilaian ahli materi mencapai 4,3 sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa produk memiliki kualitas pada skala sangat baik karena $X > 4,2$. Dari hasil uji ahli media kemudia produk diujicobakan lapangan kepada anak-anak TK B di TKIT Salsabila Banguntapan.

4. Ujicoba lapangan terbatas yang dilakukan di TKIT Salsabila 2 Banguntapan meliputi ujicoba *beta* tes dan evaluasi akhir. Ujicoba *beta* tes dengan mengambil sampel 3 anak secara acak dan satu guru pendamping. Evaluasi akhir dilakukan pada anak kelas TK B dengan jumlah anak 10 dan kepada guru kelas TK yang berjumlah 3 orang sebagai evaluator pengguna media. Evaluasi akhir produk cerita bergambar di kelas dilakukan selama 5 kali pertemuan dengan rancangan pembelajaran yang mengacu pada aspek perkembangan Nilai Agama dan Moral anak usia dini.

Berdasarkan hasil ujicoba *beta* tes kepada anak-anak dan evaluasi oleh guru pendamping anak, pada saat ujicoba *beta* tes diketahui bahwa cerita bergambar model *flipchart* yang dikembangkan layak dilanjutkan pada tahap evaluasi akhir. Hal ini dapat diketahui dari perolehan nilai rata-rata skor pada instrument pengguna yakni guru pendamping mencapai 4,3 berada pada kriteria sangat baik karena $X > 4,2$. Hasil evaluasi anak-anak melalui pendampingan mencapai rerata 4,5 sehingga $X > 4,2$.

Berdasarkan hasil ujicoba kepada anak-anak dan evaluasi oleh guru pendamping anak pada tahap evaluasi akhir diketahui bahwa cerita bergambar model *flipchart* yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pendidikan nilai agama dan moral anak usia dini. Hal

ini dapat diketahui dari perolehan nilai rata-rata skor pada angket pengguna yakni guru pendamping mencapai 4,4 berada pada kriteria sangat baik karena $X > 4,2$. Hasil evaluasi dengan anak-anak melalui pendampingan mencapai rerata 4,4 sehingga $X > 4,2$. Ketertarikan anak-anak terhadap cerita bergambar model *flipchart* dapat dilihat dari antusias anak-anak dalam proses pembelajaran. Banyak anak-anak yang bertanya tentang gambar dan perilaku yang dilakukan oleh tokoh utama dalam cerita. Anak-anak nampak menikmati kegiatan bercerita yang disampaikan dengan aktif dan komunikatif.

B. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah diupayakan untuk memperoleh hasil yang maksimal, namun pada kenyataannya masih terdapat kekurangan-kekurangan yang disebabkan beberapa keterbatasan diantaranya adalah:

1. Penelitian R & D ini merupakan tahapan awal yang harus selalu diperbaharui dan disempurnakan dalam segi materi dan dikembangkan dengan tema yang lainya disesuaikan dengan aspek pembelajaran anak usia dini.
2. Bagi guru TK/ RA/ PAUD yang akan menggunakan media cerita ini akan lebih maksimal ketika mampu memvariasikan suara-suara untuk menarik perhatian dan focus anak-anak dalam mendengarkan cerita yang disampaikan. Memili banyak referensi game sebagai ice breaking disela bercerita menggunakan media cerita bergambar berbasis *flipchart*.
3. Tidak semua guru TK/ RA/ PAUD menguasai macam-macam suara untuk membedakan tokoh satu dengan tokoh lain dalam bersuara dan memiliki skill untuk bercerita. Namun cerita bergambar akan memudahkan guru dalam menyampaiakn cerita karena tahap

perkembangan anak yang masih berada pada tahap pra oprasional konkrit sehingga visualisasi anak-anak sangat tinggi.

C. Saran

1. Bagi para guru pada pendidikan anak usia dini hendaklah dapat menggunakan media cerita bergambar berbasis *flipchart* sebagai media pendidikan nilai agama dan moral.
2. Penggunaan cerita bergambar disertai dengan pengembangan kosakata memlaui Tanya jawab sebagai penguat pesan moral yang disampaikan dalam cerita bergambar ini.
3. Cerita akan lebih mudah disampaikan ketika anak-anak terkondisi dengan baik, dan salah satu caranya dengan menghadirkan suara-suara yang bervariasi dalam menyampaikan cerita bergambar ini. Lebih dari itu, diharapkan guru melakukan pengulangan berkala untuk menyampaikan cerita bergambar sebagai media pendidikan nilai agama dan moral anak sehingga anak-anak mendapatkan isi cerita dan pesan cerita secara utuh dan mampu mengaplikasikanya di kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Munir. M. 2002. *Nalar Spiritual Pendidikan Solusi Problem Filosofis Pendidikan Islam*, Yogyakarta: Tiara Wacana
- Abdul Rozak Zaidan. 2004. *Kamus Istilah Sastra*, Jakarta : Balai Pustaka
- Alfiah dan Yunarko B. S. 2010. *Media Pengajaran*, Bandung : Sinar Baru Algesindo
- Arief S. Sadiman dkk. 2011. *Media Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Asnah. 2015. *Penanaman Nilai-nilai Moral Pada Anak Usia Dini di RA DWP UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*, Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, Tesis
- Astuti Rahman. 2005. *Membangkitkan Kesadaran Spiritual*, Bandung : Pustaka Hidayah
- Azhar Arsyad. 2007. *Media Pembelajaran*, Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Budi Rahdiyana Rahmat, 2014. *Mendidik Spiritualitas Anak (Telaah Atas Buku 10 Prinsip Spiritual Parenting)*, Yogyakarta : UIN Sunan Kalijaga, Skripsi
- Daryanto. 2005. *Belajar dan Membelajarkan*, Jakarta. Rineka Cipta
- Depdikbud. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta : Balai Pustaka
- Dwi Hastuti. 2015. *Penanaman Nilai-nilai Agama Pada Anak Usia Dini di RA Tahfidz Al-Qur'an Jamalurrahman Banguntapan Bantul*, Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, Tesis
- Fatrica Syafitri. 2013. *Konsep Kecerdasan Spiritual Anak Usia Dini*, Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, Tesis

- George Morisson. 2012. *Dasar – Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: PT Indeks
- Halmiah Palambat. 2011. *Membangun Kecerdasan Spiritual Peserta Didik dalam Pembelajaran Al-Qur'an di Madrasah melalui model Living Vallue Education*, Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, Tesis
- Hamzah B. Uno. 2006. *Perencanaan Pembelajaran*, Jakarta : Bumi Aksara
- Hibana S. Rahman. 2002. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: PGTKI Press
- Jalaludin Rahmat. 2007. *SQ For Kids, Mengembangkan Kecerdasan Spiritual Anak Sejak Dini*, Bandung : PT Mizan Pustaka
- Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat. 2008. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Kees Barterns. 2007. *Keprihatinan Moral,: Telaah Atas Masalah Etika*, Yogyakarta: Kanisius
- Lawrence E. Shapiro. 2003. *Mengajarkan Emosional Intellegence Pada Anak*, alih bahasa oleh Alex Tri Kentjono Jakarta : Bulan Bintang
- Mahya. 2006. *Peran Orang Tua Terhadap Penanaman Nilai-nilai Keagamaan Anak di Taman Kanak-kanak Raudhatul Athfal Caturtunggal, Depok, Sleman, Yogyakarta*, Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, Tesis
- Maksudin. 2009. *Pendidikan Nilai Komprehensif Teori dan Praktik*, Yogyakarta: UNY Press

- Muhaimin dan Abdul Mujib. 1993. *Pemikiran Pendidikan Islam*, Bandung: Trigenda Karya
- Mohamad Ali & Marpuji Ali, 2005. *Ilmu Pendidikan Islam Tinjauan Teoritis dan Praktis Berdasarkan Pendekatan Interdisipliner*, Jakarta : Bumi Aksara
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2002. *Media Pengajaran*, Bandung : Sinar Baru Algesindo
- Nana Syaodih Sukmadinata. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung : Remaja Rosdakarya
- Nurghiyantoro. 2005. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*, Yogyakarta : Gajah Mada University Press
- Oemar Hamalik. 2004. *Psikologi Belajar Mengajar*, Bandung : Sinar Baru Algesindo
- Sapendi. 2015. *Internalisasi Nilai-nilai Moral Agama Pada Anak Usia Dini*, Pontianak: At-Turats, Jurnal, Vol. 9 No. 2 Desember
- Stephen M. Alessi, & Stanley R. Trollip. 2001. *Multimedia for Learning : Methode and Development (3 th ed)*, Massachusetts : Allyn and Bacon
- Sugiyono. 2011. *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung : Alfabeta
- Suhartono Suparlan. 2009. *Wawasan Pendidikan*, Yogyakarta : Ar Ruzz Media
- Sukardjo. 2008. *Desain Pembelajaran Evaluasi Pembelajaran*, Yogyakarta : Program Pascasarjana UNY

Syed Sajjad Husain dan Syed Ali Ashraf. 1986. *Krisis Pendidikan Islam*, Bandung : Risalah Gusti

Trimulat. 2012. *Penanaman Nilai-nilai Keagamaan Pada Anak Usia Dini Pada PAUD Berbasis Agama dan Umum*, Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, Tesis

Triyo Supriyatno. 2009. *Humanitas Spiritual dalam Pendidikan*, Malang : UIN Malang Press

Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3

Uyu Wahyudin dan Mubiar Agustin. 2011. *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini*, Bandung : Refika Aditama

Zakiyah Darajat. 1999. *Ilmu Jiwa Agama*, Jakarta: Bulan Bintang

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA