

**PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL INTERAKTIF PADA KONSEP
SAINS UNTUK MENGENALKAN NILAI MORAL DAN AGAMA PADA
ANAK USIA 5 – 6 TAHUN**

(Penelitian R&D Media Pembelajaran Sains untuk Anak Usia Dini)

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Oleh:

Siti Raihani Sholehah

NIM 1801385

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS PURWAKARTA
2022**

Pengembangan Komik Digital Interaktif pada Konsep Sains untuk Mengenalkan Nilai Moral dan Agama pada Anak Usia 5 – 6 Tahun

Oleh
Siti Raihani Sholehah

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

© **Siti Raihani Sholehah** 2022
Universitas Pendidikan Indonesia
September 2022

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

SITI RAIHANI SHOLEHAH

**PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL INTERAKTIF PADA KONSEP
SAINS UNTUK MENGENALKAN NILAI MORAL DAN AGAMA PADA
ANAK USIA 5 – 6 TAHUN**


Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I:



Dr. Suci Utami Putri, M.Pd.
NIP. 198302162008012004


Pembimbing II:



Dr. Finita Dewi, S.S., M.A.
NIP. 197508202005012001

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGPAUD Kampus UPI di Purwakarta



Dr. Suci Utami Putri, M.Pd.
NIP. 198302162008012004

**PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL INTERAKTIF PADA KONSEP
SAINS UNTUK MENGENALKAN NILAI MORAL DAN AGAMA PADA
ANAK USIA 5 – 6 TAHUN**

(Penelitian R&D Media Pembelajaran Sains untuk Anak Usia Dini)

Siti Raihani Sholehah

NIM 1801385

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh adanya kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi digital berbentuk komik digital interaktif pada konsep sains untuk menstimulus kemampuan nilai moral dan agama anak usia dini. Penanaman nilai-nilai moral dan agama yang tersusun dalam beberapa aktivitas yang menarik dan menyenangkan pada komik digital interaktif, memungkinkan dapat memudahkan anak untuk mengenal dan meningkatkan kemampuan nilai moral dan agama. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengembangan komik digital interaktif sebagai media pembelajaran yang dapat mengenalkan nilai moral dan agama pada anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Subjek pada penelitian ini adalah 12 orang anak di kelas eksperimen dan 15 orang anak di kelas kontrol untuk menggali respon mereka ketika belajar dengan menggunakan komik digital interaktif. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket analisis kebutuhan, angket validasi ahli media pembelajaran berbasis IT, angket validasi ahli pembelajaran PAUD, dan tes kemampuan nilai moral dan agama anak. Teknik analisis datanya menggunakan teknik persentase untuk menghitung persentase kebutuhan pengembangan komik digital interaktif, skala likert untuk menguji kelayakan komik digital interaktif yang dikembangkan dan menggunakan perhitungan uji normalitas, homogenitas dan *t-test* untuk menganalisis perbedaan kemampuan nilai moral dan agama antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil penelitian setelah dilakukan perlakuan, menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan nilai moral dan agama antara kelas eksperimen yang menggunakan komik digital interaktif dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan komik digital interaktif.

Kata kunci: Komik digital interaktif, Nilai Moral dan Agama, Anak Usia Dini

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE DIGITAL COMIC ON SCIENCE
CONCEPTS TO INTRODUCE MORAL AND RELIGIOUS VALUES IN
CHILDREN AGED 5 – 6 YEARS**

(Research and Development of Science Learning Media for Early Childhood)

Siti Raihani Sholehah

NIM 1801385

ABSTRACT

This research is motivated by the need to develop digital technology-based learning media in the form of interactive digital comics on science concepts to stimulate the ability of early childhood moral and religious values. The inculcation of moral and religious values arranged in several interesting and fun activities in interactive digital comics makes it possible for children to get to know and improve their moral and religious values. The purpose of this study is to describe the development of interactive digital comics as a learning medium that can introduce moral and religious values to early childhood. The research method used is research and development. The subjects in this study were 12 children in the experimental class and 15 children in the control class to explore their responses when learning using interactive digital comics. The research instrument used was a needs analysis questionnaire, an IT-based learning media expert validation questionnaire, an early childhood education learning expert validation questionnaire, and a child's moral and religious value ability test. The data analysis technique uses a percentage technique to calculate the percentage of interactive digital comic development needs, a Likert scale to test the feasibility of interactive digital comics developed and uses normality, homogeneity and t-test calculations to analyze differences in the ability of moral and religious values between the experimental class and the control class. Based on the results of the study after the treatment, it showed that there were differences in the ability of moral and religious values between the experimental class that used interactive digital comics and the control class that did not use interactive digital comics.

Keywords: *Interactive digital comics, moral and religious values, early childhood*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
UCAPAN TERIMAKASIH	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	5
DAFTAR ISI	6
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar Belakang.....	Error! Bookmark not defined.
1.2 Rumusan Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
1.3 Tujuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.4 Manfaat Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.5 Struktur Organisasi.....	Error! Bookmark not defined.
BAB II KAJIAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
2.1 Media Pembelajaran Digital ICT.....	Error! Bookmark not defined.
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran Digital ICT ..	Error! Bookmark not defined.
2.2.2 Macam-macam Media Pembelajaran Digital ICT ..	Error! Bookmark not defined.
2.2.3 Manfaat Media Pembelajaran Digital ICT	Error! Bookmark not defined.
2.2 Multimedia Interaktif.....	Error! Bookmark not defined.
2.3 Komik Digital Interaktif.....	Error! Bookmark not defined.

2.3.1	Pengertian Komik	Error! Bookmark not defined.
2.3.2	Jenis-jenis Komik	Error! Bookmark not defined.
2.3.3	Hubungan Komik Digital Interaktif dengan Multimedia Interaktif Error! Bookmark not defined.	
2.3.4	Komponen Komik Digital Interaktif	Error! Bookmark not defined.
2.4	Pembelajaran Sains Anak Usia Dini	Error! Bookmark not defined.
2.4.1	Pengertian dan Hakikat Sains	Error! Bookmark not defined.
2.4.2	Sains untuk Anak Usia Dini	Error! Bookmark not defined.
2.4.3	Tema Sains di PAUD	Error! Bookmark not defined.
2.5	Nilai Moral dan Agama	Error! Bookmark not defined.
2.5.1	Nilai Moral	Error! Bookmark not defined.
2.5.2	Nilai Agama	Error! Bookmark not defined.
2.5.3	Macam-macam Nilai Moral dan Agama Anak Usia Dini	Error! Bookmark not defined.
2.6	Penelitian yang Relevan	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN		Error! Bookmark not defined.
3.1	Desain Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.2	Partisipan	Error! Bookmark not defined.
3.3	Lokasi dan Waktu Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.4	Instrumen Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.4.1	Angket analisis kebutuhan	Error! Bookmark not defined.
3.4.2	Angket validasi ahli	Error! Bookmark not defined.
3.4.3	Tes	Error! Bookmark not defined.
3.4.4	Non tes	Error! Bookmark not defined.
3.5	Prosedur Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.5.1	<i>Analysis</i>	Error! Bookmark not defined.

3.5.2	<i>Design</i>	Error! Bookmark not defined.
3.5.3	<i>Development</i>	Error! Bookmark not defined.
3.5.4	<i>Implementation</i>	Error! Bookmark not defined.
3.5.5	<i>Evaluation</i>	Error! Bookmark not defined.
3.6	Teknik Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN		Error! Bookmark not defined.
4.1	<i>Analysis</i>	Error! Bookmark not defined.
4.2	<i>Design</i>	Error! Bookmark not defined.
4.3	<i>Development</i>	Error! Bookmark not defined.
4.3.1	Melakukan pengembangan produk..	Error! Bookmark not defined.
4.3.2	Penyajian Komponen Materi.....	Error! Bookmark not defined.
4.3.3	Validasi ahli media dan ahli materi .	Error! Bookmark not defined.
4.4	<i>Implementation</i>	Error! Bookmark not defined.
4.5	<i>Evaluation</i>	Error! Bookmark not defined.
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI		Error! Bookmark not defined.
5.1	Simpulan	Error! Bookmark not defined.
5.2	Implikasi	Error! Bookmark not defined.
5.3	Rekomendasi.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA		9
DAFTAR LAMPIRAN		Error! Bookmark not defined.
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		Error! Bookmark not defined.

DAFTAR PUSTAKA

- Abruscato, J. & DeRosa, D.A. (2010). *Teaching children Science: A Discovery approach (7thed)*. Boston MA: Pearson.
- Alim, M. (2011). *Pendidikan Agama Islam*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Adiarti, W. (2012). *Buku Ajar Perkembangan Anak Usia Dini 2*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Ariyanti, D. (2019). *Be a Smart Teacher with Smartphone*. Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Jawa Tengah: Fatawa Publishing.
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Carin, & Sund. (1993). *Metode Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.
- Cholid, N. (2015). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Chiappetta, E.L, Fillman, D.A, & Sethna, G.H. (1993). Do Middle School Life Science Textbooks Provide a Balance of Scientific Literacy Themes?. *Journal of Research in Science Teaching*, 30(2): 787–797.
- Daroeso, B. (1989). *Dasar Dan Konsep Pendidikan Moral Pancasila*. Semarang: Aneka Ilmu.
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang RI No.20 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Duschl, A. R., Schweingruber, A. H., & Shouse, W. A. (2007). *Taking science to school: Learning and teaching science in grades K-8*. Washington DC: The national Academies Press.
- Hamdanah. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Sulawesi Selatan: Iain Parepare Nusantara Press.
- Hansen, B. (2020). *Teaching Music Appreciation Online*. New York: Oxford University Press.
- Hurlock, E. (1978). *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.

- Ibung, D. (2009). *Mengembangkan Nilai Moral Pada Anak*. Jakarta: PT Elex Media Kompuindo.
- Indriasih, A., Sumaji, & Santoso. (2020). Pengembangan E-Comic sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kecakapan Hidup Anak Usia Dini. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 154-162. <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/RE>
- Johnson, S. (2021). *100 ideas for secondary teachers: outstanding computing lesson*. Great Britain: Bloomsbury Education.
- KBBI. (2016). Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). [Online] Tersedia di: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/komik>. Diakses 01 November 2021.
- KBBI. (2016). Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). [Online] Tersedia di: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/nilai>. Diakses 01 November 2021.
- Kemendikbud. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Kristiyono, J. (2020). *Komunikasi Grafis*. Jakarta: Kencana.
- Kurnia, Y. (2015). *Pengembangan Kemampuan Nilai-nilai Agama dan Moral di TK*. Bandung: PPPPTK TK dan PLB.
- Maharsi, I. (2011). *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.
- Majdi, M. K., Subali, B., & Sugianto. (2018). Peningkatan Kemampuan Ilmiah Siswa SMA melalui Model Quantum Learning One Day One Question Berbasis Daily Life Question. *Unnes Physics Education Journal*, 81-90.
- McCloud. (2008). *Memahami Komik*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Miller, J. (2003). *Mengasah Kecerdasan Moral Anak*. Bandung: KAFIA.
- Munir. (2013). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak.
- Olisna. dkk. (2022). Pengembangan Game Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal: Basicedu*, 6(3), 4133–4143.
- Putra, H. K. (2019). *Monograf Model Multimedia Intraktif untuk Meningkatkan Pemahaman dan Daya Tarik Pembelajaran*. Klaten: Lakeisha.

- Putri, S. U. (2019). *Pembelajaran Sains untuk Anak Usia Dini*. Sumedang: UPI Sumedang Press.
- Ramdhani, R., & Bina, N. S. (2021). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Rasul, A., Subhanudin, & Sonda, R. (2022). *Statistika Pendidikan Matematika*. Kediri: CV Kreator Cerdas Indonesia.
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Sahlan, A. (2010). *Mewujudkan Budaya Religius di Sekolah*. Malang: UIN Maliki Press.
- Saraswati, G., Hikmayani, A., & Irawan, D. (2020). Pengembangan Dongeng Antik (Anti Kekerasan) Sebagai Upaya Mengenalkan Nilai-Nilai Moral bagi Anak Usia Dini. *Child Education Journal*, 2(1), 10-23.
- Sari, P., Nurtiani, A., & Salmina, M. (2020). Analisis Kecerdasan Spiritual melalui Buku Cerita Bergambar Islami pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK FKIP Universitas Syiah Kuala Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 1(1), 1-10.
- Septiana, N. (2019). *ICT dalam Pembelajaran MI/SD*. Pamekasan: Duta Media Publishing.
- Sesmiarni, Z. (2019). The Effective Moral Education On Early Childhood As An Effort Against Immoral Culture. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 561-569.
- Setyawati, N. (2019). *Mudahnya menggambar dengan shapes tool pada Microsoft office*. Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Sopingi. (2015). *Statistik Pendidikan*. Malang: Gunung Samudera.
- Sudaryono. (2021). *Statistik II Statistik Inferensial untuk Penelitian*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukhomlin, V. (2020). *Modern Information Technology and IT Education*. Switzerland: Springer.

- Susanto, A. (2014). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Suyadi. (2013). *Psikologi Belajar Paud*. Bandung: Pedagogia.
- Veronica, N. (2022). *Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Abad 21 serta Biodiversitas Indonesia*. Surabaya: UM Surabaya Publishing.
- Wijoyo, H. (2021). *Transformasi Digital dari Berbagai Aspek*. Solo: Insan Cendekia Mandiri.
- Zuriah, N. (2008). *Pendidikan Moral Dan Budi Pekerti Dalam Perspektif Perubahan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.