

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi pada abad ke 21 yang terlihat sangat menonjol adalah teknologi komunikasi dan informasi.<sup>2</sup> Hal tersebut didukung dengan adanya berbagai macam pembaharuan dalam bidang tersebut misalnya saja pada computer yang kemudian mengalami perubahan bentuk menjadi gawai, yaitu laptop, handphone, notebook dan telepon rumah. Kecanggihan gawai tidak bisa diragukan lagi, pasalnya segala sesuatu dapat diakses melalui gawai diantaranya yaitu mencari berita, bertukar pesan, merancang desain, bahkan dapat digunakan sebagai alat untuk berlomba-lomba dalam mendapatkan penghasilan. Dalam penggunaannya dapat menimbulkan hal-hal yang positif maupun sebaliknya, tergantung pola pikir dari penggunanya.

Berbagai macam kalangan baik orang tua, orang dewasa, remaja bahkan anak-anak dapat merasakan dampak dari adanya kecanggihan gawai. Pada usia anak-anak gawai dapat menimbulkan hal-hal yang positif ataupun negatif saat penggunaannya. Dampak positif misalnya saja sebagai media pembelajaran, bahan informasi dan menambah pengetahuan. Sedangkan Dampak negatif yang timbul misalnya saja kecanduan bahkan tidak bisa lepas

---

<sup>2</sup> Nita Monita Rini, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar", *Jurnal Educatio*, Vol.7, No.3, (2021), hal 1.

dari gawai dan juga ingin selalu menggunakannya setiap saat. Tidak hanya itu gawai juga dapat mengganggu perkembangan anak, mengganggu psikologis anak, mengganggu prestasi anak di sekolahnya, dan menjadikan anak tidabisa berperilaku sosial yang baik kepada orang-orang atau lingkungan sekitarnya.<sup>3</sup>

Kecanggihan gawai tidak lepas dari adanya berbagai macam media sosial yang seiring waktu semakin banyak penguanya dan juga selalu memunculkan berbagai macam variasi media social yang baru. Beberapa aplikasi media social yang cukup banyak peminatnya antara lain YouTube, Instagram, Twitter, Facebook, WhatsApp, Line, *Game Online* dan masih banyak lainnya.<sup>4</sup> YouTube adalah media yang dapat menarik perhatian dari berbagai kalangan. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya data yang mengatakan bahwa media YouTube adalah media yang memiliki persentase terbanyak dan tertinggi dibandingkan media yang lain. Informasi dari databoks YouTube Indonesia menempati posisi ke tiga didunia, dengan jumlah pengguna terbesar yaitu 127 juta, diposisi kedua diduduki oleh amerika serikat dengan jumlah pengguna 240 juta dan peringkat pertama india dengan 467 juta pengguna.<sup>5</sup>

Media YouTube mempuyai daya tarik tersendiri apabila dibandingkan dengan media yang lain. Dimana dalam media tersebut pengguna dapat mendengarkan lagu yang lagi tranding, melihat siaran langsung dari berbagai

---

<sup>3</sup> Nita Monita Rini, “Dampak Penggunaan Gadget”, *Jurnal Education*, hal 2.

<sup>4</sup> Intan Diyah Retno Palupi, ““Pengaruh Media Sosial Pada Perkembangan Kecerdasan Anak Usia Dini”, *Jurnal Edukasi Nonformal*, Vol. 1, No. 1, (2020), hal 128.

<sup>5</sup><https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/05/12/pengguna-youtube-india-terbesar-di-dunia-indonesia-urutan-berapa> diakses pada 26 September 2022, pukul 09.24.

Negara, melihat siaran ulang dari TV, mencari berita dan lain sebagainya. YouTube juga dapat digunakan sebagai media sosial, media untuk menentukan gaya hidup, media bisnis, media pendidikan hingga menjadi media hiburan.<sup>6</sup>

Hiburan dan manusia adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan karena hiburan berperperan cukup penting dalam keseharian manusia. Hiburan merupakan salah satu kebutuhan manusia yang diharuskan untuk dipenuhi, karena kebutuhan manusia bukan hanya menyangkut kebutuhan fisik saja akan tetapi juga kebutuhan dalam kepuasan batin dan salah satunya dengan melakukan hal-hal yang menyenangkan. Tanpa adanya hiburan manusia akan merasa cepat bosan dan jenuh dengan apa yang mereka lakukan setiap harinya secara berulang-ulang dan juga terus menerus. Banyak macam dan jenis hiburan yang dapat dilakukan oleh manusia sebagai bahan untuk kepuasan batin yaitu dengan mendengarkan musik, menonton bioskop, jalan-jalan, olah raga dan juga menonton film. Dari beberapa hiburan tersebut yang menjadi daya tarik dan banyak digemari oleh masyarakat yaitu film, karena didalamnya menyangkut dua unsur yang memikat perhatian penontonya dengan adanya audio (suara) dan juga visual (gambar) sehingga menghasilkan karya yang luar biasa.<sup>7</sup>

Tontonan yang berbau hiburan pada film yang ada di YouTube saat ini dimanfaatkan oleh orang tua sebagai alat untuk mengontrol diri anak agar

---

<sup>6</sup> Intan Diah Retno Palupi, "Pengaruh Media Sosial", *Edukasi Nonformal*, hal 130.

<sup>7</sup> Rahman Asri, "Membaca Film Sebagai Sebuah Teks Analisis Isi Film "Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini (NKCTHI)", *Jurnal Al Azhar Indonesia Seri Ilmu Sosial*, Vol.1, No.2, Agustus (2020), hal 75

mereka tidak melakukan hal yang dapat membuat orang tua merasa kewalahan untuk mengawasinya. Orang tua berfikir bahwa tontonan tersebut dapat membantu dirinya dalam mengasuh anak. Padahal kenyataannya hal demikian dapat membuat anak kurang dalam berinteraksi dengan alam sekitar dan juga dunia luar. Memberikan tontonan kepada anak usia dini boleh saja akan tetapi mereka harus memilih tontonan yang cocok dan juga sesuai untuk usia anaknya, bukan memberikan tontonan yang berlawanan dengan anak yaitu film channel dewasa. Menonton YouTube channel dewasa membuat anak mudah menirukan dan mempraktikan apa yang dia lihat dalam tontonan yang tersedia, apalagi jika anak menginjak usia *golden age* atau usia emas (umur 1-8 tahun).<sup>8</sup> Dimana otaknya berkembang untuk lebih cepat menangkap apa yang dia dengar, lihat, dan rasakan. Karena diusia tersebut anak menjadi pengingat dan peniru terbaik dari lingkungan sekitarnya.

Ketika anak-anak dirangsang sejak kecil oleh media YouTube, maka lingkungan awal akan memiliki efek jangka panjang pada perkembangan otak. Ada bukti bahwa bayi mendapat gizi yang baik, teman bermain dan mainan memiliki fungsi otak yang lebih baik daripada anak-anak yang tidak menerima rangsangan lingkungan, menurut pakar pendidikan Carnegie Ask Force. Dorongan berupa video dari YouTube kepada anak usia dini dapat memiliki banyak implikasi bagi perkembangan komunikasi interpersonal khususnya pada anak-anak di masa yang akan datang. Anak usia dini biasanya

---

<sup>8</sup> Tatik Arianti, "Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak", *Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar*. Vol.8, No.1, (Maret 2016), hal 56.

sibuk bermain dengan teman-temannya, namun dengan hadirnya YouTube terkadang anak-anak lalai bermain di luar rumah atau menonton YouTube di rumah. Efek negatif ini dapat mengganggu komunikasi interpersonal anak anda dengan teman dan membuatnya tidak efektif.<sup>9</sup>

Woko Chanel atau kepanjangan dari wong koclok adalah Chanel YouTube lokal yang dibuat oleh seorang seniman sekaligus *conten creator* dari Kediri yang saat ini sedang naik daun dan setiap hasil karyanya selalu ditunggu jutaan penggemar mereka, woko chanel menjadi salah satu list hiburan unggulan semua kalangan, terutama warga Jawa Timur. Jargon-jargon dalam Woko Chanel menjadi branding yang sudah tidak asing lagi didengar seperti "Ookee Maszehh", "piye to qihh kok gethingggg aku". Jika dilihat Woko Chanel memang sangat kreatif untuk menghasilkan film pendek yang langsung memiliki tempat tersendiri di hati penggemarnya, pemeranya yang sangat lucu, serta alur cerita yang di setting seperti kehidupan *real* sehari-hari dengan latar perdesaan, menjadi daya tarik tersendiri dari chanel tersebut.

Hasil pra penelitian yang diisi oleh orang tua ataupun saudara yang bersangkutan sebagian besar mengatakan bahwa ada perubahan sifat atau perilaku pada anak setelah menonton komedi tersebut secara bersinambungan. Rata-rata usia anak 3-8 tahun, dan 100% mengatakan bahwa anak pernah menonton woko chanel. Dalam sehari mereka dapat menonton hingga beberapa episode dari channel tersebut dan juga menimbulkan beberapa dampak, tidak terkecuali dampak negatif pada anak. Karena tersebut memang

---

<sup>9</sup> Intan Diyah Retno Palupi, "Pengaruh Media Sosial", *Edukasi Nonformal*, hal 128.

chanel tersebut adalah tayangan komedi yang harus di tonton 18+ (bukan tontonan untuk anak). Tidak hanya itu mereka juga suka menirukan kata yang kerap diucapkan oleh pemeran dalam woko chanel yang terlalu sarkas contohnya patakmu sigar, dlogok jaran, tak kueprok ndasmu dan lain-lain. Hal demikian tentu saja tidak pantas didengar dan ditirukan anak karena kata-kata tersebut terkesan kasar.

Pemilihan Desa Tarokan sebagai objek penelitian karena ada beberapa pertimbangan diantaranya adalah desa tersebut memiliki jumlah terbanyak anak usia dini yang memiliki daya tarik terhadap film komedi woko chanel. Tidak hanya itu desa Tarokan juga berdampingan dengan desa Tiron dimana dalam desa tersebut adalah desa yang sering untuk dijadikan tempat *shooting* pemain woko chanel dan juga desa dimana pemain tersebut tinggal. Sehingga hal demikian menjadi salah satu faktor banyaknya anak usia dini sering melihat konten woko chanel dalam YouTube.

Adapun permasalahan menonjol yang timbul dari paparan diatas adalah permasalahan sosial, bahwasanya film tersebut memiliki *feedback* kurang baik untuk anak terutama dalam hal akidah maupun akhlakunya baik kepada orang tua, atau orang lain di lingkungannya. Misalnya: Berkata kasar, se-enaknya sendiri dan keras hati, sangat susah diberi nasehat, ringan tangan, sumbu pendek atau mudah marah. Padahal seperti yang kita tahu bahwasanya akhlak sendiri memiliki kedudukan yang sangat penting bahkan ada perbandingan bahwa orang berakhlak lebih baik dari pada orang ber-ilmu. Melihat permasalahan seperti ini penulis sebagai akademisi yang memiliki

*basic* agama berupaya untuk meleraikan benang kusut berupa akhlak madmumah anak, supaya anak atau orang tua memiliki solusi dari permasalahan tersebut.

Sedangkan media yang diambil oleh penulis ialah dengan melakukan penerapan media *flash card* yang diharapkan bisa dijadikan bahan tameng atau filterisasi dari perilaku-perilaku negatif yang timbul akibat kecanduan film komedi woko channel. Hal tersebut juga didukung dengan berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 26 november 2022 yang dilakukan oleh peneliti dengan mewawancarai sebagian orang tua secara langsung yang mempunyai anak usia dini di Dusun Sumberyuyu Desa Tarokan Kecamatan Tarokan, peneliti mendapatkan persetujuan untuk menerapkan media tersebut guna meningkatkan pemahaman akhlak anak. Pada dasarnya mereka masih bingung ketika ditanyai tentang media yang cocok yang dapat menarik perhatian anak karena latar belakang pendidikan mereka rata-rata sampai tingkat sekolah dasar, maka dari itu peneliti menawarkan media *flash card* tersebut untuk dikembangkan dan nantinya orang tua yang akan berperan dalam penerapan media tersebut kepada anaknya.

*Flash card* adalah kartu yang berisikan gambar-gambar (benda, binatang, buah, angka, huruf dan lain sebagainya) yang dapat digunakan untuk melatih anak otak kanan anak, merangsang daya ingat positif, melatih konsentrasi dan koordinasi otak dan mata, melatih bonding, trauma healing dll. Media ini menjadi petunjuk dan rangsangan bagi anak untuk memberikan

respon yang digunakan. *Flash card* biasanya berukuran 12 cm x 8 cm atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.<sup>10</sup>

Melihat paparan yang telah dijelaskan diatas, dalam praktisnya peneliti ingin melakukan pengembangan media berupa *flash card* yang diharapkan dapat meningkatkan akhlak anak usia dini, serta menanakan vibes yang positif. Media tersebut juga diharapkan dapat memberikan filterisasi pada anak yang mengalami kecanduan pada film komedi woko chanel. Dibandingkan dengan media yang lainnya, *flash card* ini memiliki kelebihan diantaranya bentuk *flash card* yang dilengkapi gambar-gambar pendukung, terdapat bagian informasi disetiap gambar, memliki ukuran yang simple dan praktis, terdapat penjelasan gambar pada bagian belakang, ditambah bahan yang digunakan cukup tebal. Oleh karena itu dalam proposal penelitian ini yang akan diajukan oleh peneliti ialah **“PENGEMBANGAN MEDIA FLASH CARD SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN PEMAHAMAN AKHLAK ANAK USIA DINI”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Mengacu pada konteks diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media *flash card* sebagai upaya meningkatkan pemahaman akhlak anak usia dini?

---

<sup>10</sup> Sumiati, Samsuri, “Penerapan Media Flash Card Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Kelompok A Paud Di Kabupaten Aceh Besar”, *Jurnal Buah Hati*. Vol.5, No.2, (September 2018), hal 122.



2. Bagaimana kelayakan pengembangan media *flash card* sebagai upaya meningkatkan pemahaman akhlak anak usia dini?

### **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Sesuai dengan rumusan masalah dalam penelitian ini, maka tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengembangan media *flash card* sebagai upaya meningkatkan pemahaman akhlak anak usia dini.
2. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media *flash card* sebagai upaya meningkatkan pemahaman akhlak anak usia dini.

### **D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan**

Media yang akan dikembangkan ialah *flash card* yang mana dalam media tersebut akan ada gambar-gambar berkaitan dengan perbuatan yang baik dan juga terpuji. Spesifikasi produk yang diharapkan yaitu:

1. Produk yang diharapkan adalah media yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman anak usia dini tentang perbuatan yang baik dengan kegiatan belajar sambil bermain.
2. Media yang dikembangkan dapat digunakan untuk anak supaya lebih mengetahui secara mendalam hal-hal yang berkaitan dengan perilaku terpuji.
3. Bentuk media yang dikembangkan adalah persegi panjang dan berukuran 8 x 12 cm.
4. Desain media *flash card* menggunakan aplikasi canva

5. Kemasan media *flash card* akan dicetak menggunakan kertas ivory agar tidak terlalu lentur.
6. Media *flash card* dicetak menggunakan bahan *pvc* supaya dapat tahan lama dan tidak mudah rusak.
7. Dalam media *flash card* terdapat kartu yang berisikan gambar-gambar tentang beberapa perilaku akhlakul karimah yakni: menghormati orang yang lebih tua, teman, tetangga, suka menolong, cinta kepada Allah, sabar, pemaaf, suka memberi dan berbagi dan juga berperilaku sopan.

#### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Dengan melaksanakan kegiatan penelitian dan juga pengembangan sekaligus, akan menghasilkan sebuah produk yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman secara mendalam tentang akhlak pada anak usia dini, maka dari itu pentingnya penelitian dan pengembangan ini yaitu:

1. Secara Teoritis

Penelitian pengembangan media *flash card* ini dapat dijadikan sebagai sumber referensi dan teori pendukung untuk penelitian yang akan dilakukan selanjutnya.

2. Secara Praktis

- a. Bagi masyarakat

Dengan dilaksanakannya penelitian ini diharapkan masyarakat atau orang tua akan lebih memperhatikan tingkah laku anak dan selalu mengawasi anak supaya tidak terjerumus kedalam hal-hal yang fatal.

b. Bagi penelitian berikutnya

Penelitian dan pengembangan ini bagi penelitian berikutnya ialah menjadi acuan dan dedikasi dalam melaksanakan penelitian yang lebih luas sehingga dapat memperbanyak temuan penelitian dari permasalahan yang sama.

c. Bagi peneliti

Bagi peneliti, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman tentang proses pengembangan media tersebut dan dapat mempersiapkan diri dalam menghadapi permasalahan-permasalahan yang akan muncul dari lingkup masyarakat.

#### **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

Pentingnya menanamkan nilai-nilai akhlak kepada anak dimulai sejak usia dini. Usia anak-anak perlu diberikan arahan dan bimbingan dalam berperilaku dengan baik. Hal tersebut akan memberikan hasil yang positif kepada anak sehingga membentuk karakter anak yang lebih baik untuk dirinya. Peran orang tua dan pendidik sangat dibutuhkan untuk menerapkan nilai-nilai tersebut. Oleh karena itu orang tua harus memberikan contoh yang baik kepada anak. Hal tersebut tersebut bisa dilakukan dengan memberikan tontonan yang tepat dan juga sesuai dengan usia anak, atau bisa juga diberikan stimulus melalui media-media yang menarik perhatian anak dan salah satu media yang dapat digunakan tersebut adalah media *flash card*.

## 1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Asumsi penelitian adalah anggapan dasar tentang sesuatu yang diyakini kebenarannya tanpa perlu dibuktikan, dan dituangkan dalam bentuk pernyataan.<sup>11</sup> Asumsi memiliki keterkaitan dengan penelitian, yang mengulas terkait dugaan yang bersifat subjektif dan sementara terhadap objek yang diteliti sehingga diperlukan sebagai patokan untuk melakukan penelitian agar terbukti dan menghasilkan produk dalam pengembangan ini.

Asumsi penelitian dan pengembangan ini adalah:

- a. Menghasilkan produk *Media flash card* yang digunakan untuk belajar sehingga dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuan tentang akhlak terpuji
- b. *Media flash card* ini diperlukan oleh anak usia dini agar memberikan pengalaman belajar yang beda, sehingga mampu mengembangkan pemikiran yang imajinatif bagi anak dalam muatan peningkatan akhlak.
- c. Anak dapat lebih terarah dalam memahami akhlak dengan bahan yang telah dikembangkan peneliti
- d. *Media flash card* ini memberikan pengalaman yang menyenangkan untuk anak dalam melakukan dua kegiatan sekaligus yaitu belajar sambil bermain.

---

<sup>11</sup> Achmad Noor Fatirul., Djoko Adi Waluyo, *Metode Penelitian Pengembangan Bidang Pembelajaran (Edisi Khusus Mahasiswa Pendidikan dan Pendidik)*,(Tangerang Selatan: Pascal Books, 2021), hal 65.

## 2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Setiap penelitian pasti ada keterbatasan, atau hal-hal lain yang dapat menjadi kekurangan dalam penelitian.<sup>12</sup> Keterbatasan penelitian berupa kendala yang bersumber dari adat, tradisi, etika, dan kepercayaan yang tidak memungkinkan bagi peneliti untuk mencari data yang diinginkan.<sup>13</sup> Oleh sebab itu peneliti perlu mencantumkan keterbatasan atau kendala yang menjadi bagian dari penelitian dan pengembangan tersebut. Dalam penelitian dan pengembangan ini memiliki keterbatasan, yaitu:

- a. Media *flash card* ini diterapkan pada anak usia dini, sehingga dalam penyampaian harus dibuat semenarik mungkin agar dapat diterima dengan baik.
- b. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan memiliki keterbatasan waktu, dimana peneliti harus mencari waktu luang anak untuk melakukan uji coba.

## G. Penelitian Terdahulu

Penelitian sebelumnya digunakan oleh peneliti untuk menghindari plagiarisme dan untuk memperkuat relevansi penelitian mereka melalui pernyataan yang berisi penjelasan tentang perbandingan antara penelitian sebelumnya dan yang dilakukan. Selain itu, penelitian terdahulu juga tersirat sebagai dasar untuk mengetahui posisi peneliti, dan tidak diasumsikan bahwa

---

<sup>12</sup> Tjipto Sumadi, dkk, *Buku Ajar Pengembangan Kompetensi Penulisan Ilmiah*, (Surabaya: Jakad Media Publishing, 2020), hal 29.

<sup>13</sup> Tehubijuluw Zacharias, dkk, *Metode Penelitian Sosial Teori dan Aplikasi*, (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019), hal 66–67.

penelitian yang sama akan terulang kembali. Adapun hasil pencarian sebagai berikut:

*Pertama, Skripsi saudara Ropipah.*<sup>14</sup> Dalam penelitian saudara ropipah dijelaskan bahwasanya penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media komik untuk anak usia dini, serta mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap pengembangan media komik untuk perkembangan moral anak.

Permasalahan yang ada dilapangan dari penelitian saudara ropipah adalah minimnya penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar di Paud Mutiara Miftahul Jannah. Dalam penyampaian materi tematik masih menggunakan metode calisting sedangkan dalam meningkatkan moral anak, pendidik hanya mengamatinya dalam kegiatan yang dilakukan anak sehari-hari.

Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode observasi sebagai sumber pengambilan data, wawancara digunakan untuk pengumpulan data tanggapan guru PAUD Miftahul Jannah, dokumentasi, dan kuesioner (angket) untuk mengetahui kelayakan media komik. Sementara itu hasil dari penelitian ini menunjukkan apabila produk media komik layak digunakan dengan kelayakan dari ahli materi mendapatkan persentase 92,85% dengan kategori sangat layak, penilaian ahli media mendapatkan persentase 81% dengan kategori sangat layak, penilaian ahli bahasa mendapatkan persentase 75% dengan kategori layak dan penilaian guru PAUD Mutiara

---

<sup>14</sup> Faridatul Ropipah, "Pengembangan Media Buku Cerita Komik Untuk Meningkatkan Perkembangan Moral Anak Usia Dini di Paud Bandar Lampung Tahun 2018 / 2019", (Lampung, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018).

Miftahul Jannah mendapatkan persentase 85,91% dengan kategori sangat layak, sedangkan respon peserta didik pada uji coba skala kecil mendapatkan persentase 81,39% dengan kategori sangat layak, uji coba lapangan mendapatkan persentase 86.00% dengan kategori sangat layak. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media buku cerita komik sangat tepat jika digunakan Untuk Meningkatkan Perkembangan Moral Anak usia dini di Paud mutiara miftahul jannah.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti ialah terletak pada penggunaan metode yang sama-sama menggunakan *RnD*. Selain itu terletak pada variabelnya yang sama-sama membahas dan menghasilkan produk untuk meningkatkan moral anak usia dini. Sedangkan perbedaanya terletak pada objeknya dalam penelitian saudara ropipah tertuju pada siswa PAUD mutiara miftahul jannah, maka penelitian yang dilakukan oleh peneliti sarasanya ialah anak usia dini Dusun Sumberyuyu. Tidak hanya itu media yang digunakanpun berbeda, dalam penelitian saudara ropipah menggunakan media komik dan media yang digunakan oleh peneliti ialah media *flash card*.

Kedua, jurnal saudara sari<sup>15</sup> adapun hasil penelitiannya ialah pelaksanaan pendidikan nilai-nilai akhlak pada anak usia dini di PAUD terdiri dari beberapa hal berikut: Akhlak Terhadap Allah dengan cara Pembiasaan dan Bercerita, Akhlak Terhadap Sesama Manusia (saling tolong menolong,

---

<sup>15</sup> Romi Permata Sari, "Paud Sebagai Lembaga Pertama Dalam Pendidikan Nilai-nilai Akhlak Terhadap Anak Usia Dini", Vol.09, No.01 ( Juni 2022).

Menghormati yang lebih tua, Saling memaafkan, Memberi salam, Tidak durhaka kepada orang tua, Berpamitan jika ingin pergi), Akhlak Terhadap Lingkungan (Menanam tumbuhan seperti bunga dan buah, Menyirami tanaman, Merapikan dan membersihkan ruangan kelas setelah belajar, dan tidak boleh menyakiti binatang).

Persamaan jurnal tersebut dengan penelitian yang akan diteliti ialah memiliki variable yang sama yang memnahas tentang akhlak dan juga subjek yang diteliti memiliki kesamaan yaitu anak usia dini. Sedangkan perbedaanya terletak pada objek yang diteliti, metode penelitian yang digunakan, media yang diterapkan. Jika dalam jurnal tersebut menggunakan media audio visual melalui film-film animasi, maka penelitian yang akan datang menggunakan media *flash card*.

Ketiga, jurnal Andriani<sup>16</sup> dengan hasil penelitiannya yaitu Peran media audio visual dalam proses pembelajaran di PAUD Aisyiyah Tanjung Qencono memang sangat efektif dan menambah antusias anak dalam proses belajar. Hal ini juga berpengaruh terhadap perkembangan akhlak pada anak usia dini, karena dengan tayangan-tayangan film animasi yang memerikan pesan-pesan positif dapat merangsang saraf-saraf otak pada anak, dengan demikian anak akan mudah untuk memahami dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu juga pengetahuan siswa semakin bertambah dengan adanya

---

<sup>16</sup> Septi Putri Andriani, “Penggunaan Media Berbasis Audio-visual Dalam Film Omar Dan Hana Sebagai Penanaman Akhlak Karimah Anak Usia Dini di Paud Aisyiyah Tanjung Qencono”, *Jurnal Of Islamic Education*, Vol. 4, No. 1 (2022).



penggunaan media sehingga segala pembelajaran yang disampaikan dapat dipahami dan tertanam dalam diri siswa.

Persamaan penelitian saudara andriani dengan penelitian yang akan datang ialah sama-sama membahas tentang akhlak, selain itu yang menjadi subjek penelitian yakni tingkat paud anak usia dini. Sedangkan perbedaannya ialah objek penelitian, metode penelitiannya yaitu artikel yang ditulis saudara andriani menggunakan metode kualitatif maka penelitian yang akan diteliti menggunakan metode *RnD*. Dalam artikel tersebut juga menjelaskan berbagai materi akhlak yaitu akhlak terhadap Allah, akhlak terhadap sesama manusia dan akhlak terhadap lingkungan maka penulis hanya berfokus pada akhlak terhadap sesama manusia.

Keempat, Jurnal Oktaviana<sup>17</sup> hasilnya ialah pendidik mempunyai peran yang sangat penting dalam menerapkan pendidikan akhlak anak usia dini, karena dengan tertanamnya jiwa keagamaan pada diri seseorang dapat menghindarkan seseorang tersebut dari perbuatan yang kurang baik. Selain itu, dampak dari diterapkannya pendidikan akhlak yang baik dapat melahirkan insan akademis Indonesia yang berakhlak mulia, berkarakter jujur, bertanggung jawab, serta disiplin.

Pesamaan penelitian saudara oktavia dengan peneliti yang akan datang ialah variabelnya yaitu berkaitan dengan akhlak pada anak usia dini. Kemudian untuk perbedaannya ialah subjeknya, metode yang digunakan yakni

---

<sup>17</sup> Anita Oktaviana, dkk, "Peran Pendidik dalam Menerapkan Pendidikan Akhlak Anak Usia Dini melalui Metode Pembiasaan", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 6, No. 5, (2022).

menggunakan metode kualitatif dan peneliti menggunakan metode pengembangan atau *RnD*. Jika dalam artikel saudara oktavia yang menjadi peran utama untuk meningkatkan akhlak anak usia dini adalah seorang pendidik. Maka yang memegang peran dalam meningkatkan akhlak yang akan datang ialah orang tua subjek.

Kelima, jurnal lestari<sup>18</sup> hasil penelitiannya adalah, Penelitian tersebut dilakukan dengan cara menelaah hasil penelitian terdahulu serta mengumpulkan semua informasi dan teori-teori yang relevan dengan penelitian. Hasil kajian menunjukkan bahwa Terdapat beberapa cara yang bisa dilakukan dalam mengembangkan nilai agama dalam perspektif Islam, yaitu dengan memberikan teladan yang baik bagi anak usia dini, pembiasaan, dan melalui pembinaan akhlak. Dari semua cara tersebut, bahwasanya dalam mengajarkan anak dalam perspektif Islam yaitu dengan cara memberikan contoh yang baik. Karena anak suka meniru apa yang lihat dan dengar baik itu hal yang baik atau buruk. Oleh sebab itu, orang tua atau pendidik haruslah menjadi teladan yang baik serta menjaga sikap di ketika berada di depan anak.

Persamaan jurnal saudara lestari dengan penelitian yang akan datang adalah subjek penelitian yakni anak usia dini. Tidak hanya itu variable yang diangkat memiliki kesamaan yaitu meningkatkan nilai akhlak. Untuk perbedaannya terletak pada metode dan objek. Jika artikel saudara lestari

---

<sup>18</sup> Dina Lestari, Muqowim, "Pengembangan Nilai Agama Pada Anak Usia Dini Dalam Perspektif Islam", *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol. 3, No. 2, (Oktober 2020).

berpatokan pada penelitian-penelitian terdahulu, maka penulis meneliti secara langsung.

## H. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

### 1. Media *Flash Card*

Media merupakan sarana grafis, fotografi, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan mengatur kembali informasi visual atau verbal.<sup>19</sup> Yang termasuk dalam media visual salah satunya ialah flash card. *Flash card* merupakan kartu yang berukuran kecil berisikan tentang gambar, tulisan atau tanda simbol yang dapat menuntun dan mengingatkan siswa terhadap sesuatu yang berhubungan dengan gambar. *Flash card* yang penulis maksud ialah yang didalamnya berisi mengenai gambar wudhu, menghormati orang tua, menghargai teman, gambar mengaji dan lain sebagainya yang berhubungan dengan akhlak.

### 2. Akhlak

Akhlak terbagi menjadi dua yaitu akhlak dharuri dan akhlak muhtasabi.<sup>20</sup> Adapun akhlak yang dimaksud dalam penelitian ini adalah akhlak muhtasabi. Akhlak muhtasabi merupakan akhlak atau budi pekerti yang harus diusahakan dengan jalan berlatih. Misalnya dalam menumbuhkan akhlak yang baik terhadap sesama ialah dengan melatih anak dan dibiasakan secara terus-menerus terkait cara menghormati orang

---

<sup>19</sup> Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*, (Sukabumi: Jejak, 2021), hal 8.

<sup>20</sup> Muhamad Akib, "Akhlak Guru Terhadap Murid Dalam Proses Pendidikan di Era Milenial Perspektif Imam Ghazali", *el-Ghoiroh*, Vol.20, No.20, (2020), hal 172.

tua, menghargai teman, tidak boleh berkata kasar, kotor ataupun yang lainya.

### 3. Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah masa manusia memiliki keunikan yang perlu diperhatikan oleh orang dewasa.<sup>21</sup> Yang menjadi sasaran dalam penelitian ini adalah anak usia dini yang berumur 3-8 tahun. Diusia tersebut perkembangan anak dapat dilihat secara langsung melalui kebiasaan dan perilakunya setiap hari.

---

<sup>21</sup> Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Praktik Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2021), hal 3.