



**PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK PINTAR UNTUK  
PENGENALAN KONSEP NILAI MORAL AUD DI TKIT PERMATA  
SUNNAH BANDA ACEH**

**Muthmainnah<sup>1</sup>, Heliati Fajriah<sup>2</sup>, Armianti Bru Bancin<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>PIAUD UIN Ar-Raniry Banda Aceh

*Email: 180210025@student.ar-raniry.ac.id*

**Abstrak**

Media pembelajaran merupakan alat bantu guru untuk menyampaikan materi di kelas yang membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi di TK IT Permata Sunnah ditemukan kekurangan media serta media kurang menarik sehingga tujuan pembelajaran mengenalkan konsep nilai moral anak tidak tercapai. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media kotak pintar yang membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran pengenalan konsep nilai moral anak usia dini 5-6 tahun di TK IT Permata Sunnah Banda Aceh. Jenis penelitian yang digunakan adalah *research and development* dengan model *ADDIE*. Model *ADDIE* terdiri dari 5 tahap yaitu, *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implement* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Hasil penelitian yang dilakukan memperoleh media kotak pintar yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan dalam mengenalkan konsep nilai moral anak usia dini. Hasil kelayakan media kotak pintar yang dikembangkan diperoleh dari prosedur penelitian model *ADDIE*. Hasil validasi ahli media yaitu 84% (sangat layak), hasil validasi ahli materi 96% (sangat layak) dan hasil presentase pengenalan nilai moral anak dari lembar observasi di TK IT Permata Sunnah Banda Aceh dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan penelitian media kotak pintar yang dikembangkan untuk pengenalan konsep nilai moral pada anak usia dini ini sangat layak untuk digunakan.

**Kata Kunci:** *Media Kotak Pintar, Konsep Nilai Moral AUD*

**Abstract**

*Learning media is a tool for teachers to deliver material in the classroom that helps achieve learning objectives. Based on the results of observations at TK IT Permata Sunnah, it was found that there was a lack of media and less interesting media so that the learning objectives of introducing the concept of children's moral values were not achieved. Based on these problems, researchers developed a smart box media that helps teachers in achieving learning objectives to introduce the concept of moral values for early childhood 5-6 years at TK IT Permata Sunnah Banda Aceh. The type of research used is research and development with the ADDIE model. The ADDIE model consists of 5 stages, namely, analysis, design, development, implementation and evaluation.*



*The results of the research conducted obtained a developed smart box media that is very worthy of use in introducing the concept of early childhood moral values. The feasibility results of the developed smart box media were obtained from the ADDIE model research procedure. The validation result of media experts is 84% (very feasible), the material expert validation results are 96% (very feasible) and the results of the percentage of introduction of children's moral values from the observation sheet at TK IT Permata Sunnah Banda Aceh with the category of Developing According to Expectations (BSH). Based on the results of the study, it can be concluded that the smart box media research developed for the introduction of the concept of moral values in early childhood is very feasible to use.*

*Keywords: Smart Box Media, AUD Moral Values Concept*

---

## A. PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi (materi pembelajaran) yang dapat meningkatkan perhatian, minat, pikiran dan perasaan dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.<sup>1</sup> Media pembelajaran adalah salah satu strategi dalam mencapai tujuan pembelajaran.<sup>2</sup> Cecep Kustandi menegaskan bahwa media pembelajaran dapat memberikan efek positif di dalam kelas.<sup>3</sup> Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan media pembelajaran adalah alat penting bagi guru dalam membantu tujuan pembelajaran di kelas.

Kotak pintar adalah media berbentuk balok dengan dua sisi dan di dalamnya terdapat kartu. Dimana kartu-kartu tersebut adalah kartu bergambar dan kartu kata. Harnanto dalam jurnal Rahayuningsih mengatakan bahwa kotak pintar adalah kotak kecil yang berisi alat-alat untuk

---

<sup>1</sup> Rudy Sumarsono, *Media Pembelajaran*, (Jawa Timur: Pustaka Abadi, 2017), h. 10.

<sup>2</sup> Muhammad Hasan, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Tahta Media Group, 2021), h. 10.

<sup>3</sup> Cecep Kustandi, *Pengembangan Media Pembelajaran (Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat)*, (Jakarta: Kencana, 2020), h. 17.



belajar.<sup>4</sup> Media kotak pintar merupakan salah satu jenis media pembelajaran pada anak usia dini jenis media visual.<sup>5</sup> Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa media kotak pintar adalah media visual berbentuk persegi yang berisi alat belajar untuk anak usia dini yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu tujuan pembelajaran anak usia dini yaitu pengenalan konsep nilai moral.

Konsep dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah pengenalan, pengertian, gambaran dari objek, proses, pendapat (paham), rancangan (cita-cita) yang telah dipikirkan.<sup>6</sup> Nilai moral pada anak usia dini merupakan nilai-nilai yang mengandung gambaran pengenalan tentang benar dan salah, baik dan buruk yang sesuai dengan aturan sosial yang didasari tindakan, pemikiran dan perilaku.<sup>7</sup> Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, konsep nilai moral adalah gambaran besar yang mengandung pengenalan nilai-nilai moral benar dan salah serta pengenalan norma dalam kehidupan sosial kejenjang lebih lanjut.

Seiring berkembangnya zaman, maka perlu adanya pembaharuan media pembelajaran anak usia dini. Salah satu pembaharuannya adalah pengembangan sebuah media yang mempermudah guru dalam mencapai tujuan belajar. Pengembangan adalah penelitian yang menghasilkan sebuah produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada sebelumnya serta menguji keefektifan produk tersebut.<sup>8</sup> Media pembelajaran merupakan salah satu pengembangan pada satuan pendidikan anak usia dini.

---

<sup>4</sup> Rahayuningsih, (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain dengan Media Kotak Pintar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(1), 11-18. Diunduh 04 Oktober 2021.

<sup>5</sup> Ahmad Suryadi, *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid 2*, (Jawa Barat: CV Jejak, 2020), h. 23-25.

<sup>6</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia. *Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional* 725 (2008).

<sup>7</sup> Dian Ibung, *Mengembangkan Nilai Moral pada Anak*, (Jakarta: IKAPI, 2009), h. 3.

<sup>8</sup> Budiyo Saputro, *Best Practics Penelitian Pengembangan*, (Lamongan: Academia



Berdasarkan hasil observasi pada TK IT Permata Sunnah Banda Aceh, ditemukan permasalahan kekurangan media pembelajaran sehingga membuat tujuan pembelajaran tidak tercapai. Salah satu tujuan pembelajaran yang tidak tercapai yaitu pengenalan konsep nilai moral pada anak usia 5-6 tahun kelas B seperti anak tidak mengucapkan salam saat memasuki ruangan, anak tidak mengucapkan kata tolong, maaf, terimakasih pada kesempatan yang tepat, anak duduk di atas meja, anak berbicara dengan nada tinggi dan lain sebagainya. Berdasarkan permasalahan tersebut maka diperlukannya pengembangan media kotak pintar yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan untuk mengenalkan konsep nilai moral pada anak.

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan di atas, maka perlu adanya upaya mengembangkan sebuah media kotak pintar yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan agar tujuan pembelajaran mudah untuk dicapai khususnya dalam mengenalkan konsep nilai moral pada anak usia dini di TK IT Permata Sunnah Banda Aceh. Untuk itu, peneliti tertarik melakukan penelitian lebih lanjut yang berjudul **“Pengembangan Media Kotak Pintar untuk Pengenalan Konsep Nilai Moral AUD di TK IT Permata Sunnah Banda Aceh”**.

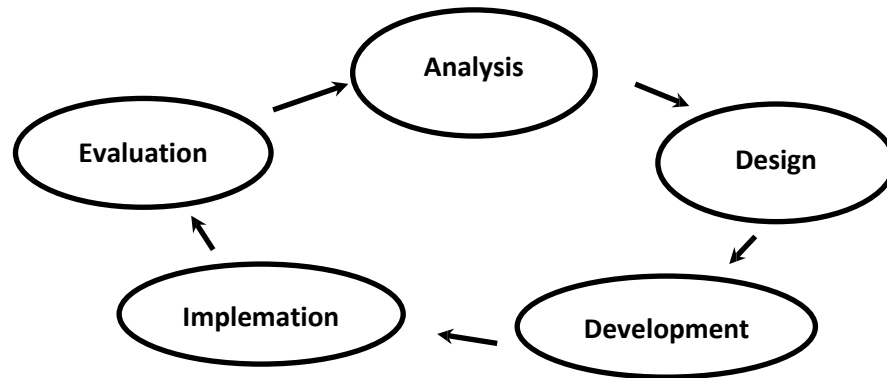
## **B. METODE PENELITIAN**

Pengembangan media kotak pintar yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu berdasarkan latar belakang masalah yang sedang dihadapi. Maka jenis penelitian yang tepat digunakan dalam adalah metodologi penelitian R&D (*Research and Development*) model ADDIE. Jenis penelitian pengembangan model ADDIE adalah penelitian model pengembangan produk yang sudah ada dan memodifikasi produk tersebut menjadi produk terbaru atau menciptakan produk baru. Model ADDIE

---

Publucation, 2021), h. 8.

terdiri dari lima tahap pengembangan, yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*).<sup>9</sup> Bagan mengenai prosedur penelitian model ADDIE



**Gambar 1** Bagan Penelitian Model ADDIE Sumber: (Rayanto: 2020)

10

Teknik pengumpulan data adalah cara yang dilakukan oleh seseorang peneliti untuk mendapatkan data-data agar dapat menjelaskan permasalahan dalam penelitiannya.<sup>11</sup> Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu validasi kelayakan media dan observasi pada anak usia dini 5-6 tahun.

#### 1. Validasi Kelayakan Media.

Validasi kelayakan media adalah suatu proses untuk mengambil keputusan dengan menggunakan informasi yang diperoleh melalui pengukuran, baik menggunakan instrument tes maupun non-tes.<sup>12</sup> Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah validasi kelayakan media. Validasi kelayakan media kotak pintar yang dikembangkan oleh peneliti dibagi menjadi dua macam yaitu validasi ahli materi dan validasi ahli media yang akan diuraikan sebagai berikut:

<sup>9</sup> Margono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 142.

<sup>10</sup> Yudi Hari Rayanto, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*, (Pasuruan: Lembaga Akademik dan Research Institute, 2020), h. 29.

<sup>11</sup> Ahmad Albar Tanjung, *Metode Penelitian...*, h. 41.

<sup>12</sup> Ahmad Albar Tanjung, *Metode Penelitian...*, h. 45.



b. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi yaitu penilaian yang dilakukan oleh validator ahli materi untuk mengetahui kevalidan materi dari segi isi dan materi pada media yang dikembangkan.<sup>13</sup> Validasi ahli materi pada penelitian ini yaitu untuk melihat sejauh mana kevalidan materi yang terdapat pada media kotak pintar yang dikembangkan dalam pengenalan konsep nilai moral anak usia 5-6 tahun. Adapun indikator validasi materi sebagai berikut:

**Tabel 1 Indikator Materi Pengenalan Nilai Moral Anak Usia 5-6 Tahun pada Media Kotak Pintar yang Dikembangkan**

No	KI/KD	Indikator Pengenalan Konsep Nilai Moral	Indikator yang dikembangkan
1.	1.2, 2.14, 3.2, 4.2	a. Mengenal perilaku baik/ sopan dan buruk	1. Anak mampu mengenal contoh perilaku meminta tolong 2. Anak mampu mengenal contoh perilaku sopan santun 3. Anak mampu mengenal contoh perilaku tidak baik untuk dilakukan 4. Anak mampu mengenal contoh perilaku dalam berterimakasih 5. Anak mampu mengenal contoh perilaku maaf dalam membuat kesalahan 6. Anak mampu mengenal contoh perilaku baik saling membantu 7. Anak mampu mengenal contoh perilaku berbagi dengan orang yang membutuhkan

<sup>13</sup> Handy Ferdiansyah, *Pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital*, (Jawa Barat: Penerbit Adab, 2020), h.65.



2.	1.2, 2.14, 3.2, 4.2	b. Mengucapkan salam dan membalas salam	1. Anak mampu mengenal contoh perilaku mengucapkan salam dan membalas salam.
3.	1.2, 2.14, 3.2, 4.2	c. Menjaga kebersihan diri dan lingkungan	1. Anak mampu mengenal contoh perilaku membuang sampah pada tempatnya 2. Anak mampu mengenal contoh perilaku menjaga kebersihan diri sendiri

(Sumber: Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini).<sup>14</sup>

#### b. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media adalah penilaian yang dilakukan oleh validator ahli media untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan dari segi tampilan dan program media.<sup>15</sup> Validasi ahli media yang digunakan dalam penelitian yaitu untuk melakukan penilaian apakah media yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan dan tidak berbahaya bagi anak. Adapun indikator validasi media yang digunakan sebagai berikut:

**Tabel 2 Indikator Media Motak Pintar yang Dikembangkan**

No	Aspek	Pernyataan
1.	Edukatif	Media pembelajaran harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku, mengacu pada kompetensi yang diharapkan, materi, metode pembelajaran dan sesuai dengan jenis, jenjang dan satuan pendidikan serta tingkat perkembangan anak.
2.	Teknis	Media pembelajaran harus tepat dengan ukuran media, ketelitian media, keamanan dan kemudahan pengguna, keawetan, ketahan serta kejelasan panduan.

<sup>14</sup> Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

<sup>15</sup> Handy Ferdiansyah, *Pembelajaran...*, h.65.



3.	Estetika	Media pembelajaran harus memiliki keindahan warna dan bentuk. Warna dan bentuk yang menarik akan dapat menjadi daya Tarik bagi peserta didik.
----	----------	---

(Sumber: Asrorul, 2016) <sup>16</sup>

## 2. Observasi.

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang tampak dalam suatu gejala dalam objek penelitian.<sup>17</sup> Penelitian ini menggunakan teknik observasi untuk melihat secara langsung dan mencatat sejauh mana kemampuan pengenalan konsep nilai moral anak melalui media kotak pintar yang digunakan berdasarkan materi pengenalan konsep nilai moral. Adapun indikator kemampuan pengenalan konsep nilai moral pada anak-anak 5-6 tahun yang sesuai dengan materi yaitu:

**Tabel 3 Indikator Materi Pengenalan Nilai Moral Anak Usia 5-6 Tahun pada Media Kotak Pintar yang Dikembangkan**

No	KI/KD	Indikator Pengenalan Konsep Nilai Moral	Indikator yang dikembangkan
1.	1.2, 2.14, 3.2, 4.2	a. Mengenal perilaku baik/ sopan dan buruk	1. Anak mampu mengenal contoh perilaku meminta tolong 2. Anak mampu mengenal contoh perilaku sopan santun 3. Anak mampu mengenal contoh perilaku tidak baik untuk dilakukan 4. Anak mampu mengenal contoh perilaku dalam berterimakasih 5. Anak mampu mengenal contoh perilaku maaf dalam membuat kesalahan

<sup>16</sup> Asrorul, *Media Pembelajaran*, (Jawa Timur: Pustaka Abadi, 2016), h.65. <sup>17</sup> Ahmad Albar Tanjung, *Metode Penelitian...*, h. 45.





			6. Anak mampu mengenal contoh perilaku baik saling membantu Anak mampu mengenal contoh perilaku berbagi dengan orang yang membutuhkan
2.	1.2, 2.14, 3.2, 4.2	b. Mengucapkan salam dan membalas salam	1. Anak mampu mengenal contoh perilaku mengucapkan salam dan membalas salam.
3.	1.2, 2.14, 3.2, 4.2	c. Menjaga kebersihan diri dan lingkungan	3. Anak mampu mengenal contoh perilaku membuang sampah pada tempatnya 4. Anak mampu mengenal contoh perilaku menjaga kebersihan diri sendiri

(Sumber: Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini).<sup>17</sup>

Teknik analisis data dilakukan untuk mendapatkan produk media kotak pintar yang berkualitas yang memenuhi aspek kelayakan dan kepraktisan. Langkah-langkah dalam menganalisis kriteria kualitas produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Analisis Validasi kelayakan Media digunakan untuk menganalisis kelayakan media. Data penilaian terhadap media kotak pintar, kelayakan produk ditentukan dengan menghitung rata-rata nilai aspek untuk tiap-tiap validator.<sup>18</sup> Nilai rata-rata validator kemudian dicocokkan dengan tabel kriteria validitas produk pengembangan berikut:

Tabel 4 Kriteria Kelayakan Produk Pengembangan Berdasarkan LembarPenilaian Ahli Media dan Ahli Materi

<sup>17</sup> Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini

<sup>18</sup> Rezka Ariana Rahman, *pengembangan metode pembelajaran jarak jauh pada masa pandemic Covid-19 melalui virtual learning dalam optimalisasi perkembangan anak usia dini*, (Madiun: CV. Bayfa Cendekia Indonesia, 2021), h. 29.



Persentase penilaian	Kategori	Keterangan
81%-100%	Sangat Layak	Sangat Layak Dapat digunakan tanpa revisi
61%-80%	Layak	Layak Dapat digunakan tanpa revisi
41%-60%	Cukup Layak	Cukup Layak Dapat digunakan namun perlu revisi (minor)
21%-40%	Kurang Layak	Kurang Layak Disarankan tidak digunakan karena perlu revisi (mayor)
0%-20%	Sangat kurang Layak	Tidak Layak Tidak diperkenankan untuk digunakan

Sumber: (Rezka Ariana Rahma: 2021)<sup>19</sup>

Pengembangan media kotak pintar dihitung menggunakan rumus berikut: <sup>20</sup>

$$P = \frac{\text{skor hasil penelitian}}{\text{skor maksimal ideal}} \times 100\%$$

Nilai rata-rata dari lembar penilaian media kotak pintar kemudian dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan produk pengembangan berdasarkan penilaian ahli materi dan media.

2. Lembar Observasi Kemampuan Pengenalan Konsep Nilai Moral Anak. Lembar ini dilakukan dengan menggunakan lembar observasi kemampuan mengenal konsep nilai moral anak. Hasil perolehan data dari lembar observasi kemampuan mengenal konsep nilai moral anak

terhadap konsep nilai moral anak dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

<sup>19</sup> Rezka Ariana Rahman, *pengembangan ...*, h. 29.

<sup>20</sup> Rezka Ariana Rahman, *pengembangan ...*, h. 29.



$N$

Keterangan:

$P$  = Presentasi pengenalan konsep nilai moral AUD

$F$  = Jumlah skor yang diperoleh

$N$  = Jumlah skor maksimum <sup>21</sup>

**Tabel 5 Kriteria Lembar Observasi untuk Kemampuan Mengenal Konsep Nilai Moral Anak.**

No	Presentase	Kategori	Skor
1.	0 - 25	Belum Berkembang (BB)	1
2.	26 - 60	Mulai Berkembang (MB)	2
3.	61 - 75	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3
4.	76 - 100	Berkembang Sangat Baik (BSB)	4

(Sumber: Depdiknas, *Pedoman Penilaian di Taman Kanak-kanak*)<sup>22</sup>

Hasil perolehan lembar observasi kemampuan pengenalaan konsep nilai moral melalui kotak pintar yang didapat akan dicocokkan dengan kategori kriteria lembar observasi dan melihat kemampuan mengenal konsep nilai moral anak melalui media kotak pintar yang dikembangkan termasuk kedalam kriteria yang yang sesuai.

<sup>21</sup> Nurul Zahriani, Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak melalui Metode Bercerita Menggunakan Media Audio Visual di RA Raudatul Ilmi Kecamatan Medan Denai. *Jurnal AUD Cendekia*, 2021, h. 30-48.

<sup>22</sup> Depdiknas, *Pedoman Penilaian di Taman Kanak-kanak*, (Jakarta, Depdiknas, 2005).



### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap ini merupakan tahap analisis permasalahan. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan anak melalui observasi di TK IT Permata Sunnah Banda Aceh. Berdasarkan observasi peneliti memperoleh permasalahan kekurangan media yang mendukung, sehingga membuat tujuan pembelajaran khususnya pengenalan konsep nilai moral anak tidak tercapai seperti anak suka duduk diatas meja, tidak mengucapkan dan membalas salam, tidak mengucapkan kata maaf, terimakasih, tolong, permisi pada kesempatan yang tepat, suka berbicara dengan nada tinggi. Untuk itu diperlukan pengembangan media yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan serta membuat anak bersemangat untuk belajar.

2. *Design* (Perancangan)

Setelah dilakukan analisis kebutuhan, tahap selanjutnya adalah peneliti membuat desain media kotak pintar yang dikembangkan. Adapun desain media kotak pintar yang dikembangkan terdiri dari desain kotak pintar dan desain kartu nilai moral.

**Tabel 6 Desain Kartu Pengenalan Konsep Nilai Moral AUD**

No	Gambar Kartu Pengenalan Konsep Nilai Moral		Keterangan
	Gambar bagian dalam	Gambar bagian luar	
1.			<p>Kartu panduan penggunaan media kotak pintar untuk guru, orang tua atau orang dewasa. Kartu ini terlebih dahulu dipahami baik oleh guru sebelum digunakan. Hal ini agar tujuan pembelajaran bisa dicapai dan penggunaan media lebih efektif.</p>
2.			<p>Kartu contoh perilaku pengenalan materi yang berisi tantangan untuk mengucapkan kata tolong pada kesempatan yang tepat dalam kehidupan sehari-hari.</p>
3.			<p>Kartu contoh perilaku pengenalan materi yang berisi tantangan untuk melakukan sikap sopan santun dalam kehidupan sehari-hari.</p>

<p>4.</p>	<p><b>Contoh perilaku Tidak Baik</b></p>	<p><b>Contoh Perilaku Tidak Baik</b></p> <p>Mengejek merupakan sifat yang sangat tidak baik. Mengejek merupakan perilaku yang buruk dan di benci karena membuat hari orang lain tidak nyaman.</p>	<p>Kartu contoh perilaku pengenalan materi yang berisi tantangan untuk menyebutkan perilaku tidak baik dalam kehidupan sehari-hari.</p>
<p>5.</p>	<p><b>Contoh Perilaku Menjaga Kebersihan Diri</b></p>	<p><b>Contoh Perilaku Menjaga Kebersihan Diri</b></p> <p>Menjaga kebersihan diri merupakan perilaku sehat dan sangat baik. Dengan menjaga kebersihan diri maka badan akan sehat dan diri menjadi lebih semangat.</p>	<p>Kartu contoh perilaku pengenalan materi yang berisi tantangan untuk melakukan perilaku menjaga kebersihan diri sendiri dalam kehidupan sehari-hari.</p>
<p>6.</p>	<p><b>Contoh Perilaku Terimakasih</b></p>	<p><b>Contoh Perilaku Terimakasih</b></p> <p>Kata terimakasih adalah kata indah yang sangat diucapkan. Kata terimakasih kita ucapkan ketika kita menerima sesuatu atau orang lain menolong kita.</p>	<p>Kartu contoh perilaku pengenalan materi yang berisi tantangan untuk mengucapkan kata terimakasih pada kesempatan yang tepat dalam kehidupan sehari-hari.</p>

<p>7.</p>	<p><b>Contoh Perilaku Mengucapkan kata maaf</b></p> 	<p><b>Contoh Perilaku Meminta Maaf</b></p> <p>Kata maaf bukan berarti kita lemah lo teman-teman. Akan tetapi kata maaf kata pemberani ketika kita mengakui kesalahan kita sendiri dan meminta maaf. Jangan malu mengucapkan maaf ya</p>  <p>Kartu Konsep Nilai Moral AUD</p>	<p>Kartu contoh perilaku pengenalan materi yang berisi tantangan untuk mengucapkan kata maaf pada kesempatan yang tepat dalam kehidupan sehari-hari.</p>
<p>8.</p>	<p><b>Contoh Perilaku Saling membantu</b></p> 	<p><b>Contoh Perilaku Saling Membantu</b></p> <p>Membantu merupakan perbuatan yang sangat baik dan perilaku terpuji. Kita tidak hanya membantu teman tapi semua orang yang membutuhkan bantuan baik itu orang tua, guru dan lingkungan sosial kita.</p>  <p>Kartu Konsep Nilai Moral AUD</p>	<p>Kartu contoh perilaku pengenalan materi yang berisi tantangan untuk melakukan perbuatan baik membantu orang lain.</p>
<p>9.</p>	<p><b>Contoh Perilaku Salam</b></p> 	<p><b>Contoh Perilaku salam</b></p> <p>Mengucapkan dan menjawab salam itu wajib lo teman-teman. Baik saat pergi, keluar rumah dan pulang ke rumah. Ayo kita biasakan ya</p>  <p>Kartu Konsep Nilai Moral AUD</p>	<p>Kartu contoh perilaku pengenalan materi yang berisi tantangan untuk mengucapkan salam pada kesempatan yang tepat dalam kehidupan sehari-hari.</p>

10.		Kartu contoh perilaku pengenalan materi yang berisi tantangan untuk membuang sampah pada tempatnya dalam kehidupan sehari-hari.
11.		Kartu contoh perilaku pengenalan materi yang berisi tantangan perilaku baik agar berbagi dengan lingkungannya dalam kehidupan sehari-hari.

Tabel 7 Tahap Pembuatan Kotak Pintar Pengenalan Nilai Moral AUD

No	Gambar	Keterangan
1.		Alat dan bahan: a. Kayu balsa b. Lem c. Pensil d. Pisau cutter e. Tusuk gigi f. Amplas



2.		<p>Tahap 1</p> <p>Potonglah kayu basal dengan ukuran 30 cm.</p>
3.		<p>Tahap 2</p> <p>Setelah itu rekatkan kayu basal membentuk persegi dengan ukuran 30 cm x 30 cm.</p>
4.		<p>Tahap 3</p> <p>Setelah itu bentuk kayu basal membentuk sebuah kotak.</p>
5.		<p>Tahap 4</p> <p>Buatlah lubang pada sisi depan kotak seperti pada gambar sebagai tempat memasukan dan mengambil kartu <i>pop up</i>.</p>
6.		<p>Tahap 5</p> <p>Pemasangan desain media kotak pintar yang telah didesain.</p>

7.		<p>Tahap 6</p> <p>Hasil media kotak pintar yang telah didesain.</p>
----	---	---

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan dan revisi dilakukan setelah media kotak pintar untuk mengenalkan konsep nilai moral pada AUD di didesain. Selanjutnya peneliti melakukan konsultasi kepada validasi ahli media dan ahli materi untuk pemberian saran atau perbaikan dan penilaian terhadap media kotak pintar dengan mengisi lembar penilaian kelayakan media kotak pintar untuk mendapatkan produk media kotak pintar sebelum diimplementasikan di TK IT Permata Sunnah Banda Aceh. Adapun hasil validasi dari validator ahli media berjumlah 84% dengan kategori sangat layak serta hasil validasi dari validator ahli materi berjumlah 96% dengan kategori sangat layak.

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi adalah tahap uji coba media kotak pintar yang telah dikembangkan setelah melakukan revisi produk dari ahli materi dan ahli media. Berdasarkan hasil presentase uji coba penelitian dari dua kelas memperoleh presentase nilai pengenalan konsep nilai moral anak melalui media kotak pintar pada kelas B 1 sejumlah 65% dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan kelas B 2 dengan nilai presentase 62.1% dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Dari presentase nilai uji coba media kotak pintar yang dikembangkan dengan sampel jumlah kecil sampai jumlah besar maka dapat disimpulkan media kotak pintar yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan dalam pengenalan konsep nilai moral pada anak usia dini.



5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi adalah tahap akhir dari penelitian model *ADDIE*. Pada tahap ini peneliti melihat sejauh mana keberhasilan dari penggunaan media kotak pintar yang dikembangkan terhadap anak usia dini dalam mengenalkan konsep nilai moral. Hasil yang diperoleh dari uji coba media kotak pintar yang dikembangkan pada usia 5-6 tahun TK IT Permata Sunnah Banda Aceh yaitu dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

#### **D. PENUTUP**

Berdasarkan data dari hasil penelitian pengembangan media kotak pintar untuk pengenalan konsep nilai moral pada anak usia dini di TK IT Permata Sunnah Banda Aceh maka dapat disimpulkan bahwa:

Rancangan media kotak pintar yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media yang berbentuk kotak persegi yang terbuat dari kayu pilihan yaitu kayu balsa yang kuat dan ringan sehingga aman untuk anak usia dini. Media kotak pintar yang dirancang di desain dengan sampul nuansa biru tema anak usia dini yang memiliki kantong pada setiap sisi kotak sehingga membuat anak tertarik. Selain itu, terdapat kartu di dalam kotak yang berisi tantangan atau perintah berupa perilaku pengenalan konsep nilai moral pada anak usia dini. Perancangan media kotak pintar dalam pengenalan konsep nilai moral anak usia dini ini dikembangkan melalui metode penelitian pengembangan model *ADDIE* yang melalui 5 tahap penelitian.

Berdasarkan hasil penelitian dari pengembangan media kotak pintar dari tahap awal sampai akhir memperoleh bahwa media kotak pintar yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam pengenalan konsep nilai moral anak usia dini. Kelayakan media yang dikembangkan dibuktikan dari prosedur penelitian model *ADDIE* yang memiliki lima tahapan yaitu tahap *pertama* tahap analisis dilakukan menganalisis permasalahan dan mencari



kebutuhan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Tahap *kedua* desain yaitu rancangan membuat media kotak pintar. Tahap *ketiga* pengembangan yaitu tahap validasi kepada ahli materi dan ahli media dengan perolehan hasil presentase 84% dari validator ahli media dengan kategori sangat layak dan 96% hasil presentase dari validator ahli materi dengan kategori sangat layak untuk digunakan. Setelah media dikembangkan lanjut tahap *keempat* tahap implementasi yaitu uji coba media di lapangan TK IT Permata Sunnah dengan jumlah kecil dan jumlah besar dengan kategori anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Dan pada tahap terakhir *kelima* evaluasi yaitu melihat keberhasilan dari media kotak pintar yang dikembangkan dalam pengenalan konsep nilai moral anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Suryadi. 2020. *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid 2*. Jawa Barat: CV Jejak.
- Asrorul. 2016. *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Pustaka Abadi.
- Budiyono Saputro. 2021. *Best Practies Penelitian Pengembangan*. Lamongan: Academia Publucation.
- Cecep Kustandi. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran (Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat)*. Jakarta: Kencana.
- Depdiknas. 2005. *Pedoman Penilaian di Taman Kanak-kanak*. Jakarta, Depdiknas.
- Dian Ibung. 2009. *Mengembangkan Nilai Moral pada Anak*. Jakarta: IKAPI.
- Handy Ferdiansyah. 2020. *Pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital*. Jawa Barat: Penerbit Adab.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. *Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional 725* (2008).



# International Conference on Young Learners (ICYOL-I)

Volume 1 Tahun 2024 Pages 227- 247

---

Margono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Muhammad Hasan. 2021. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Tahta Media Group.

Nurul Zahriani, Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak melalui Metode Bercerita Menggunakan Media Audio Visual di RA Raudatul Ilmi Kecamatan Medan Denai. *Jurnal AUD Cendekia*, 2021, h. 30-48.

Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

Rahayuningsih, (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain dengan Media Kotak Pintar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(1), 11-18. Diunduh 04 Oktober 2021.

Rezka Ariana Rahman. 2021. *pengembangan metode pembelajaran jarak jauh pada masa pandemic Covid-19 melalui virtual learning dalam optimalisasi perkembangan anak usia dini*. Madiun: CV. Bayfa Cendekia Indonesia.

Rudy Sumarsono. 2017. *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Pustaka Abadi.

Yudi Hari Rayanto.2020. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Akademik dan Research Institute.