

**PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA *SORCTING* BERBASIS *AUDIO*  
PADA PENDIDIKAN KARAKTER ANAK USIA DINI DALAM ASPEK  
NILAI RELIGIUS**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan



Disusun Oleh:  
Alfiz Rangga Ramadhan  
NIM 1501601

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**2019**

**PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA *SORCTING* BERBASIS *AUDIO*  
PADA PENDIDIKAN KARAKTER ANAK USIA DINI DALAM ASPEK  
NILAI RELIGIUS**

Oleh  
Alfiz Rangga R  
NIM 1501601

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ilmu Pendidikan

© Alfiz Rangga  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Agustus 2019

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

**LEMBAR PENGESAHAN**

Alfiz Rangga Ramadhan

**PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA SORTING BERBASIS AUDIO  
PADA PENDIDIKAN KARAKTER ANAK USIA DINI DALAM ASPEK  
NILAI RELIGIUS**

disetujui dan disahkan oleh :

Pembimbing I



**Dr. Laksmi Dewi, M.Pd**

NIP. 197706132001122001

Mengetahui,

Kepala Departemen  
Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Ketua Program Studi  
Teknologi Pendidikan



**Dr. Laksmi Dewi, M.Pd**  
NIP. 197706132001122001



**Dr. Cepi Riyana, M.Pd**  
NIP. 197512302001

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA *SORCTING* BERBASIS AUDIO PADA PENDIDIKAN KARAKTER ANAK USIA DINI DALAM ASPEK NILAI RELIGIUS**” ini beserta seluruh isinya benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan ataupun pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Agustus 1 2019

Yang membuat pernyataan.



Alfiz Rangga

NIM 1501601

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Boneka *SORCTING* Berbasis *Audio* pada Pendidikan Karakter Anak Usia Dini dalam Aspek Nilai Religius”. Penelitian ini mengkaji mengenai pengembangan media boneka *SORCTING* berbasis *audio* peneliti bermaksud mengembangkan media pembelajaran boneka berbasis *audio* yang digambarkan sebagai boneka hewan *endemic* Jawa barat yaitu Surili, di harapkan boneka ini menjadi sebuah mainan edukatif yang dapat mengatasi kesenjangan moral anak dan juga kelak mudah di temukan keberadaannya di sekitar anak-anak serta lingkungannya. Boneka *SORCTING* mampu mengeluarkan suara apabila menekan tombol-tombol yang telah disediakan, suara yang dikeluarkan berupa kalimat-kalimat thoyyibah sebagaimana kita ketahui bahwa kalimat thoyyibah merupakan kalimat-kalimat terpuji

Penelitian ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP), Universitas Pendidikan Indonesia (UPI). Akhir kata penulis berharap semoga penulisan skripsi ini dapat bermanfaat, khususnya bagi pembaca serta dapat dikembangkan untuk penelitian lebih lanjut. Kritik dan saran senantiasa penulis nantikan demi tercapainya kesempurnaan kajian ini. Semoga Allah memberikan rahmat-Nya bagi kita semua. Aamiin Yaa Rabbal’alamiin.

Bandung, Agustus 2019

Peneliti

## ABSTRAK

**Alfiz Rangga (1501601). Pengembangan Media Boneka *SORCTING* Berbasis *Audio* pada Pendidikan Karakter Anak Usia Dini dalam Aspek Nilai Religius.** Skripsi Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia. Tahun 2019.

Dalam era *millennium*, generasi muda atau usia dini sebagai generasi penerus bangsa seyogyanya *flexible* dengan perkembangan zaman dan dapat menghadapinya dengan baik dari segi perubahan sosial maupun kultural di era globalisasi ini. Teknologi digunakan untuk mempermudah aktivitas manusia, walaupun mempermudah aktivitas tapi teknologi sendiri mempunyai beberapa dampak negatif. Dengan demikian, peneliti bermaksud mengembangkan media pembelajaran boneka berbasis *audio* yang di namakan *SORCTING* (*Surili for Character Building*). Media ini digambarkan sebagai boneka hewan *endemic* Jawa barat yaitu Surili, di harapkan boneka ini menjadi sebuah mainan edukatif yang dapat mengatasi kesenjangan moral anak dan juga kelak mudah di temukan keberadaannya di sekitar anak-anak serta lingkungannya. Boneka *SORCTING* mampu mengeluarkan suara apabila menekan tombol-tombol yang telah disediakan, suara yang dikeluarkan berupa kalimat-kalimat thoyyibah sebagaimana kita ketahui bahwa kalimat thoyyibah merupakan kalimat-kalimat terpuji. Penelitian iini merupakan penelitian deskriptif yang menggunakan pendekatan DBR (*Design Based Research*) serta untuk merancang produk tersebut peneliti menggunakan model *Waterfall*, dan boneka *SORCTING* merupakan mainan yang edukatif, mampu melatih fokus anak dalam menyimak, membantu menghafal kalimat-kalimat, meningkatkan keterampilan motorik halus, meningkatkan keterampilan berbahasa, melatih kemandirian, menstimulasi anak untuk membiasakan berucap kata yang terpuji, serta untuk menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu obyek atau kejadian.

**Kata Kunci:** Usia dini, teknologi, media *SORCTING*, karakter, aspek nilai religius

## ABSTRACT

**Alfiz Rangga (1501601). Development of Audio-Based *SORCTING* Puppet Media on Early Childhood Character Education in the Religious Value Aspect.**

Thesis Department of Education Curriculum and Technology, Faculty of Education, University of Education Indonesia. 2019.

In the millennium era, the younger generation or early age as the next generation of the nation should be flexible with the times and can deal with it both in terms of social and cultural changes in this era of globalization. Technology is used to facilitate human activities, although it facilitates activities but technology itself has several negative impacts. Thus, researchers intend to develop audio-based puppet learning media called *SORCTING* (Surili for Character Building). This media is described as a West Java endemic stuffed animal, Surili. It is hoped that this doll will become an educational toy that can overcome children's moral gaps and also find its presence easily around children and their environment. *SORCTING* puppets are able to make a sound when pressing the buttons that have been provided, the sound issued in the form of sentences thoyyibah as we know that thoyyibah sentences are praiseworthy sentences. This research is a descriptive study that uses a DBR (Design Based Research) approach and to design these products researchers use the Waterfall model, and *SORCTING* puppets are educational toys, able to train children's focus in listening, help memorize sentences, improve fine motor skills, improve language skills, train independence, stimulate children to get used to saying words that are praiseworthy, as well as to capture, store, and display an object or event.

**Keywords:** Early childhood, technology, *SORCTING* media, character, aspects of religious values

## DAFTAR ISI

<b><u>LEMBAR PENGESAHAN</u></b> .....	<b>i</b>
<b><u>PERNYATAAN</u></b> .....	<b>ii</b>
<b><u>KATA PENGANTAR</u></b> .....	<b>iii</b>
<b><u>UCAPAN TERIMAKASIH</u></b> .....	<b>iv</b>
<b><u>ABSTRAK</u></b> .....	<b>vi</b>
<b><u>ABSTRACT</u></b> .....	<b>vii</b>
<b><u>DAFTAR ISI</u></b> .....	<b>viii</b>
<b><u>DAFTAR TABEL</u></b> .....	<b>xi</b>
<b><u>DAFTAR GAMBAR</u></b> .....	<b>xii</b>
<b><u>BAB I PENDAHULUAN</u></b> .....	<b>1</b>
1.1 <u>Latar Belakang Penelitian</u> .....	1
1.2 <u>Rumusan Masalah Penelitian</u> .....	8
1.3 <u>Tujuan Penelitian</u> .....	8
1.3 <u>Manfaat Penelitian</u> .....	9
1.4 <u>Struktur Organisasi Skripsi</u> .....	10
<b><u>BAB II KAJIAN TEORI</u></b> .....	<b>11</b>
2.1 <u>Media Pembelajaran</u> .....	11
2.1.1 <u>Definisi Media Pembelajaran</u> .....	11
2.1.2 <u>Prinsip Media Pembelajaran</u> .....	12
2.1.3 <u>Fungsi Media Pembelajaran</u> .....	14
2.1.4 <u>Manfaat Media Pembelajaran</u> .....	15
2.1.5 <u>Pengembangan Media Pembelajaran</u> .....	16
2.2 <u>Boneka <i>SORCTING</i> Berbasis <i>Audio</i></u> .....	19
2.2.1 <u>Konsep boneka <i>SORCTING</i> berbasis <i>Audio</i></u> .....	19
2.2.2 <u>Prinsip Boneka <i>SORCTING</i> Berbasis <i>Audio</i></u> .....	22



2.2.3 <u>Fungsi boneka <i>SORCTING</i> Berbasis Audio</u> .....	22
2.3 <u>Pengembangan Karakter Anak Usia Dini</u> .....	24
2.3.1 <u>Konsep Pengembangan Karakter Anak Usia Dini</u> .....	24
2.3.2 <u>Teori Lain Karakter Anak Usia Dini</u> .....	28
2.4 <u>Aspek Nilai Religius</u> .....	30
2.4.1 <u>Konsep Aspek Nilai Religius</u> .....	30
<b><u>BAB III</u></b> .....	<b>33</b>
<b><u>METODE PENELITIAN</u></b> .....	<b>33</b>
3.1 <u>Desain Penelitian</u> .....	33
3.2 <u>Lokasi dan Subjek Penelitian</u> .....	35
3.3 <u>Prosedur Penelitian</u> .....	35
3.3.1 <u>Tahap Identifikasi dan Analisis Masalah</u> .....	36
3.3.2 <u>Tahap Pengembangan <i>Prototype</i></u> .....	37
3.3.3 <u>Tahap Uji Coba dan Implementasi</u> .....	38
3.3.4 <u>Tahap Refleksi</u> .....	39
3.4 <u>Pengumpulan Data</u> .....	39
3.5 <u>Analisis Data</u> .....	47
3.5.1 <u>Data Wawancara</u> .....	48
3.5.2 <u>Data Studi Dokumentasi</u> .....	49
3.5.3 <u>Data Observasi</u> .....	49
<b><u>BAB IV</u></b> .....	<b>50</b>
<b><u>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</u></b> .....	<b>50</b>
4.1 <u>Hasil Penelitian</u> .....	50
4.1.1 <u>Proses Desain Media <i>SORCTING</i></u> .....	50
4.1.2 <u>Proses Pengembangan Media Boneka <i>SORCTING</i></u> .....	56
4.1.3 <u>Penilaian Media <i>SORCTING</i></u> .....	63

4.1.4 Hasil Penerapan Media <i>SORCTING</i> .....	67
4.1.5 Kondisi Pembelajaran.....	70
4.2 Pembahasan Penelitian.....	72
4.2.1 Desain Media Boneka <i>SORCTING</i> .....	72
4.2.2 Pengembangan Media Boneka <i>SORCTING</i> .....	75
4.2.3 Penilaian Media Boneka <i>SORCTING</i> .....	76
4.2.4 Kondisi Pembelajaran yang Meningkatkan Karakter dalam Aspek Nilai Religius di TK As-Siraj .....	76
4.2.5 Hasil Penerapan Media <i>SORCTING</i> .....	76
<b><u>BAB V</u></b> .....	<b>78</b>
<b><u>SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI</u></b> .....	<b>78</b>
5.1 SIMPULAN .....	78
5.1.1 Simpulan Umum.....	78
5.1.2 Simpulan Khusus.....	78
5.2 Implikasi.....	81
5.3 Rekomendasi .....	82
<b><u>DAFTAR PUSTAKA</u></b> .....	<b>83</b>
<b><u>LAMPIRAN</u></b> .....	<b>87</b>

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah. (2003). *Keterlibatan Ayah Dalam Pengasuhan Anak: Paternal Involvement*. Yogyakarta: Universitas Mercu Buana Press. [Online]. Di akses dari <http://fpsi.mercubuana-yogya.ac.id/wp-content/uploads/2012/06/Keterlibatan-Ayah-dalam-Pengasuhan-Anak.pdf>
- Adib, Mohammad. (2011). *Filsafat ilmu: onto-logi, epistemologi, aksiologi, dan logika ilmu pengetahuan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ariani, A. (2009). *Korelasi Pola Hubungan Orang Tua-Anak dan Keberfungsia Keluarga dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah*. (Tesis). Sekolah Pasca Sarjana, Universitas Sebelas Maret, Surakarta. [Online]. Di akses dari <https://core.ac.uk/download/pdf/16507217.pdf>.
- Badan Pembinaan Ideologi Pancasila. (2019). *Falsafah Pancasila sebagai Ideologi Bangsa*. Jakarta: BPIP. [Online]. Di akses dari <http://www.bpip.go.id/>
- Dewi, L. (2018). *Kolaborasi Dosen Mahasiswa dalam Pengembangan Video Konten Pembelajaran MKDK Kurikulum & Pembelajaran untuk Mendukung Smart Classroom*. Jurnal Sositologi. 18 (1) 15. [Online]. Di akses dari <http://journals.itb.ac.id/index.php/sostek/article/view/6548/4161>
- Emila, F. (2018). *Kalimat Thayyibah Writing Therapy sebagai Upaya Meningkatkan Emotional Intelligence Seorang Santri di Panti Asuhan Auliyaa' Waru Sidoarjo*. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Ampel, Surabaya. [Online]. Di akses dari [http://digilib.uinsby.ac.id/23039/6/Fiska%20Emila\\_B53214016.pdf](http://digilib.uinsby.ac.id/23039/6/Fiska%20Emila_B53214016.pdf)
- Fadlullah. (2008). *Orientasi Baru Pendidikan Islam*. Jakarta: Diadit Media
- Families, C.a.S.S. (2010). *The State of Victoria's Children 2010*. Victoria: Families, Communities and Social Support
- Fauzia, N. (2015). *Pengaruh Penggunaan Media Audio untuk Meningkatkan Kemampuan Menghafal Ayat Al-Qur'an*. (Skripsi). Universitas Pendidikan

Indonesia, Bandung. [Online]. Di akses dari [http://repository.upi.edu/20376/4/S\\_KTP\\_1106102\\_Chapter1.pdf](http://repository.upi.edu/20376/4/S_KTP_1106102_Chapter1.pdf)

Hafiz. (2017). *Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini*. (Skripsi). Universitas Tanjung Pura, Pontianak. [Online]. Di akses dari <http://digilib.unila.ac.id/27131/3/SKRIPSI%20TANPA%20BAB%20PEMBAHASAN.pdf>

Harsono. (2008). *Etnografi Pendidikan sebagai Desain Penelitian Kualitatif*. Surakarta: Muhammadiyah University Press.

Herrington, J., et. al. (2007). *Design-based research and doctoral students: Guidelines for preparing a dissertation proposal*. Perth: Edith Cowan University Press.

Ibrahim. (2005). *Pengelolaan Perpustakaan Sekolah*. Jakarta: Bumi Aksara

Jan van den, A. (2010). *An Introduction to Educational Design Research*. [Online]. Di akses dari <http://www.slo.nl/organisatie/international/publications>.

Julianti, K. (2014). *Peningkatan Pengucapan Kalimat Thayyibah melalui Strategi Modelling the Way pada Anak Usia 4-5 Tahun*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. 3 (10). 2-3. [Online]. Di akses dari <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jdpdp/article/view/6572/7390>

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Penguatan Pendidikan Karakter Jadi Pintu Masuk Pembinaan Pendidikan Nasional*. Jakarta: Kemendikbud. [Online]. Di akses dari <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2017/07/penguatan-pendidikan-karakter-jadi-pintu-masuk-pembinaan-pendidikan-nasional>

Kupperminc, GP. (2001). *School Social Climate and Individual Differences in Vulnerability to Psychopathology among Middle School Students*. Atlanta: Georgia State University Press. [Online]. Di akses dari <https://library.gsu.edu/search-collections>

- Miles dan Huberman. (2007). *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber tentang Metode-Metode Baru*. Terjemahan Tjetjep Rohendi Rohisi. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Na'imah, T. (2017). *Pelatihan Pembuatan Media Boneka dari Kaos Kaki untuk Pembelajaran Berkarakter di Taman Kanak-kanak*. *Jurnal Pendidikan Anak*. 1 (1). 9-10. [Online]. Di akses dari <http://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/JPPM/article/viewFile/1031/1229>
- Pressman, Roger, S. (2010). *Pendekatan Praktisi Rekayasa Perangkat Lunak*. Edisi 7. Yogyakarta: Andi.
- Pribadi, B. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Simanjuntak. (1985). *Pengantar Ekonomi Sumber Daya Manusia*. Jakarta: BPFE
- Sudaryanti. (2012). *Pentingnya Pendidikan Karakter bagi Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan Anak*. 1 (1). 12. [Online]. Di akses dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/2902/2416>
- Sudjana & Rivai. (2010). *Media Pengajaran: Penggunaan dan Pembuatannya*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Supriadi, D. (1985). *Kontribusi Kualitas Interaksi Anak-anak di Sekolah Terhadap Kepribadian Kreatif*. (Tesis). Sekolah Pasca Sarjana, UPI, Bandung
- Undang-undang. (2003). *Sistem Pendidikan Nasional*. 2 (3). Jakarta: Presiden
- Yulianto. (2016). *Analisis Pembelajaran Holistik Integratif pada Anak di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Grogol Kabupaten Kediri*. *Jurnal Anak Usia Dini*. 10 (2). 278. [Online]. Di akses dari <https://media.neliti.com/media/publications/117644-ID-analisis-pembelajaran-holistik-integrati.pdf>