



# Cerita Bergambar Digital Berlandaskan Tri Hita Karana Berbasis Audio Visual untuk Menstimulus Moral Anak Usia Dini

Kadek Supartini<sup>1\*</sup>, Didith Pramuditya Ambara<sup>2</sup> 

<sup>1,2</sup> Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

## ARTICLE INFO

### Article history:

Received January 08, 2022

Revised January 10, 2022

Accepted March 23, 2022

Available online April 25, 2022

### Kata Kunci:

Cerita Bergambar, Tri Hita Karana

### Keywords:

Illustrated Stories, Tri Hita Karana



This is an open access article under the

[CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2022 by Author.

Published by Universitas

Pendidikan Ganesha.

## ABSTRAK

Pembelajaran daring membuat anak didik mengalami kebosanan dalam belajar. Pembelajaran daring membuat guru dan anak didik mengalami keterbatasan dalam media pembelajaran. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menciptakan media cerita bergambar digital berlandaskan Tri Hita Karana berbasis audio visual untuk menstimulasi perkembangan moral anak usia dini. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan metode observasi, wawancara dan angket. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 3 anak untuk uji perorangan, 5 anak untuk uji kelompok kecil dan 3 pakar ahli. Jenis data berupa kuantitatif dan kualitatif dengan menyebarkan angket, data dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil uji validitas memperoleh persentase 96,67%, ahli desain pembelajaran memperoleh persentase 92,5%, media pembelajaran memperoleh persentase 92,5%, uji coba perorangan memperoleh persentase 92,5%, dan uji coba kelompok kecil memperoleh persentase 95%. Jadi dinyatakan bahwa produk cerita bergambar digital berlandaskan Tri Hita Karana berbasis audio visual untuk menstimulasi perkembangan moral agama layak untuk digunakan dalam pembelajaran anak usia dini. Implikasi dalam penelitian ini yaitu media ini dapat menunjang dan memvariasikan proses pembelajaran, sehingga dapat menambah semangat anak dalam belajar.

## ABSTRACT

Online learning makes students bored in learning. Online learning makes teachers and students experience limitations in learning media. This development research aims to create a digital illustrated story media based on audio-visual based Tri Hita Karana to stimulate the moral development of early childhood. This type of research is development research using the ADDIE development model. Data collection in this research is by using the method of observation, interviews and questionnaires. The subjects used in this study were 3 children for individual testing, 5 children for small group testing and 3 experts. Types of data in the form of quantitative and qualitative by distributing questionnaires, the data were analyzed using qualitative descriptive analysis and quantitative descriptive analysis. The results of the validity test get a percentage of 96.67%, learning design experts get a percentage of 92.5%, learning media get a percentage of 92.5%, individual trials get a percentage of 92.5%, and small group trials get a percentage of 95%. So it is stated that the product of digital picture stories based on Tri Hita Karana based on audio-visual to stimulate the moral development of religion is suitable for use in early childhood learning. The implication of this research is that this media can support and vary the learning process, so that it can increase the enthusiasm of children in learning.

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan lembaga pendidikan yang membantu anak dalam proses perkembangan yang optimal yang bertujuan agar dapat membentuk karakter serta diberikan kesiapan sebelum memasuki pendidikan dasar. Jika anak tidak mendapatkan pendidikan yang tepat, dikhawatirkan

\*Corresponding author.

E-mail addresses: [supartinikadek24@gmail.com](mailto:supartinikadek24@gmail.com) (Kadek Supartini)

akan berpengaruh terhadap tumbuh kembang anak yang kurang optimal. Ada 6 aspek yang dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini, yaitu ada kemampuan kognitif, sosial emosional, fisik motorik, bahasa, moral agama dan seni. Salah satu aspek yang penting diajarkan kepada anak usia dini yaitu moral, karena dengan mengajarkan pendidikan moral kepada anak sejak dini agar mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya (Margaretha & Pura, 2019; Mustika, 2021; Qomariyanti et al., 2018). Pendidikan moral agama perlu diajarkan dalam kehidupan anak sejak usia dini untuk masa depan generasi bangsa dengan moral yang baik. Pembangunan pendidikan moral agama dapat dilakukan dalam lembaga khusus salah satunya yaitu dalam PAUD. Menanamkan nilai moral kepada dapat membantu dalam berperilaku sopan santun, menghormati orang lain, mampu menghargai orang lain, dan dapat bergaul dengan baik dalam lingkungan sekitarnya (Darihastining et al., 2020; Mardhotillah & Rakimahwati, 2021; Ni Ketut Sumiati & Tirtayani, 2021). Nilai moral ini dapat diajarkan dalam lembaga pendidikan. Sebagai pendidik perlu menanamkan nilai moral agama kepada peserta didik agar generasi muda memiliki karakter yang baik sebagai penentu untuk masa depannya. Tidak hanya moral, pemahaman ajaran agama juga perlu diajarkan sejak usia dini agar mampu beradaptasi dengan lingkungan sekitar.

Pemahaman agama bisa ditanamkan oleh orang tua sebagai pendidik anak dirumah dengan menanamkan pemahaman agama yang mendasar. Selain orang tua, guru atau pendidik juga perlu menanamkan agama kepada peserta didik (Diantari & Agung, 2021; Widiastuti, 2020). Salah satu yang dapat diajarkan oleh pendidik kepada anak usia dini yaitu ajaran tri hita karena. Ajaran tri hita karena merupakan pondasi awal yang dapat ditanamkan kepada anak tentang pemahaman agama. Ajaran tri hita karena ini perlu diajarkan sejak usia dini karena pada usia dini otak anak sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat (Suputra & Sujana, 2021; Widnyana et al., 2017). Dalam ajaran tri hita karena mengandung tiga unsur yaitu parahyangan yang artinya hubungan manusia dengan Tuhan, pawongan yang artinya hubungan manusia dengan manusia, dan palemahan yang artinya hubungan manusia dengan lingkungan (Harianti, 2021; Singal & Grimes, 2001; Windia et al., 2018). Tri hita karena merupakan ajaran dari agama Hindu yang bertujuan untuk mewujudkan kehidupan yang bahagia (Harianti, 2021; Saitri & Sunarwijaya, 2016). Dengan begitu dalam lembaga pendidikan menjadi jalan dalam upaya menanamkan perilaku moral. Lembaga pendidikan menjadi sektor utama dalam memperdayakan lingkungan belajar untuk menguatkan, memperbaiki, dan menguatkan pendidikan moral (Darihastining et al., 2020; Nurasiah Iis, Marini Arita, Nafiah Maratun, 2022). Terutama dalam pendidikan anak usia dini perlu ditanamkan ajaran tri hita karena, dimulai dengan yang sederhana seperti melakukan puja Tri Sandya, mengucapkan salam dengan Om Swastyastu, dan anak diajarkan agar dapat menjaga lingkungan sekitar. Dengan begitu anak akan selalu mengingat ajaran tersebut hingga anak tumbuh dewasa.

Namun, sekarang masih banyak pendidik yang kurang menerapkan ajaran tri hita karena kepada anak didiknya, sehingga menyebabkan pendidikan moral agama anak masih kurang optimal. Perkembangan zaman saat ini teknologi sudah sangat maju dan berkembang dalam dunia pendidikan. Saat ini Indonesia terkena dampak covid-19 di yang sangat berpengaruh besar terhadap dunia pendidikan. Dalam upaya pencegahan penularan covid-19 proses pembelajaran disekolah dilakukan melalui daring. Dengan pembelajaran yang dilakukan secara daring berdampak sebagai pendidik, orang tua, dan peserta didik memerlukan kesiapan. Sehingga pendidik perlu mempersiapkan pembelajaran yang inovatif yang dapat dilakukan dalam pembelajaran daring tetapi kenyataannya belum dapat menarik perhatian peserta didik sehingga menyebabkan anak didik mengalami bosan (Leksana, 2019; Novitasari et al., 2018; Udayani, 2021). Karena pembelajaran yang diberikan oleh pendidik terlalu monoton, hal ini disebabkan keterbatasan pendidik dalam merancang dan membuat media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring. Dalam memberikan pembelajaran kepada anak didik, diperlukan adanya media terutama bagi anak usia dini. Karena anak usia dini belum bisa berpikir seperti orang dewasa yang perlu adanya stimulasi yang dapat merangsang agar anak dapat memahami apa yang disampaikan.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas di TK Kencana Kumara Mas pada tanggal 13 September 2021, ditemukan beberapa masalah atau hambatan selama proses pembelajaran yang berlangsung secara daring. Permasalahan yang terjadi yaitu terkendala dalam keterbatasan media pembelajaran yang dapat digunakan sehingga menyebabkan anak didik merasa bosan dan kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Dalam situasi pandemi pendidik hanya melakukan pembelajaran melalui WAG sehingga tidak bisa bertatap muka langsung dengan anak didik. Hal ini menyebabkan pendidik tidak bisa langsung menyampaikan bahan ajar kepada anak didik, sehingga anak didik kesulitan untuk memahami pembelajaran karena belum dapat bertatap muka langsung. Observasi kedua yang dilakukan yaitu ketika pembelajaran berlangsung tatap muka disekolah peneliti menemukan masalah yaitu pendidikan moral agama anak masih kurang. Hal tersebut terlihat ketika anak berinteraksi dengan teman dan gurunya. Ketika anak diajak untuk berdoa sebelum memulai kegiatan anak belum terbiasa melakukannya, hal ini mungkin dikarenakan anak belum terbiasa karena sebelumnya

pembelajaran dilakukan secara daring sehingga saat pembelajaran tatap muka berlangsung pembelajaran dikelas menjadi kurang optimal.

Solusi yang dapat dilakukan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bahan yang membantu dalam proses belajar mengajar agar pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Kusuma Sari, 2021; Purnamasari & Wuryandani, 2019; Widhiasih & Yunita, 2021). Kemajuan teknologi saat ini dapat membantu dalam pembuatan media pembelajaran yang dibuat dengan kreatif sehingga dapat menarik motivasi dan minat anak didik. Dengan media pembelajaran yang dibuat dengan teknologi dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran yang dapat merangsang semangat belajar anak didik. Salah satu media pembelajaran yang digunakan yaitu buku cerita bergambar digital. Pememilihan buku cerita bergambar digital berbasis audio visual ini karena dapat merangsang anak untuk berpikir dan berimajinasi dengan sebuah karakter yang ada didalam cerita. Buku cerita bergambar dapat menarik perhatian anak, karena ada gambar dan tulisan sehingga anak tertarik dan tumbuh rasa ingin tahu terhadap isi dari cerita bergambar (Krisdian & Subekti, 2021; Septiana et al., 2019; Syukur & Tefanai, 2017). Dengan metode bercerita dapat menstimulasi pola pikir anak yang nantinya akan menjadi acuan dalam bertindak. Pola ini akan anak pertahankan di alam bawah sadar, yang nantinya alam bawah sadar ini membentuk pola berpikir. Buku cerita bergambar yang berbasis audio visual yang mengandung unsur gambar, teks, dan suara yang berisi pesan yang disampaikan melalui isi cerita yang dapat diterapkan dalam melakukan proses pembelajaran.

Temuan sebelumnya menyatakan media gambar dapat meningkatkan motivasi belajar anak (Deiniatur, 2017). Media gambar efektif digunakan dalam proses pembelajaran (Ratnasari, 2020). Penggunaan media gambar efektif digunakan untuk anak usia dini (Rahiem & Husna, 2020). Perbedaan pada penelitian ini yaitu buku cerita bergambar ini dapat dibuat melalui teknologi yang berbasis digital. Dalam menerapkan media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis audio visual memerlukan bimbingan dari orang tua, yang nantinya akan memberikan pengaruh terhadap anak. Berdasarkan pemaparan sebelumnya yang telah diuraikan, karena keterbatasan pendidik dalam membuat media pembelajaran dalam proses pembelajaran daring sehingga menyebabkan anak didik merasa bosan. Maka perlu adanya pengembangan media cerita bergambar berbasis audio visual dengan materi tri hita karena untuk membantu anak dan pendidik dalam proses belajar mengajar khususnya perkembangan moral agama. Dalam buku cerita bergambar yang berbentuk digital berbasis audio visual dengan tujuan agar memudahkan anak untuk memahami isi dari cerita. Dalam isi cerita bergambar ada nilai-nilai yang terkandung mengenai ajaran tri hita karena terutama aspek perkembangan moral agama. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menciptakan media cerita bergambar digital berlandaskan Tri Hita Karana berbasis audio visual untuk menstimulasi perkembangan moral anak usia dini.

## 2. METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitaian pengembangan (Research and Development). Produk pada penelitian ini dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE, yang meliputi 5 tahapan yaitu *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. Penelitian ini dilaksanakan di TK Kencana Kumara Mas. Terdapat empat subjek yang terlibat dalam penelitian ini meliputi ahli materi pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran dan anak yang berjumlah 5 orang pada uji coba kelompok kecil. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi, wawancara, dan kuesioner. Data diolah menggunakan Teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Angket ini digunakan untuk mengmpulkan data-data hasil review ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli media, dan mengetahui respon siswa saat dilakukannya uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok kecil. Adapun kisi-kisi instrumen penelitian disajikan pada Tabel 1, Tabel 2, Tabel 3 dan Tabel 4.

**Tabel 1.** Kisi-Kisi Instrumen *Review Ahli Isi Pembelajaran*

No	Aspek	Komponen	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Kurikulum	1. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	1	1
		2. Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran	2	1
		3. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	3	1
		4. Ketepatan materi	5	2
2	Materi	1. Kemenarikan materi	4, 7	2
		2. Materi mudah dipahami	9	1
		3. Materi dapat bermanfaat bagi anak dalam kehidupan sehari-hari	6	1

No	Aspek	Komponen	Nomor Butir	Jumlah Butir
3	Media	4. Penggunaan bahasa konsisten	8	1
		5. Kesesuaian materi dan evaluasi	15	1
		6. Memberikan umpan balik sesuai evaluasi materi	10, 12	2
		7. Dapat membantu mengingat pengetahuan sebelumnya	14	1
		1. Diberikan petunjuk dalam penggunaannya	11	1
		2. Materi didukung dengan penggunaan media yang tepat	13	1
		<b>Jumlah</b>		

(Suartama, 2016)

**Tabel 2.** Kisi-Kisi Instrumen *Review Ahli Desain Pembelajaran*

No	Aspek	Komponen	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Tujuan	1. Kejelasan tujuan pembelajaran	1	1
		2. Kesesuaian dalam indikator pembelajaran	2	1
		3. Kejelasan dengan tujuan pembelajaran	3, 4	2
2	Strategi	1. Dalam penyampaian materi memberikan langkah-langkah yang logis	5	1
		2. Membantu mengingat pengetahuan dan kemampuan anak sebelumnya	8	1
		3. Memberikan contoh-contoh dalam penyajiannya	9	1
3	Evaluasi	4. Penyampaian materi yang menarik	6, 7	2
		1. Evaluasi untuk dapat mengetahui kemampuan anak	10	1
<b>Jumlah</b>			<b>10</b>	

(Suartama, 2016)

**Tabel 3.** Kisi-Kisi Instrumen *Review Ahli Media Pembelajaran*

Aspek	Komponen	Nomor Butir Soal	Jumlah Butir
Tampilan	1. Kemudahan penggunaan	1	1
	2. Kualitas tampilan	6	1
	3. Konsistensi tombol	3	1
Teks	1. Keterbacaan	2, 7, 10	3
Gambar	1. Kesesuaian gambar	8	1
Warna	1. Komposisi dan kombinasi warna yang tepat dan serasi	4	1
Suara	1. Penggunaan audio yang sesuai	5, 9	2
<b>Jumlah</b>			<b>10</b>

(Suartama, 2016)

**Tabel 4.** Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba Perorangan, Kelompok Kecil

Aspek	Komponen	Nomor Butir	Jumlah Butir
Tampilan	1. Kemenarikan media pembelajaran	1	1
	2. Kemudahan penggunaan media	2	1
Teks	1. Keterbacaan teks	3	1
	2. Penggunaan ukuran huruf yang sesuai	5	1
Gambar	1. Penggunaan gambar yang sesuai	6	1
Motivasi	1. Media dapat membangkitkan motivasi anak	8	1
Materi	1. Kemenarikan materi yang disampaikan	4	1
	2. Materi yang mudah dipahami	9	1
	3. Tujuan pembelajaran mudah dipahami	10	1
Evaluasi	1. Kesesuaian pesan	7	1
<b>Jumlah</b>			<b>10</b>

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa cerita bergambar digital berbasis audio visual yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelompok B6 TK Kencana Kumara Mas. Media yang dikembangkan berisi mengenai ajaran tri hita karena yang dibuat dengan sub tema lingkungan keluarga. Dalam produk ini berisi suara, teks, dan gambar yang dapat menarik perhatian anak untuk belajar. Produk cerita bergambar digital ini sudah melewati tahap uji coba dan tahap diberikan masukan terhadap pakar ahli. Adapun hasil penelitian pengembangan produk dan uji kelayakan oleh pakar ahli dan anak. Pengembangan cerita bergambar digital ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yang meliputi tahap analisis (*analyze*), tahap desain (*design*), tahap pengembangan (*development*), dan tahap evaluasi (*evaluation*). Pada tahap awal yaitu dilaksanakan tahap analisis yaitu terjun ke lapangan untuk melakukan menganalisis kondisi awal dengan menganalisis kebutuhan disekolah serta menganalisis kompetensi dasar dan indikator materi. Untuk mendapatkan data dalam penelitian pengembangan ini melakukan wawancara dengan guru kelompok B6 TK Kencana Kumara Mas untuk mendapatkan data mengenai kendala atau permasalahan yang dialami selama kegiatan pembelajaran berlangsung secara *daring*. Selain melakukan wawancara dalam mendapatkan data awal juga melakukan observasi terhadap kegiatan pembelajaran yang berlangsung *daring*. Selama proses kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara *daring* hanya menggunakan *whatshap grup* (WAG) saja dan media yang menunjang proses pembelajaran guru hanya menggunakan majalah sekolah yang diumumkan melalui *whatshap grup*. Sehingga anak didik merasa bosan karena pembelajaran tersebut terasa membosankan bagi anak. Pada tahap ini juga dilakukan analisis terhadap kompetensi dasar dan indikator pembelajaran yang akan disesuaikan dalam media pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh guru kelompok B6 TK Kencana Kumara Mas diperlukan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menstimulasi aspek moral agama anak yang menarik agar proses pembelajaran dapat menyenangkan bagi anak. Pada tahap ini juga dilakukan penentuan KD dan indikator pembelajaran. Adapun KD dan indikator yang digunakan dapat dilihat pada [Tabel 5](#).

**Tabel 5. KD dan Indikator**

Kompetensi Dasar		Indikator	
1.1	Mempercayaai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya.	1.1.1	Berbuat baik terhadap semua makhluk ciptaan Tuhan.
1.2	Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan.	1.2.1	Menjaga kebersihan diri dan lingkungan.
2.13	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur.	2.13.1	Berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat. Sportif, dsb.
3.1	Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari.	3.1.1	Mengenal agama yang dianut.
		3.1.2	Mengerjakan ibadah.

Pada tahap kedua dilakukan tahap desain (*design*) yaitu meliputi 3 tahapan yang terdiri atas pengumpulan data, menyusun *flowchart* dan *storyboard*. Pada tahap pengumpulan data dilakukan dengan pengumpulan isi materi pembelajaran yang disesuaikan dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran yang nantinya akan digunakan dalam pengembangan produk. Pada tahap ini mengumpulkan gambar-gambar yang nantinya akan menjadi isi pada pengembangan media dan melakukan identifikasi *software* yang akan digunakan. Setelah menentukan *software* yang akan digunakan, selanjutnya menyusun *flowchart* yang menunjukkan bagan alur materi yang telah disiapkan pada tahap pengumpulan data. Setelah *flowchart* selesai maka dilanjutkan dengan menyusun *storyboard* yang merupakan isi dari pengembangan media nantinya yang berisi durasi setelah video selesai dibuat dan deskripsi isi yang ada pada pengembangan media. Dengan menyusun *flowchart* dan *storyboard* peneliti akan lebih mudah menyusun tampilan media yang dikembangkan. Adapun hasil tahap desain pada penelitian ini dapat dilihat pada [Gambar 1](#).

Pada tahap ketiga yaitu tahap pengembangan (*development*) merupakan tahap untuk merealisasikan rancangan pengembangan media yang telah disiapkan seperti materi yang akan digunakan, gambar, audio, teks yang telah disusun berdasarkan *flowchart* dan *storyboard* yang telah disusun. Kelayakan dari media cerita bergambar digital ditentukan berdasarkan hasil evaluasi dari ahli materi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Berdasarkan hasil *review* yang telah dilakukan oleh ahli materi pembelajaran mengenai produk cerita bergambar digital memperoleh persentase skor 96,67% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil *review* ahli



desain pembelajaran yang telah dilakukan mengenai produk cerita bergambar digital berbasis audio visual memperoleh persentase 92,5% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil *review* ahli media pembelajaran yang telah dilakukan mengenai produk cerita bergambar digital memperoleh persentase 92,5% dengan kualifikasi sangat baik.



**Gambar 1.** Hasil Tahap Desain

Berdasarkan hasil uji coba perorangan mendapatkan persentase sebesar 92,5%. Hasil uji coba kelompok kecil mendapatkan persentase sebesar 95%. Dari hasil yang didapat kemudian dibandingkan dengan tabel konversi skala 5, maka diketahui bahwa hasil uji coba kelompok kecil berada pada kategori sangat baik. Berdasarkan hasil yang didapatkan pada tahap uji coba kelompok kecil kepada anak mengenai media cerita bergambar digital dapat diterapkan dalam proses pembelajaran mampu menstimulasi aspek moral agama anak. Pada tahap keempat yaitu tahap implementasi (*implementation*). Pada tahap ini merupakan tahap implementasi media yang telah selesai untuk diujicobakan kepada anak. Dengan mengimplementasikan media kepada anak yaitu dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas produk yang telah dikembangkan. Mengingat saat ini situasi pandemi *COVID-19* yang berdampak dalam proses pembelajaran. Sehingga penelitian ini tidak dapat menerapkan tahap implementasi produk untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan. Pada tahap kelima yaitu tahap evaluasi yaitu merupakan tahap terakhir yang dilakukan pada data yang telah dikumpulkan dari jawaban koesioner pakar ahli dan anak. Pada tahap evaluasi penelitian ini terbatas pada evaluasi formatif yang dilakukan untuk mengetahui kelemahan dari produk yang dikembangkan yang dijadikan sebagai acuan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan.

### **Pembahasan**

Hasil *review* ahli rancang bangun pengembangan media cerita bergambar digital berbasis audio visual ini dinyatakan sudah sesuai dengan model pengembangan yang digunakan. Hasil penilaian rancang bangun pengembangan diperoleh dari beberapa aspek yaitu komponen model pengembangan ADDIE sesuai dengan karakteristik dan alasan pemilihan model pengembangan. Komponen tahap pengembangan model ADDIE dan tahapan pengembangan digambarkan dengan tepat. Komponen kejelasan, kepraktisan, dan keruntutan dari tahapan pengembangan, proses pengembangan media dilaksanakan secara praktis dan jelas dan langkah-langkah pengembangan digambarkan secara berurutan. Komponen evaluasi formatif yang terdiri dari rancangan evaluasi dengan model ADDIE, instrumen evaluasi yang dikembangkan sudah jelas dan subjek uji coba yang dilibatkan sudah tepat. Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk cerita bergambar digital berlandaskan tri hita karena berbasis audio visual untuk menstimulasi perkembangan moral agama di kelompok B6 TK Kencana Kumara Mas. Hal ini dapat dilihat dari aspek materi yaitu kesesuaian kompetensi dasar dan indikator, tujuan pembelajaran, kesesuaian materi dalam kehidupan nyata. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang tersusun dengan sistematis dan dipersiapkan sesuai dengan muatan materi yang diajarkan (Diantari & Gede Agung, 2021; Windayana, 2018; Yansyah et al., 2021). Dengan pembelajaran yang tersusun dengan baik akan dapat menciptakan alur pembelajaran yang teratur dan efektif (Putrislia & Airlanda, 2021; Ni Ketut Sumiati & Tirtayani, 2021). Penyampaian materi yang dapat menarik perhatian anak, melatih kemandirian anak dan dapat memberikan motivasi. Berdasarkan hasil yang telah didapat, maka dapat diketahui bahwa cerita bergambar digital yang telah dikembangkan sudah layak untuk dipergunakan dalam pembelajaran.

Pada aspek media, produk cerita bergambar digital berbasis audio visual memperoleh kualifikasi sangat baik. Mengenai produk cerita bergambar digital berlandaskan tri hita karena berbasis audio visual untuk menstimulasi perkembangan moral agama. Produk cerita bergambar digital yang telah dikembangkan sudah layak untuk dipergunakan dalam pembelajaran. Kesiapan guru dalam mengajar akan

berpengaruh pada kelancaran dan keberhasilan proses pembelajaran. kesesuaian materi dengan media yang dikembangkan, gambar, audio, aspek pengoprasian, aspek ketepatan dan kejelasan. Dari hasil yang didapat oleh uji ahli media bahwa Dengan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakteristik anak, akan dapat membantu guru dan anak didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berperan besar dalam keberhasilan suatu pembelajaran karena media pembelajaran berguna untuk sarana mentransfer informasi kepada anak (Halim & Munthe, 2019; Hasmalena et al., 2022; Nikmah & Darwati, 2021). Pembelajaran yang terorganisasi dengan baik akan membantu guru dalam menerapkan pembelajaran yang efektif (Herawati, 2018; Nirwana, 2021; Yuniarni et al., 2019). Kesiapan guru dalam mengajar akan berpengaruh pada kelancaran dan keberhasilan proses pembelajaran. Kesesuaian materi dengan media yang dikembangkan, gambar, audio, aspek pengoprasian, aspek ketepatan dan kejelasan. Dari hasil yang didapat oleh uji ahli media bahwa Dengan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakteristik anak, akan dapat membantu guru dan anak didik dalam proses pembelajaran.

Media cerita bergambar digital dapat diterapkan dalam proses pembelajaran mampu menstimulasi aspek moral agama anak. Dengan media pembelajaran, guru dapat memberikan stimulus kepada anak agar mereka terfasilitasi dalam belajar (Istianti, 2018; Syafdaningsih & Pratiwi, 2022; Widadiyah, 2018). Dengan stimulus yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar kepada anak. Temuan ini diperkuat dengan temuan sebelumnya yang menyatakan media big book berbasis cerita rakyat efektif untuk meningkatkan toleransi karakter anak-anak berusia 5-6 tahun (Purnamasari & Wuryandani, 2019). Terdapat pengaruh buku cerita bergambar berbasis digital terhadap kecakapan literasi digital anak usia 4-5 tahun (Rizkiyah, 2022). Pemanfaatan buku cerita bergambar digital berbasis audio visual dapat menstimulasi kemampuan anak usia dini (N. K Sumiati & Tirtayani, 2021). Dari pembahasan cerita bergambar digital berlandaskan Tri Hita Karana berbasis audio visual untuk menstimulasi perkembangan moral anak usia dini. Hal ini dilihat dari validitas cerita bergambar digital berlandaskan Tri Hita Karana berbasis audio visual untuk menstimulasi perkembangan moral anak usia dini. Karena perkembangan teknologi yang semakin maju maka perlunya pengembangan media pembelajaran yang tentunya dapat bermanfaat bagi siswa maupun guru dalam proses pelaksanaan pembelajaran, terutama perkembangan moral pada anak. Implikasi dalam penelitian ini yaitu untuk media cerita bergambar ini dapat menjadi referensi media pembelajaran dan dapat menunjang proses pembelajaran. Selain itu dengan media cerita bergambar ini dapat membuat pembelajaran lebih bervariasi.

#### 4. SIMPULAN

Produk cerita bergambar digital berlandaskan Tri Hita Karana berbasis audio visual untuk menstimulasi perkembangan moral agama layak untuk digunakan dalam pembelajaran anak usia dini. Media pembelajaran buku cerita bergambar digital dapat dijadikan sebagai inovasi yang memadukan teknologi sebagai media pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan empati anak.

#### 5. DAFTAR RUJUKAN

- Darihastining, S., Aini, S. N., Maisaroh, S., & Mayasari, D. (2020). Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Kearifan Budaya Lokal pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1594–1602. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.923>.
- Deiniatur, M. (2017). Pembelajaran Bahasa Pada Anak Usia Dini Melalui Cerita Bergambar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(2), 190. <https://doi.org/10.32332/elementary.v3i2.882>.
- Diantari, N. P. M., & Agung, A. A. G. (2021). Video Animasi Bertema Tri Hita Karana pada Aspek Afektif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 176–185. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35497>.
- Diantari, N. P. M., & Gede Agung, A. A. (2021). Video Animasi Bertema Tri Hita Karana pada Aspek Afektif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 176. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35497>.
- Halim, D., & Munthe, A. P. (2019). Dampak Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Anak Usia Dini. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 203–216. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i3.p203-216>.
- Harianti, D. (2021). Internalisasi Ajaran Tri Hita Karana Untuk Anak Usia Dini Pada Masa Pandemi Covid 19. *Kamaya: Jurnal Ilmu Agama*, 4(3), 264–274. <https://doi.org/10.37329/kamaya.v4i3.1322>.
- Hasmalena, H., Syafdaningsih, S., Rukiyah, R., Rahardjo, B., & Rantina, M. (2022). Cerita dan Lagu Rumah Sederhana untuk Anak Usia Dini Berbasis Media Audio Visual. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2690–2699. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2104>.
- Herawati, N. I. (2018). Pengembangan Model Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis

- Developmentally Appropriate Practice Untuk Menumbuhkembangkan Kecerdasan Interpersonal Dan Kecerdasan Intrapersonal. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 1–17. <https://doi.org/10.17509/cd.v4i1.10374>.
- Istianti, T. (2018). Pengembangan Keterampilan Sosial Untuk Membentuk Prilaku Sosial Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 32–38. <https://doi.org/10.17509/cd.v6i1.10515>.
- Krisdian, E. A., & Subekti, I. (2021). E-Book Cerita Bergambar Pencegahan Bullying Untuk Anak Usia 9-11 Tahun Berbasis Alkitab. *Aletheia Christian Educators Journal*, 2(1), 57–68. <https://doi.org/10.9744/aletheia.2.1.57-68>.
- Kusuma Sari, N. M. I. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Ayo Belajar Budaya Nusantara untuk Menstimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 391. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.37937>.
- Leksana, D. M. (2019). Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Bimbingan Karir Anak Usia Dini. *JCOSE Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 2(1), 40–47. <https://doi.org/10.24905/jcose.v2i1.53>.
- Mardhotillah, H., & Rakimahwati, R. (2021). Pengembangan Game Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 779–792. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1361>.
- Margaretha, L., & Pura, D. N. (2019). Pengembangan Model Media Audio-Visual untuk Meningkatkan nilai-nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini Kota Bengkulu. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(2), 167. <https://doi.org/10.24014/kjiece.v2i2.9060>.
- Mustika, N. (2021). Pengaruh Alat Permainan Edukatif Kartu Bergambar Terhadap Moral dan Agama Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2052–2060. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1889>.
- Nikmah, N. U., & Darwati, Y. (2021). Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Buku Cerita Bergambar Pada Anak Usia Dini. *WISDOM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 141–151. <https://doi.org/10.21154/wisdom.v2i2.3251>.
- Nirwana, E. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Android untuk Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1811–1818. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1684>.
- Novitasari, E., Sumarni, S., & Rahelly, Y. (2018). Pengembangan Media Maket Berbasis Kota Palembang Untuk Anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 75–87. <https://doi.org/10.17509/cd.v9i2.11008>.
- Nurasiah Iis, Marini Arita, Nafiah Maratun, R. N. (2022). Nilai Kearifan Lokal: Projek Paradigma Baru Program Sekolah Penggerak untuk Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3639–3648. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2727>.
- Purnamasari, Y. M., & Wuryandani, W. (2019). Media Pembelajaran Big Book Berbasis Cerita Rakyat untuk Meningkatkan Karakter Toleransi pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 90. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.273>.
- Putrislia, N. A., & Airlanda, G. S. (2021). Pengembangan E-Book Cerita Bergambar Proses Terjadinya Hujan untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1683–1688. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1032>.
- Qomariyanti, V. I., Wahono, W., & Kurniawati, T. (2018). Revitalisasi Cerita Rakyat Berbasis Wayang Kardus Untuk Pemahaman Nilai Moral Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk 'Aisyiyah 3 Surabaya. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 62. <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v4i2.1943>.
- Rahiem, M., & Husna, K. (2020). Buku Cerita Bergambar Untuk Pembelajaran Mitigasi Bencana Gunung Meletus Bagi Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(02), 54–67. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v3i02.3974>.
- Ratnasari, E. M. (2020). Efektifitas Penggunaan Buku Cerita Bergambar terhadap Kecerdasan Visual Anak Prasekolah. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 7(1), 10–16. <https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v7i1.4287>.
- Rizkiyah, P. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Kecakapan Literasi Digital Anak Usia Dini. *Indonesian Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 4(1), 115–133. <https://doi.org/10.35473/ijec.v4i1.1230>.
- Saitri, P. W., & Sunarwijaya, I. K. (2016). Pengaruh Corporate Social Responsibility Berbasis Tri Hita Karana Terhadap Kesejahteraan Masyarakat (Studi Empiris Pada Masyarakat Desa Sanur). *Lembaga Penelitian Dan Pemberdayaan Masyarakat (LPPM) UNMAS Denpasar*, 11, 266–272.
- Septiana, A. U., Sumarni, S., & Rukiyah, R. (2019). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Tema Alam Semesta Untuk Anak Kelompok B Di Ra Miftahul Jannah Palembang. *Jurnal Pendidikan Anak*,



- 7(1), 1–10. <https://doi.org/10.21831/jpa.v7i1.24440>.
- Singal, R., & Grimes, S. R. (2001). Pengasuhan Holistik Berlandaskan Tri Hita Karana Dalam Mengembangkan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 30(1), 116–120. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/JPUD.121>.
- Suartama, I. K. (2016). *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. Universitas Pendidikan Ganesha. [https://www.researchgate.net/publication/335541585\\_Evaluasi\\_dan\\_Kriteria\\_Kualitas\\_Multimedia\\_Pembeajaran](https://www.researchgate.net/publication/335541585_Evaluasi_dan_Kriteria_Kualitas_Multimedia_Pembeajaran).
- Sumiati, N. K., & Tirtayani, L. A. (2021). Pemanfaatan Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Audio Visual terhadap Stimulasi Kemampuan Empati Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 220–230. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35514>.
- Sumiati, Ni Ketut, & Tirtayani, L. A. (2021). Pemanfaatan Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Audio Visual terhadap Stimulasi Kemampuan Empati Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 220. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35514>.
- Suputra, I. G. M. A., & Sujana, I. W. (2021). Perangkat Pembelajaran Berbasis Problem Solving Tri Hita Karana Materi Keragaman Budaya Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 113–121. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32764>.
- Syafdaningsih, S., & Pratiwi, W. (2022). Pengembangan Video Cerita Anak Tema Budaya Lokal. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4199–4209. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2336>.
- Syukur, A., & Tefanai, M. M. (2017). Meningkatkan Kemampuan Berkomunikasi Anak Melalui Metode Cerita Bergambar pada PAUD Kelompok B. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 4(2), 153. <https://doi.org/10.21107/jpgpaud.v4i2.3577>.
- Udayani, L. M. (2021). Penggunaan Media Visual “Poster Bergambar” dalam Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Anak Usia Dini. *Lampuhyang*, 12(2), 182–191. <https://doi.org/10.47730/jurnallampuhyang.v12i2.262>.
- Widadiyah, Q. (2018). Pengembangan Buku Percobaan Sains Sederhana Berbasis Karakter Untuk Anak Usia 5-6 Tahun. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 63–81. <https://doi.org/10.19109/ra.v2i1.2236>.
- Widhiasih, A. P., & Yunita, S. (2021). Pengembangan Permainan Interaktif Berbasis Teknologi Untuk Anak Usia Dini. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 1. <https://doi.org/10.31000/ceria.v10i1.4831>.
- Widiastuti, N. L. G. K. (2020). Pengembangan Bahan Ajar IPA Berbasis Kontekstual Dengan Konsep Tri Hita Karana untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 479–490. <https://doi.org/10.23887/jipp.v4i3.28436>.
- Widnyana, I. G., Sujana, I. W., & Putra, I. K. A. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbasis Tri Hita Karana Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ips Kecamatan Denpasar Timur Tahun Pelajaran 2016 / 2017. *Mimbar PGSD Undiksha*, 5(2), 1–10. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v5i2.11995>.
- Windayana, H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif, Kreatif, Dan Edukatif Untuk Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1). <https://doi.org/10.17509/cd.v5i1.10492>.
- Windia, W., Suamba, I. K., Sumiyati, S., & Tika, W. (2018). Sistem Subak Untuk Pengembangan Lingkungan Yang Berlandaskan Tri Hita Karana. *SOCA: Jurnal Sosial Ekonomi Pertanian*, 12(1), 118. <https://doi.org/10.24843/SOCA.2018.v12.i01.p10>.
- Yansyah, Y., Hamidah, J., & Ariani, L. (2021). Pengembangan Big Book Storytelling Dwibahasa untuk Meningkatkan Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1449–1460. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1779>.
- Yuniarni, D., Sari, R. P., & Atiq, A. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Video Senam Animasi Berbasis Budaya Khas Kalimantan Barat. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 290. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.331>.