

Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Kearifan Lokal Untuk Mengembangkan Kecerdasan Moral Pada Anak Usia Dini

Velita Haryaningrum^{*1}, Muhammad Reza², Sri Setyowati³, Mallevi Agustin Ningrum⁴ 

¹⁻⁵ Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received April 28, 2023

Revised May 01, 2023

Accepted May 02, 2023

Available online May 29, 2023

Keywords:

book media, digital picture stories, local wisdom, early childhood



ABSTRACT

Early childhood is an individual who reaches the transition from infancy to childhood, this period is also known as early childhood. In addition, this period is also known as the golden age, which has an age range of 0-6 years. At this time there was a lot of rapid growth and development, including physical and cognitive development, language to socio-emotional development. This research is a development research (Development Research). Research and development (research and development) is a research method used in order to produce certain products and test their effectiveness. Many development models can be used, one of which is the ADDIE development model developed by Dick and Carry (1996) to design learning systems. The results in this study were that the digital picture story book media had been developed and carried out a validation test with the material expert instrument validation being carried out once and obtaining a percentage result of 96.6% with the digital picture story book media category being very feasible to use. Whereas instrument validation by ahli media was carried out once and obtained a percentage of 79.6% with the category that digital picture story book media is suitable for use as teaching material to develop the moral behavior of children aged 5-6 years.

1. PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan individu yang sampai di masa peralihan dari masa bayi menuju masa anak, masa ini disebut juga sebagai masa kanak-kanak awal. Selain itu masa ini juga dikenal sebagai masa keemasan (Gold Age), yang memiliki rentang usia 0-6 tahun (Pratiwi, 2017). Di masa ini banyak terjadi pertumbuhan dan perkembangan pesat, diantaranya perkembangan fisik dan kognitif, bahasa hingga perkembangan sosio emosi. Yang mana segala aspek perkembangan tersebut membutuhkan upaya dalam bentuk stimulasi dan rangsangan baik dalam bentuk jasmani dan rohani demi membantu pertumbuhan dan perkembangan anak juga mewujudkan anak yang siap untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya, upaya tersebut disebut sebagai pendidikan anak usia dini (Maghfiroh & Suryana, 2021).

Pendidikan anak usia dini adalah usaha mempersiapkan proses belajar anak dengan mengoptimalkan perkembangan dan pertumbuhan. Pendidikan anak usia dini dapat diartikan sebagai upaya memberikan lingkungan yang siap memberikan dukungan proses belajar, perkembangan dan pertumbuhan (Suryana & Hijriani, 2021). Lebih lanjut pengertian pendidikan anak usia dini menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal I Ayat 14 tentang sistem pendidikan nasional disebutkan bahwa :

“Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Pendidikan dapat menjadi alat penting untuk mewujudkan pertumbuhan dan perkembangan dan persiapan memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Taman Kanak-Kanak merupakan wujud pendidikan anak usia dini untuk mempersiapkan anak memasuki sekolah dasar. Anak yang berada di Taman Kanak-

*Corresponding author

E-mail addresses: velitaharyaningrum@gmail.com

Kanak biasanya berusia 5-6 tahun yang nantinya akan dibantu mengembangkan seluruh aspek perkembangannya mulai dari fisik motorik, kognitif, sosio emosional, bahasa dan seni, hingga nilai agama dan moral (Rozana, 2020). Aspek perkembangan yang optimal tidak hanya dapat mempersiapkan anak menuju jenjang pendidikan dasar namun juga dapat meningkatkan kematangan anak baik dari segi keterampilan motorik, kognitif, emosi juga sosial.

Pendidikan anak usia dini sebagai sarana persiapan ke jenjang pendidikan berikutnya baiknya juga mampu menghadapi masalah anak dan memberikan bekal bagi anak agar mampu menyelesaikan masalahnya diberbagai aspek. Hal ini tercantum dalam komponen penting kesiapan bersekolah yang didukung di satuan PAUD (TK/RA/BA,KB,SPS,TPA) antara lain, kematangan emosi yang cukup untuk mengatasi masalah sehari-hari, keterampilan sosial yang baik untuk berinteraksi bersama teman sebaya dengan sehat, kematangan kognitif yang memampuni untuk mampu berkonsentrasi saat bermain-belajar, dan pengembangan keterampilan motorik yang baik agar mampu mengikuti kegiatan di sekolah secara mandiri.

Salah satu masalah anak usia dini yang patut menjadi perhatian adalah anak usia dini di usia 4-6 tahun merupakan anak yang sampai di masa peka terhadap segala stimulus sehingga mulai mampu mempelajari banyak hal dengan cepat. Hal itu berpotensi negatif jika lingkungan sekitar anak tidak berperan baik, hal-hal negatif mulai dari berbicara kurang sopan, perkataan negatif, dan kebiasaan buruk lain dapat ditiru dengan mudah oleh anak, bahkan bisa sampai kearah perilaku menyimpang pada anak (Afnita & Latipah, 2021).

Masalah mengenai kurang terstimulasinya nilai nilai moral ini ditunjukkan pada anak di Taman Kanak-Kanak yang telah peneliti amati, seperti yang telah dituturkan guru sebagai berikut :

“anak-anak mengalami masalah tentang kepedulian pada temannya, contohnya ketika ada teman yang membereskan mainan, anak-anak lain tidak ingin ikut membantu membereskan dan memilih untuk pergi. Masalah lain lagi adalah anak yang tidak mau meminjamkan barang miliknya ketika teman lain membutuhkan, hal lain juga ditunjukkan ketika anak-anak sedang mengerjakan lembar kerja dan terdapat teman disekitarnya yang belum bisa mengerjakan dan bertanya padanya namun anak tersebut memilih untuk mengabaikannya. Lebih lagi, anak-anak disini juga seringkali mengolok-olok teman yang lain dengan perkataan yang menyakiti perasaan”. (Wwcr. Guru TK B, 07/01/23)

Masalah-masalah yang terjadi diatas perlu menjadi perhatian khusus tidak hanya dari orang tua, namun juga guru sehingga anak dapat mengoptimalkan perkembangan dirinya dan siap menghadapi masalah-masalah yang akan menjadi tugasnya dikemudian hari. Masalah tersebut erat kaitannya dengan pembahasan moral anak usia dini, karena wujud nilai moral dapat berupa akhlak mulia, budi pekerti, maupun sikap sopan santun. Oleh karenanya pengembangan nilai moral dinilai penting dalam menghadapi masalah ini, karena nilai moral merupakan sesuatu yang masih dapat berubah dan dipengaruhi sesuai dengan lingkungan sekitar, yang terjadi karena penerimaan stimulasi oleh aspek kognitif dan emosional (Hastuti, 2017). Lebih dari itu, nilai moral dan agama yang diajarkan sejak dini dapat mempengaruhi anak untuk berperilaku positif dan menjadi landasan dasar yang kuat serta penting bagi anak sebelum masuk ke jenjang pendidikan selanjutnya (Marini & Rukiyati, 2020).

Nilai moral memang menjadi salah satu aspek dasar yang penting untuk ditingkatkan kemampuannya sejak dini agar di masa selanjutnya anak dapat menjadi pribadi yang berbudi baik. Terlebih saat ini selain faktor lingkungan banyak perilaku yang juga muncul akibat aktifitas di dunia digital khususnya melalui gadget. Anak usia dini memang mudah sekali menangkap informasi dan berbagai hal yang ada disekitarnya bahkan informasi yang hanya mereka dapatkan dari gadget atau berwujud digital. Hal ini juga perlu menjadi perhatian khusus karena dari gadget memungkinkan mereka menggali banyak hal dari berbagai daerah hingga mancanegara yang memungkinkan mereka tiru dan berseberangan dengan budaya daerah setempat. Selain itu penggunaan gadget pada anak usia dini dapat berdampak kecanduan yang kemudian menyebabkan gangguan pemusatan perhatian dan memunculkan perilaku hiperaktivitas (Swandhina & Maulana, 2022).

Kasus menurunnya moral anak dapat dilihat dari berkurangnya rasa empati dan kepedulian terhadap orang lain. Di Lampung, kasus bullying bahkan terjadi di kalangan murid Taman Kanak-kanak (TK). Seorang wali murid sebuah TK swasta melaporkan bahwa bekal anaknya direbut dan dihabiskan oleh temannya. Selain itu, anaknya juga pernah didorong sampai jatuh tanpa alasan yang jelas. Kasus lainnya adalah memberi julukan yang bersifat ejekan pada teman (Sulistiani, 2018).

Fenomena tentang permasalahan moral yang biasa terjadi pada anak usia dini lain adalah menghasut teman supaya tidak berteman dengan teman yang tidak disukai (dalam Chuang, 2021). Kasus permasalahan moral juga terjadi di Palopo, yang melaporkan 24 anak usia dini terlibat kasus hukum, di antaranya pencurian dan pembusuran Soeharto, 2017 (dalam Widanti, 2018)

Untuk mencegah berbagai dampak negatif terhadap moral anak usia dini di Indonesia, pengembangan dan peningkatan nilai moral menjadi utama terlebih kita tinggal di Indonesia yang terkenal

akan ragam budaya dan kearifan lokal, kearifan lokal tersebut dapat berwujud hasil tulisan, karya arsitektur, bangunan-bangunan khas, benda cagar budaya, kerajinan khas, hingga nasehat verbal yang disampaikan oleh leluhur. Wujud kearifan lokal berupa berbagai nilai yang tumbuh disuatu masyarakat, yang diyakini kebenarannya hingga menjadi pegangan untuk bertutur dan bertindak sehari-hari oleh masyarakat tersebut (Suryana & Hijriani, 2021).

Kearifan lokal kota Lamongan yang perlu dilestarikan atau dikenalkan anak usia dini yaitu pertama berupa kearifan lokal dalam bentuk bangunan khas yaitu pemandian air panas mbrumbung, dari cerita yang berkembang, air panas sendang Brumbung dipercaya memiliki khasiat menyembuhkan sejumlah penyakit, termasuk menyembuhkan penyakit kulit Selanjutnya adalah bertutur dan berperilaku baik kepada yang lebih tua juga pada kawan sebaya. Mengenalkan kesadaran budaya bagi anak usia dini menjadi hal penting karena dengan itu pula mereka akan mempelajari nilai kehidupan, agama, dan juga moral (Marini & Rukiyati, 2020).

Moral sendiri berarti nilai yang mengandung aturan dan menjadi komponen dalam bersosial. Menurut Dhiu (2021) Moral merupakan istilah yang menjelaskan tentang aturan kebiasaan, hingga tatacara yang dianut dalam suatu masyarakat. Nilai-nilai moral sebaiknya diutamakan oleh kelompok sosial karena dalam bersosialisasi dengan sesama aturan ataupun nilai yang terkandung dalam moral dapat menjadi bekal anak hingga dewasa (Rahman, 2020).

Nilai moral sebagai aspek penting memang sudah seharusnya diajarkan sedini mungkin agar mampu menghadapi masa perkembangan moral dengan perilaku yang jauh lebih baik. Perkembangan moral adalah perkembangan yang melibatkan pikiran, perasaan, dan perilaku yang berdasarkan aturan serta kebiasaan tentang sesuatu yang sebaiknya seseorang lakukan saat berinteraksi dengan orang lain. Menurut Kohlberg perkembangan moral anak usia prasekolah (PAUD) berada pada tingkatan yang paling dasar yang dinamakan dengan penalaran moral prakonvensional. Pada tingkatan ini anak belum menunjukkan internalisasi nilai-nilai moral (secara kokoh). Namun sebagian anak usia dini ada yang sudah memiliki kepekaan atau sensitivitas yang tinggi dalam merespon lingkungannya positif dan negatif (Lawrence Kohlberg, 1979).

Dalam mengkaji perkembangan moral anak usia pra sekolah, Kohlberg memposisikan mereka pada level yang paling dasar, yaitu level 1 (moral prakonvensional). Pada tahap ini, anak melihat suatu kegiatan dianggap salah atau benar berdasarkan hukuman dan kepatuhan (punishment dan obedience orientation) serta individualisme dan orientasi tujuan instrumental (individualism and instrumental purpose). Pada tahap orientasi hukuman dan kepatuhan, suatu tindakan dinilai benar atau salah tergantung pada akibat dari kegiatan tersebut. Suatu kegiatan yang membuat ibu marah dianggap salah dan suatu kegiatan yang membuat ibu senang dianggap baik atau benar (Lawrence Kohlberg, 1975).

Mengembangkan perilaku moral sebagai solusi dari permasalahan anak usia dini dapat diupayakan melalui berbagai macam cara dan program salah satunya pendidikan moral di sekolah pada anak usia dini. mengembangkan moral anak usia dini dalam lingkungan pendidikan termasuk dalam bidang pembentukan karakter anak (Rohmah, 2018). Mumpuk pendidikan moral sejak usia dini dapat menumbuhkan kecerdasan moral, kecerdasan moral ini dapat mempengaruhi kecerdasan lain (Rahman, 2020).

Anak dapat dikatakan memiliki kecerdasan moral apabila memiliki karakter positif yang tersusun dan terbentuk dari pengetahuan, perasaan dan perilaku moral (Auliya et al., 2020). Maksudnya, Pengetahuan tentang nilai-nilai moral juga perasaan moral menjadi dua dasar yang kemudian akan memunculkan perilaku moral. Sehingga untuk mewujudkan dan meningkatkan kecerdasan moral anak sebaiknya memperhatikan kecukupan pengetahuan tentang nilai moral juga menumbuhkan perasaan moral itu sendiri sehingga terwujudlah perilaku-perilaku moral yang akan diterapkan oleh anak. Kecerdasan moral pada anak usia dini dapat diwujudkan melalui ajaran yang berbentuk inspirasi moral dengan model juga penguatan agar kecerdasan moral yang dimiliki terus berkembang sesuai perkembangannya (Soetari, 2017).

Mengembangkan kecerdasan moral pada anak usia dini memerlukan inovasi dan kreatifitas yang dapat diwujudkan secara langsung melalui contoh perilaku yang mudah ditiru ataupun menggunakan sebuah media (Lestari, 2017). Diantara program yang dapat digunakan untuk mengembangkan kecerdasan moral anak usia dini antara lain dengan bercerita, dongeng, menyanyi, bermain peran, juga banyak lagi lainnya yang tujuannya untuk membiasakan anak agar berperilaku dengan moral yang baik dengan cara yang tidak membosankan (Afnita & Latipah, 2021).

Salah satu metode yang dapat dikembangkan sebagai program pendidikan guna menanamkan nilai moral pada anak usia dini adalah bercerita. Menurut (Safitri, 2019) metode cerita sebagai program penanaman nilai moral anak bisa diwujudkan melalui cerita hewan yang diakhir cerita dapat diberikan kesimpulan berupa nilai-nilai moral, sosial, hingga budaya

Cerita sebagai salah satu metode pengembangan nilai moral demi terwujudnya perilaku moral yang positif akan tercapai bila menggunakan metode maupun alat tertentu dalam menyampaikan ceritanya

(Putri, 2017). sebagai anak yang termasuk dalam generasi alpha, yaitu generasi yang lekat dengan teknologi digital dan berada di periode 2011-2025. Sebaiknya dalam memberikan inovasi pengembangan program pendidikannya melibatkan teknologi digital, begitupun dalam mengembangkan metode cerita untuk meningkatkan perkembangan moral anak usia dini. Salah satu metode cerita yang melibatkan teknologi digital untuk program pendidikan dan pengembangan moral adalah dengan memproduksi buku cerita bergambar digital dengan didasarkan kearifan lokal.

Kearifan lokal setempat seringkali dijadikan sebagai bahan tema buku cerita karena sangat sesuai untuk kebutuhan anak agar mampu memahami dengan mudah (Mimin, 2021). Selain karena mudah dipahami buku cerita dengan tema kearifan lokal ini dapat sekaligus menjadi penguatan dan pelestarian budaya lokal (Krismayanti et al., 2022). Sastra didaktis dibatasi sebagai karya sastra yang didesain untuk menjelaskan suatu cabang ilmu, baik yang bersifat teoritis maupun praktis, atau mungkin juga untuk mengukuhkan suatu tema atau doktrin moral, religi, atau filsafat dalam bentuk fiksi, imajinatif, presuasif dan impresif dengan demikian sastra didaktis memiliki unsur yang tersirat di dalam unsur ceritanya sehingga pembaca mendapatkan ilmu pengetahuan setelah membacanya (Sumiyadi & Fauziyyah, 2020). Sehubungan dengan hal ini peneliti melakukan penelitian di salah satu Sekolah yang peneliti amati. Alasan pemilihan sekolah tersebut dipilih dikarenakan masih banyak anak yang kurang minat mengakses buku, juga terjadi masalah terkait kecerdasan moral yang mereka tunjukkan dari perilaku-perilaku yang masih jauh dari seharusnya.

Selanjutnya dengan tujuan yang sama untuk mengembangkan nilai moral anak (Yoseptry, 2022) dalam penelitiannya menemukan bahwa untuk membentuk karakter nasionalis anak usia dini TK Puji Handayani menerapkan pembelajaran berdasarkan kearifan lokal sunda dengan empat tahap yaitu menanam, menumbuhkan, melaksanakan dan pemantapan.

Berbeda dengan cerita berbasis kearifan lokal dalam mewujudkan anak usia dini dengan moral yang berkembang. Penelitian (Rina, 2020) tentang Pengaruh komik berbasis digital terhadap pembelajaran karakter menunjukkan bahwa media tersebut efektif untuk dikembangkan dalam kepentingan meningkatkan nilai karakter pada siswa di sekolah atau saat proses pembelajaran. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media digital kini menjadi salah satu inovasi yang dapat menjadi salah satu pengembangan metode pembelajaran yang efektif, pembelajaran ini bisa juga disebut sebagai literasi digital. Menurut Rahayu,dkk (2019) Literasi digital adalah keahlian untuk menemukan, memahami, menelaah kembali, menciptakan, dan membahas informasi dalam bentuk digital berasal dari berbagai sumber yang disajikan melalui komputer (teknologi informasi dan komunikasi lainnya) (dalam Salehudin,2020).

UNICEF bekerja sama dengan Kementerian Kominfo melakukan studi berupa survey online pada sampel anak dan remaja mendapati bahwa kurang lebih sebanyak 30 juta anak-anak dan remaja di Indonesia adalah bagian dari pengguna internet dan media digital. 98% dari mereka yang disurvei tahu tentang internet dan sebanyak 79,5% dari mereka adalah penggunanya. Diantara faktor penyebab mereka mengakses internet antara lain untuk mendapatkan informasi, berkomunikasi dengan teman, melakukan pencarian informasi berdasarkan tugas sekolah, dan sisanya untuk mengakses media sosial maupun kebutuhan pribadi lain sebagai hiburan. Sementara itu, lebih lanjut lagi ditahun 2020 Komisi Perlindungan Anak Indonesia mengungkapkan berdasarkan hasil survey selama masa pandemi tentang pemenuhan hak dan perlindungan anak bahwasanya terdapat 79% orang tua mengizinkan anaknya menggunakan gadget selama proses pembelajaran dan 21% melarang anak menggunakan gadget kecuali untuk keperluan belajar. Selain perihal penggunaan gadget saat belajar survey KPAI juga menampilkan persentase kepemilikan gadget pada anak, sebanyak 71,3% anak memiliki gadget pribadi, dimana 17,1% masih berada dibawah kepemilikan orang tua, dan 11.6% kepemilikannya bersama dengan orang tua. Kepemilikan gadget secara pribadi inilah yang kemudian menjadi catatan bagi para orang tua untuk meningkatkan pengawasannya.

Tidak dipungkiri teknologi digital kini menjadi hal penting bagi anak usia dini, karena anak usia dini sudah mampu menggunakan dan mengoperasikan gadget (Wahyuningtyas et al., 2022). terlebih anak usia dini saat ini termasuk generasi alpha yaitu generasi yang paling dekat dengan teknologi digital (Swandhina & Maulana, 2022). padahal masa usia dini merupakan masa yang paling penting untuk perkembangan selanjutnya, oleh karenanya meningkatnya kemampuan menggunakan program digital akan lebih baik jika dibersamai dengan pengawasan orang tua serta program pembelajaran di Taman Kanak-Kanak yang berbasis digital.

Menghadapi masa digital dengan anak usia dini yang juga tertarik serta pengguna teknologi digital sudah tentu menjadi tugas orang tua khususnya guru agar menciptakan pembelajaran yang menarik dan tak meninggalkan capaian pembelajaran berbasis teknologi. Seperti yang telah dilakukan oleh penelitian sebelumnya, dongeng dengan basis digital dapat menjadi media yang penuh interaksi aktif dengan anak-anak, komputer dapat menjadi peluang pendidikan yang baik dan bermanfaat untuk memberikan

pengajaran dan pemberdayaan pada siswa, khususnya untuk mengembangkan keterampilan akademik dan motivasi siswa (Damayanti & Ikawati, 2018).

Program cerita berbasis kearifan lokal dapat menjadi metode yang digunakan untuk mengembangkan moral anak usia dini, begitupun apabila ditambah dengan teknologi digital anak usia dini dinilai dapat tertarik juga lebih mudah memahami nilai-nilai yang disampaikan melalui cerita. Oleh karenanya berdasarkan uraian diatas maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Kearifan Lokal untuk Mengembangkan Kecerdasan Moral Anak Usia Dini".

2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Development Research*). Penelitian dan pengembangan (*research and development*) adalah metode penelitian yang digunakan agar dapat menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan (Hamzah, 2021). Banyak model pengembangan yang bisa digunakan, salah satunya adalah model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) untuk merancang sistem pembelajaran (Endang, 2013).

Model pengembangan media buku cerita bergambar digital berbasis kearifan lokal yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Banyak model pengembangan yang bisa digunakan, salah satunya adalah model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) untuk merancang sistem pembelajaran (Endang, 2013).

Model Metode pengembangan pendekatan ADDIE digunakan dengan alasan (1) penelitian pengembangan sesuai model pembelajaran yang bersifat umum dan yang digunakan salah satunya pengembangan buku cerita bergambar digital berbasis kearifan lokal. Penelitian ini memiliki subjek yaitu 1 ahli materi, 1 ahli media dan 20 peserta didik, model pengembangan ini yaitu menganalisis kebutuhan anak dan permasalahan apa yang dialami (2) Perilaku moral sangat penting dan diharapkan sejak anak usia dini, anak dapat membedakan perilaku yang baik dan yang buruk (3) Model pengembangan ini menguji produk dengan tujuan mengetahui apakah media buku cerita bergambar digital berbasis kearifan lokal efektif untuk meningkatkan perilaku moral anak usia dini (4) Model ADDIE memiliki runtutan kegiatan yang sistematis dan terstruktur (5) Model ADDIE memiliki lima tahapan yang mudah dipahami dan diimplementasikan dalam pembuatan buku panduan. Adapun penjelasan pengembangan ADDIE memiliki tahap-tahap adalah sebagai berikut ini.

1. *Analysis*, yaitu melakukan analisis kebutuhan, Mengidentifikasi masalah, mengidentifikasi produk yang sesuai dengan sasaran, pemikiran tentang produk yang akan dikembangkan.
2. *Design*, tahap desain merupakan tahap perancangan konsep produk yang akan dikembangkan.
3. *Development*, pengembangan adalah proses mewujudkan desain tadi menjadi kenyataan.
4. *Implementation*, implementasi adalah uji coba produk sebagai langkah nyata untuk menerapkan produk yang sedang kita buat.
5. *Evaluation*, yaitu proses untuk melihat apakah produk yang dibuat berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian pengembangan media buku cerita bergambar digital berbasis kearifan lokal untuk mengembangkan kecerdasan moral pada anak usia dini, dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Berikut merupakan penjabaran dalam mengembangkan media berdasarkan model pengembangan ADDIE

1. *Analyze*

Langkah awal kegiatan penelitian dan pengembangan yakni dengan menganalisis sebuah permasalahan di lapangan, berikut tahapan analisis adalah penelitian yang dilakukan peneliti

a. Menentukan tujuan instruksional

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis sebuah permasalahan melalui pengamatan dan wawancara guru serta diperkuat dengan beberapa permasalahan moral pada anak usia dini yang sedang terjadi di Indonesia dan tentunya perlu menjadi perhatian khusus. Dari hasil wawancara dengan kepala sekolah TK Aisyiyah IV Lamongan belum pernah menggunakan media pembelajaran untuk mengembangkan perilaku moral pada anak, Lembaga paud tersebut hanya menggunakan metode ceramah dan penggunaan LKA dan hanya sebatas mengenalkan perbuatan yang baik dan yang buruk. Alasan penggunaan metode tersebut digunakan di lembaganya dikarenakan guru tidak memiliki bahan ajar

sebagai penunjang pembelajaran untuk mengembangkan nilai-nilai moral. Dan guru juga sedikit kesulitan dan kebingungan untuk menentukan media yang cocok digunakan untuk mengembangkan nilai-nilai moral.

Berdasarkan analisis tersebut, perlu adanya pengembangan bahan ajar yang bertujuan memberikan informasi baru sehingga diharapkan dapat memenuhi kebutuhan proses pembelajaran anak. Untuk itu peneliti mulai merealisasikan dalam bentuk sebuah produk media pembelajaran buku cerita bergambar yang akan diterapkan di Lembaga PAUD, dengan sasaran usia 5-6 tahun, dengan tujuan untuk mengembangkan kecerdasan moral pada anak usia dini.

b. Menentukan tujuan pembelajaran

Perumusan tujuan pembelajaran merangkum semua hasil analisis yang dilakukan untuk menentukan perilaku objek penelitian, rangkaian tujuan ini menjadi dasar untuk merancang media buku cerita bergambar digital berbasis kearifan lokal untuk mengembangkan kecerdasan moral pada anak usia dini yang dikembangkan peneliti. Hal ini berfungsi untuk membatasi permasalahan dan alternatif solusi dalam penelitian, khususnya dalam pengembangan media buku cerita bergambar. Tujuan dalam pembelajaran ini adalah

- 1) Anak mampu menunjukkan kepedulian terhadap orang lain
- 2) Anak mampu memperhatikan kebutuhan orang lain
- 3) Anak mampu memperhatikan kesulitan orang lain

2. *Design*

Pada tahap design, peneliti menentukan dan mengembangkan materi sesuai dengan kurikulum PAUD, teori tahapan perkembangan moral dari Kohlberg, skala kecerdasan moral dari Borba dan memperhatikan unsur-unsur yang harus diperhatikan ketika membuat bacaan buku cerita bergambar untuk anak usia prabaca dari Kemendikbud dalam badan pengembangan dan pembinaan bahasa.

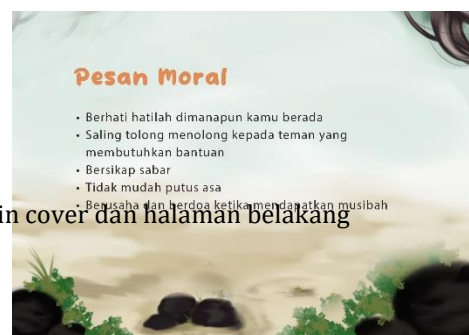
Berikut ini akan dijelaskan rincian alur dari proses pengembangan media buku cerita bergambar, sebagai berikut:

Tabel 1 proses desain pengembangan

No	Rincian Pengembangan	uraian
	Isi materi	media buku cerita bergambar ini dikonseptkan berdasarkan acuan kurikulum PAUD, teori tahapan perkembangan moral dari Kohlberg, skala kecerdasan moral dari Borba dan kriteria membuat bacaan buku cerita bergambar untuk anak usia prabaca dari Kemendikbud, kemudian mulai menentukan sasaran dan tujuan dari media buku cerita bergambar, setelah konsep dasar sudah ditentukan, maka dibuatlah sebuah alur cerita. Perancangan alur cerita pada pengembangan media buku cerita bergambar merupakan langkah awal dari proses desain PUEBI, dan disesuaikan dengan karakteristik anak agar mudah dipahami dan tidak berbelit serta alir cerita telah dicek terlebih dahulu oleh ahli
2.	Ilustrasi	Dilanjutkan dengan pembuatan ilustrasi, peneliti merancang sebuah konsep ilustrasi agar sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Ilustrasi dirancang terlebih dahulu ke dalam Microsoft Word berupa alur cerita, gambar yang mendukung. Kemudian hasil rancangan diberikan kepada ilustrator untuk dibuatkan desain yang sesuai untuk sebuah cerita bergambar.
3.	Spesifikasi produk	Spesifikasi produk dirancang seiring dengan pembuatan desain.

		1. Media buku cerita bergambar digital berbasis kearifan lokal akan dikembangkan berjumlah 22 halaman yang terdiri dari cover, isi cerita, dan pesan moral 2. Produk yang dihasilkan adalah buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal dalam bentuk digital menggunakan aplikasi flip5html 3. Corel Draw X7 untuk membuat desain lanjutan dari desain awal yang telah dibuat menggunakan Microsoft word 4. Buku cerita bergambar digital berbasis kearifan lokal disimpan dalam format pdf 5. Buku cerita bergambar digital berbasis kearifan lokal disusun atas komponen Bahasa, desain dan warna yang menarik untuk anak usia dini 6. Buku cerita bergambar digital berbasis kearifan lokal didasarkan dengan teori kecerdasan moral dalam proses pembuatannya 7. Buku bergambar digital dilengkapi dengan buku panduan.
4.	Buku panduan penggunaan	Peneliti membuat buku panduan penggunaan media buku cerita bergambar agar memudahkan guru untuk menggunakannya, berikut spesifikasi dari buku panduan media buku cerita bergambar digital: a. Buku panduan disusun decara sistematis untuk digunakan pendidik dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran b. Buku panduan ditulis dan dirancang untuk kepentingan peserta didik, sehingga struktur bahan ajar didasarkan pada kebutuhan peserta didik c. Buku panduan mencantumkan dan menjelaskan tujuan pembelajaran d. kepadatan isinya berdasarkan kebutuhan peserta didik e. dikemas untuk proses instruksional, sehingga disertai panduan pendidik dan panduan peserta didik untuk menjelaskan cara mempelajarinya; f. Adapun susunan bahan ajar dalam satu kegiatan pembelajaran ini meliputi: (1) Judul; (2) Kata Pengantar (3) Petunjuk Penggunaan Buku (4) Tujuan Pembelajaran; (5) Uraian Materi;

Berikut rancangan media buku cerita bergambar yang telah melewati proses desain pengembangan:



Gambar 4.1 Desain cover dan halaman belakang

Pada gambar 1 terdapat desain cover depan yang terdapat judul dan usia anak, dan pada halaman belakang dari buku cerita ini adalah berisikan pesan moral



Gambar 2 teks cerita

Pada gambar 2 terdapat beberapa contoh alur cerita dari buku cerita bergambar dengan menggunakan Bahasa yang sederhana sehingga mudah dipahami oleh anak



Gambar 3 kearifan lokal

Pada gambar 3 menunjukkan kearifan lokal dari kota Lamongan yaitu pemandian air panas Brumbung, dimana masyarakat setempat percaya bahwa air panas dari pemandian tersebut dapat menyembuhkan berbagai penyakit kulit

3. Development

Pada tahap ini desain yang telah dirancang akan dipublikasi berupa digital dan dicetak kedalam bentuk fisik produk media buku cerita bergambar. Produk yang sudah dicetak dalam bentuk fisik dan juga dalam bentuk digital kemudian akan divalidasi oleh para ahli, yaitu ahli media dan ahli materi agar peneliti dapat mengetahui kelayakan produk media yang dikembangkan.

a. Validasi ahli materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh pendapat ahli dari dosen PG PAUD FIP Universitas Negeri Surabaya. Validasi yang dinilai dari ahli materi dilihat dari aspek edukatif, isi materi, dan penyajian. Ahli materi memberikan saran dan tanggapan sebagai revisi yang meliputi penggunaan huruf kapital terhadap huruf awal nama orang dan tempat. Setelah dilakukan revisi sesuai dengan arahan ahli materi maka dilakukan validasi ahli materi. Adapun hasil validasi ahli materi diperoleh skor 58 dengan skor maksimal 60 dan menunjukkan presentase sebesar $58/60 : 100\% = 96,6\%$

Tabel 2 Hasil Skor Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Nomor Butir	Skor
1.	Segi edukatif	1, 2, 3	12
2.	Segi materi	4,5,6,7,8,9,10	27
3.	Segi penyajian	11,12,14,14,15	19
	Total skor		58

Berdasarkan hasil penilaian tersebut sesuai dengan pedoman konvensi data kuantitatif ke kualitatif, maka produk media buku cerita bergambar digital berbasis kearifan lokal yang dikembangkan termasuk dalam kategori valid, dan sangat layak digunakan

b. Validasi ahli media

Validasi ahli media dilakukan oleh pendapat ahli dari dosen PG PAUD FIP Universitas Negeri Surabaya. Validasi yang dilihat dari ahli media dilihat dari aspek desain, kebahasaan, Teknik penyajian, dan pemakaian. Ahli media juga memberikan saran dan tanggapan sebagai revisi yang meliputi penambahan audio pada buku cerita digital. Kemudian setelah dilakukan

revisi sesuai dengan arahan ahli media maka dilakukan validasi media. Adapun hasil validasi ahli media diperoleh skor 51 dengan skor maksimal 64 dan menunjukkan presentase sebesar $51/64 : 100\% = 79,6\%$

Tabel 3 Hasil Skor Validasi Ahli Media

NO	Aspek yang dinilai	Nomor Butir	Skor
1.	Desain	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	22
2.	Kebahasaan	8,9	6
3.	Penyajian	10,11,12,14	16
4.	Pemakaian	15,16	7
	Total skor		51

Berdasarkan hasil penilaian tersebut sesuai dengan pedoman konvensi data kuantitatif ke kuantitatif, maka produk media buku cerita bergambar digital berbasis kearifan lokal yang dikembangkan termasuk dalam kategori valid, dan layak digunakan.

4. Implementation

Setelah produk media buku cerita bergambar digital ini jadi sesuai dengan kriteria dari para ahli, kemudian produk buku cerita bergambar digital akan diuji coba lapangan awal secara terbatas atau biasa disebut dengan *preliminary field testing*. Sebelum melakukan *pretest* dan *posttest*, instrumen perlu diuji validitas dan realibilitas. Pengujian terbatas penelitian ini dilakukan pada anak usia 5-6 tahun di kelas TK B TK Aisyiyah VIII Lamongan, yang memiliki karakteristik hampir sama dengan TK Aisyiyah IV Lamongan, dengan jumlah sampel 15 anak.

Berikut sajian data hasil penelitian perkembangan perilaku moral anak di TK Aisyiyah VIII Lamongan yang selanjutnya akan diuji validitas dan reliabilitas dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4 Hasil observasi TK Aisyiyah VIII Lamongan

No	Nama	Perkembangan perilaku moral					Total
		Indikator 1		Indikator 2			
		X1	X2	X3	X4	X5	
1.	AG	4	3	4	4	4	19
2.	HB	4	3	3	3	3	16
3.	AK	4	3	4	4	4	19
4.	AB	3	4	4	4	4	19
5.	ZR	3	3	4	3	3	16
6.	AY	3	3	3	3	3	15
7.	ZZ	4	4	4	4	3	19
8.	NA	4	4	4	4	4	20
9.	DV	4	4	3	4	4	19
10.	KR	4	3	4	3	4	18
11.	JH	3	3	3	3	4	16
12.	HY	4	3	4	4	4	19
13.	FN	3	3	3	3	3	15
14.	BN	4	4	4	3	4	19
15.	CTK	4	4	4	4	3	19

Hasil dari data observasi akan dilakukan uji validitas yang akan ditampilkan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 5 Hasil Uji Validitas Instrument

Item	r hitung	r tabel 5 % (13)	Sig.	Kriteria
1	0,706542	0,514	0,003	Valid
2	0,636358	0,514	0,000	Valid

3	0,706542	0,514	0.003	Valid
4	0,806484	0,514	0,000	Valid
5	0,587408	0,514	0,000	Valid

Hasil uji Validitas menunjukkan bahwa seluruh instrumen mempunyai skor R hitung > R tabel. Hal ini dapat diartikan bahwa 5 instrumen yang ada dinyatakan valid.

Tabel 6 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Cronbach's Alpha	N of Items
.723	5

Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa seluruh instrumen mempunyai skor koefisien Alpha Cronbach 0,723. Hal ini mengartikan bahwa instrumen yang digunakan sebagai lembar observasi dianggap reliabel dikarenakan mempunyai skor lebih dari 0,6.

Tahap penerapan merupakan tindak lanjut dari tahap pengembangan. Pada tahapan ini media buku cerita bergambar yang telah dikembangkan dibeberapa lembaga PAUD Kabupaten Lamongan. Pada penelitian ini media buku cerita bergambar akan diterapkan di TK Aisyiyah IV Lamongan dan TK Aisyiyah VIII Lamongan Media akan diuji cobakan kepada 15 anak TK B. Peneliti menerapkan uji coba produk dengan metode *pre eksperiment design* jenis *one-group pretest-posttest design*. Berikut adalah rincian tahapan penerapan media buku cerita bergambar digital.

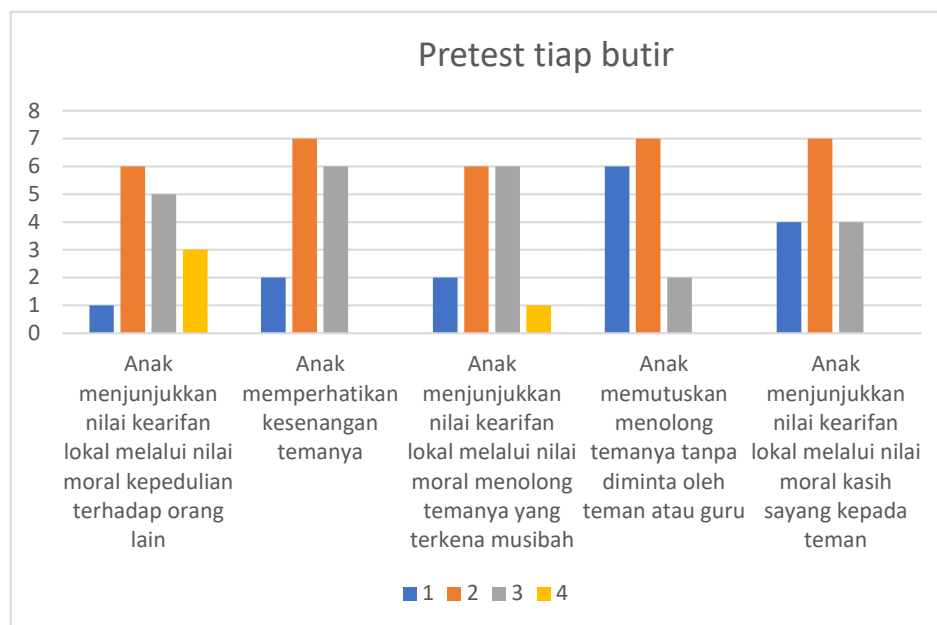
- a. Tahap pertama, dilakukan sebuah *pretest* kepada anak TK B sebagai pengukur tingkat pengetahuan dan perilaku moralnya sebelum diberikan *treatment*, *pretest* dilakukan dengan kegiatan mewarnai secara berkelompok, anak dibagi menjadi beberapa kelompok dan diminta untuk mewarnai. Jika ada anak yang sudah selesai mewarnai dalam sebuah kelompok maka diperbolehkan bermain atau istirahat, namun anak juga diperbolehkan membantu mewarnai milik temanya yang belum selesai agar dapat segera bermain dan beristirahat bersama.

Berikut sajian data hasil penelitian perkembangan perilaku moral anak di TK Aisyiyah IV Lamongan dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 7 Hasil Pretest TK Aisyiyah IV Lamongan

No	Nama	Perkembangan perilaku moral					Total
		Indikator 1		Indikator 2			
		X1	X2	X3	X4	X5	
1.	AG	3	2	2	1	3	11
2.	HB	2	1	3	2	1	9
3.	AK	1	2	1	1	3	8
4.	AB	2	2	3	2	3	12
5.	ZR	3	2	2	1	2	10
6.	AY	2	3	2	1	2	10
7.	ZZ	3	3	2	2	3	13
8.	NA	4	3	3	3	2	15
9.	DV	2	2	3	2	1	10
10.	KR	4	3	3	1	1	12
11.	JH	3	2	2	2	1	10
12.	HY	4	3	4	3	2	16
13.	FN	3	3	3	2	2	13
14.	BN	2	1	1	1	2	7
15.	CTK	2	2	2	2	2	10

Dari sajian tabel tersebut dapat dilihat perolehan nilai awal perkembangan perilaku moral di TK Aisyiyah IV Lamongan. Berikut adalah grafik perolehan nilai *pretest*.



Grafik 1 hasil pretest di TK Aisyiyah IV Lamongan

Keterangan :

1 = BB = Belum Berkembang

2 = MB = Mulai Berkembang

3 = BSH = Berkembang Sesuai Harapan

4 = BSB = Berkembang Sangat Baik

Hasil dari kegiatan *pretest* menunjukkan rata-rata anak memilih untuk langsung bermain atau istirahat dan tidak menolong temanya yang belum selesai mewarnai.

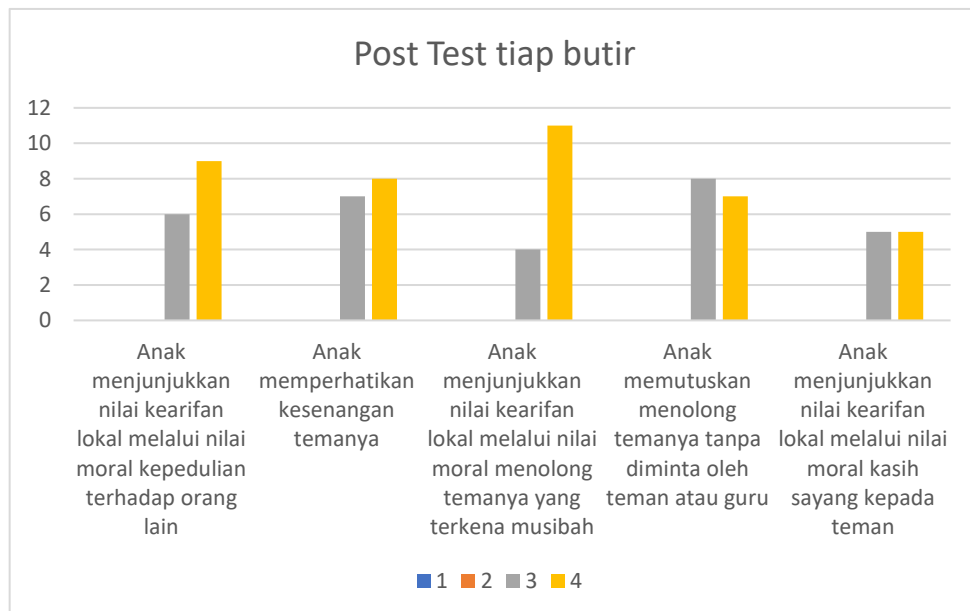
- b. Tahap kedua, akan dilakukan sebuah *treatment* kepada anak yakni dengan distimulasi menggunakan media buku cerita bergambar digital berbasis kearifan lokal. Saat pelaksanaan *treatment*, Media buku cerita akan di bacakan oleh guru kelas yang ditampilkan pada layar proyektor, kemudian anak bersama sama mendengarkan dan mengamati cerita yang dibacakan. Pada saat buku cerita menunjukkan gambar dan cerita kearifan lokal, anak anak saling bersahutan untul bertanya mengenai gambar dan cerita tersebut. Hal tersebut memberikan kesimpulan bahwa media buku cerita bergambar digital berbasis kearifan lokal menarik perhatian anak.
- c. Tahap ketiga, dilakukan sebuah *posttest* namun dengan kegiatan yang berbeda untuk memunculkan perilaku moral anak. Yaitu dengan bermain mencari harta karun, kegiatan tersebut yakni meminta anak untuk mencari benda yang sudah disebar oleh guru diberbagai sudut tempat di sekolah, dan anak bisa mendapatkan harta karun dengan menukarkan minimal dua benda yang sudah ditemukan. Namun anak juga bisa mendapat harta karun lebih dari satu jika benda yang ditemukan lebih dari dua. Sedangkan anak yang tidak menemukan benda yang disembunyikan tidak akan mendapatkan harta karun. Inti dari permainan ini adalah anak diperbolehkan menolong temanya dengan memberikan benda miliknya apabila anak tersebut menemukan lebih dari dua benda, agar temannya dapat ikut senang mendapatkan harta karun.

Berikut dsajian data hasil perkembangan perilaku moral di TK Aisyiyah IV Lamongan dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 8 Hasil Posttest di Tk Aisyiyah IV Lamongan

No	Nama	Perkembangan perilaku moral					Total
		Indikator 1		Indikator 2			
		X1	X2	X3	X4	X5	
1.	AG	4	4	4	3	4	19
2.	HB	4	4	3	3	4	18
3.	AK	3	4	4	4	4	19
4.	AB	3	3	4	3	4	17
5.	ZR	4	3	4	4	3	18
6.	AY	3	4	3	3	4	17
7.	ZZ	4	4	4	4	3	19
8.	NA	4	3	4	4	3	18
9.	DV	3	3	4	4	3	17
10.	KR	4	3	4	3	4	18
11.	JH	4	3	3	4	4	18
12.	HY	4	4	4	3	4	19
13.	FN	4	4	4	3	3	18
14.	BN	3	3	3	4	4	17
15.	CTK	3	4	4	3	4	18

Dari sajian tabel tersebut dapat dilihat perolehan nilai awal perkembangan perilaku moral di TK Aisyiyah IV Lamongan. Berikut adalah grafik perolehan nilai *posttest*



Grafik 2 hasil posttest di TK Aisyiyah IV Lamongan

Keterangan :

1 = BB = Belum Berkembang

2 = MB = Mulai Berkembang

3 = BSH = Berkembang Sesuai Harapan

4 = BSB = Berkembang Sangat Baik

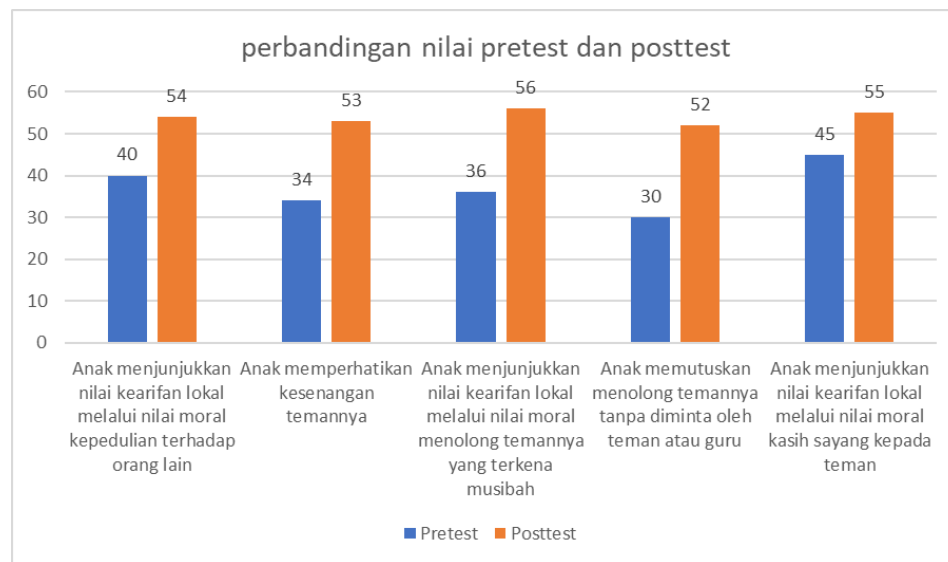
Hasil dari kegiatan *posttest* menunjukkan adanya perubahan skor yang positif atau dapat diartikan terdapat pengaruh setelah dilakukan *treatment* menggunakan media buku

cerita bergambar. Hal tersebut terlihat dari hasil kegiatan *posttest*, anak mampu menunjukkan kepedulian terhadap temannya dengan memberikan benda miliknya yang ditemukan dengan jumlah lebih dari dua.

Hasil perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

Tabel 10 Hasil Uji Wilcoxon

	posttest - pretest
Z	-3.417 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001

Grafik 3 hasil perbandingan *pretest* dan *posttest* di Tk Aisyiyah IV lamongan

Rekapitulasi data kegiatan *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengetahui efektifitas media buku cerita bergambar digital berbasis kearifan lokal. Efektifitas ini dapat diketahui melalui perbedaan perilaku moral awal anak sebelum mendapatkan *treatment* dan sesudah mendapatkan *treatment*. Peneliti akan mengetahui seberapa besar peningkatan perilaku moral anak.

Dari keseluruhan hasil pencapaian anak, pada menunjukkan nilai kearifan lokal melalui nilai moral kepedulian terhadap orang lain dari 40 poin menjadi 54 poin (terjadi peningkatan sebanyak 14 poin.) kemampuan memperhatikan kesenangan temannya juga terjadi peningkatan dari 34 poin menjadi 53 poin. Selanjutnya pada kemampuan menunjukkan nilai kearifan lokal melalui nilai moral menolong temannya yang terkena musibah dari 36 poin menjadi 56 poin. Kemudian pada kemampuan memutuskan untuk menolong temannya tanpa diminta oleh teman atau guru mengalami peningkatan dari poin 30 poin menjadi 52 poin. Dan yang terakhir pada kemampuan menunjukkan nilai kearifan lokal melalui nilai moral kasih sayang kepada teman dari poin 45 poin naik menjadi 55 poin.

Dari hasil keseluruhan penilaian *pretest* dan *posttest* kemudian data dari hasil penilaian *pretest* dan *posttest* akan diolah menggunakan SPSS 22 dengan rumus uji Wilcoxon yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan nilai rata-rata dari dua sampel yang saling berpasangan. Sebelum melakukan pengolahan data, langkah selanjutnya yakni menyusun suatu hipotesis, hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ho : tidak ada perbedaan rata-rata antara hasil *pretest* dengan *posttest* setelah dilakukan *treatment*

Ha : ada perbedaan rata-rata antara hasil *pretest* dengan *posttest* setelah dilakukan *treatment*

Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji Wilcoxon yaitu:

- Jika nilai asymp.Sig (2-tailed) < 0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima.
- Jika nilai asymp.Sig (2-tailed) > 0,05 maka Ho diterima dan Ha ditolak.

Berikut ini akan disajikan hasil analisis statistik dalam tabel di bawah ini:

Tabel 9 Rank Uji Wilcoxon

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
posttest - pretest Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
Positive Ranks	15 ^b	8.00	120.00
Ties	0 ^c		
Total	15		

Berdasarkan output hasil uji wilcoxon menggunakan SPSS 22 menunjukkan bahwa asymp.Sig (2-tailed) sebesar 0,001 sehingga $p < 0,05$ atau $0,001 < 0.05$, karena hasil dari signifikansi lebih kecil dari 0.05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya ada perbedaan rata-rata antara *pretest* dengan *posttest* yang mengalami kenaikan nilai skornya pada hasil *posttest* sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media buku cerita bergambar digital berbasis kearifan lokal efektif digunakan untuk mengembangkan perilaku moral anak usia 5-6 tahun.

5. Evaluation

Tahapan terakhir dari tahapan pengembangan ini adalah tahap evaluasi. Tahap evaluasi meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif digunakan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk penyempurnaan produk, sedangkan evaluasi sumatif digunakan pada akhir program untuk mengetahui hasil penelitian terhadap belajar anak. Berikut ini diuraikan dalam dua evaluasi.

- a. Evaluasi formatif, dilakukan pada setiap tahapan ADDIE evaluasi pada tiap tahapan akan dijelaskan sebagai berikut:
 - 1) *Analyze*
Evaluasi dari tahapan analyze memberikan kesimpulan bahwa cara untuk mengembangkan kecerdasan moral pada anak usia 5-6 tahun menggunakan media buku cerita bergambar digital berbasis kearifan lokal pada anak yang memiliki permasalahan pada perilaku moral
 - 2) *Design*
Evaluasi dari tahapan desain memberikan kesimpulan bahwa isi dari media juga harus memperhatikan tata letak teks sehingga memudahkan anak untuk membaca dan tidak mengganggu gambar pada cerita tersebut.
 - 3) *Development*
Sebelum menuju ketahap penerapan. Hasil penilaian instrument dari ahli materi dan ahli media memberikan persentase dengan kategori layak dan sangat layak, dengan adanya revisi, revisi media buku cerita bergambar sebanyak dua kali, revisi dari ahli materi dilakukan untuk membenarkan penggunaan huruf kapital terhadap nama orang dan tempat. Revisi dari ahli media dilakukan yaitu perlunya menambahkan audio pada buku cerita bergambar digital.
 - 4) *Implementation*
Dari kegiatan yang didesain untuk memunculkan perilaku moral
- b. Evaluasi sumatif, dilakukan untuk mengetahui hasil akhir dari penelitian pengembangan. Untuk hasil akhirnya diketahui bahwa hasil implementasi dinyatakan efektif dan dapat digunakan, sehingga sangat diperlukan sekali media buku cerita bergambar ini diterapkan di sekolah dengan kondisi anak-anak yang memiliki masalah perilaku moral.

Pembahasan

Penelitian pengembangan ini telah dilakukan berdasarkan tinjauan proses pembelajaran di lapangan yang belum pernah menggunakan media untuk mengembangkan perilaku moral di beberapa Lembaga PAUD di Kabupaten Lamongan. Media buku cerita bergambar digital yang berisi cerita untuk mengembangkan perilaku moral merupakan produk yang dikembangkan dengan materi didalamnya diantaranya yaitu menunjukkan nilai kearifan lokal melalui nilai moral kepedulian terhadap orang lain, kemampuan memperhatikan kesenangan temannya, kemampuan menunjukkan nilai kearifan lokal melalui nilai moral menolong temannya yang terkena musibah, kemampuan memutuskan untuk menolong temannya tanpa diminta oleh teman atau guru, dan yang terakhir pada kemampuan menunjukkan nilai kearifan lokal melalui nilai moral kasih sayang kepada teman. Serta media buku cerita bergambar digital juga dilengkapi dengan buku panduan.

Perilaku moral merupakan hasil dari pengetahuan moral dan perasaan moral (Novayanty, 2021). Pengetahuan dan perasaan moral ini yang kemudian diwujudkan dalam tindakan. Tahapannya adalah mengetahui hal yang baik, menginginkan hal yang baik, dan kemudian melakukan hal yang baik. Penanaman nilai moral merupakan suatu konsep abstrak yang berorientasi pada nilai yang ditanamkan untuk anak, hal ini dapat melalui metode, pendekatan, maupun media. Pada pembelajaran anak usia dini banyak cara untuk menanamkan nilai pada anak, namun menurut Kohlberg (dalam Suryadi, 2009) perkembangan anak masih pada tahap pra-konvensional membuat penanaman moral menjadi sesuatu yang tidak mudah dilakukan sehingga perlu suatu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu dalam mengembangkan moral anak.

Media buku cerita bergambar digital menjadi media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini karena media buku cerita bergambar ini merupakan media yang nyata atau konkret yang memudahkan anak membantu mengembangkan perilaku moralnya.

Media buku cerita bergambar digital berbasis kearifan lokal untuk mengembangkan kecerdasan moral pada anak usia dini merupakan bentuk modifikasi dan kombinasi dari metode bercerita dan penggunaan media digital. Media buku cerita bergambar digital ini memperhatikan unsur segi artistik, yang meliputi komposisi, penekanan, keserhanaan, keterpaduan, keseimbangan, ilustrasi gambar yang mendukung isi cerita dalam buku cerita tersebut, desain tata letak ilustrasi, penggunaan warna yang disesuaikan dengan karakteristik anak, sehingga dapat menarik minat anak dan memudahkan anak untuk memahami isi cerita tersebut.

Media buku cerita bergambar digital dikembangkan berupa media dalam bentuk digital. Media buku cerita bergambar digital ini juga dilengkapi dengan buku panduan yang akan memudahkan guru/pendamping dalam memahami dan mengajarkan kepada anak didik. Media buku cerita bergambar digital ini juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan adalah media dapat diakses dengan mudah, karena akan ada link, dan barcode sehingga memudahkan untuk diakses di rumah, disekolah dan lain sebagainya. Selain itu media ini juga berbasis kearifan lokal sehingga selain tema yang diambil dekat dengan anak, media ini juga sebagai alat pelestarian budaya Indonesia. Kemungkinan niaya lebih terjangkau karena tidak perlu membeli buku cerita bentuk cetak. Adapun kekurangan media buku cerita bergambar digital ini adalah diantaranya keterbatasan akses internet, apabila digunakan pada daerah dengan jangkauan internet yang kurang stabil maka akan sulit untuk mengakses media buku cerita bergambar digital ini.

Pengambilan data pada ahli materi dan ahli media dilakukan melalui sebuah angket dengan menggunakan skala *likert* yang berisi pertanyaan, kemudian disebarkan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi mengenai kelayakan media buku cerita bergambar digital. Dengan demikian pendapat ahli dapat menilai dengan jelas mengenai media buku cerita bergambar, baik dari segi tampilan media, penyajian, isi dan penggunaan.

Validator pada validasi materi dan media dilakukan oleh dosen PG-PAUD yang telah memenuhi kriteria yang ditentukan. Validasi instrument ahli materi dilakukan sekali dan mendapatkan hasil persentase 96,6 % dengan kategori media buku cerita bergambar digital ini sangat layak digunakan. Sedangkan validasi instrumen oleh ahli media dilakukan sekali dan mendapatkan hasil persentase 79.6 % dengan kategori bahwa media buku cerita bergambar digital ini layak digunakan sebagai bahan ajar untuk mengembangkan perilaku moral anak usia 5-6 tahun. Selanjutnya uji coba penelitian ini diawali dengan menggunakan metode pre-eksperimen *one group pretest posttest design* guna mengetahui tingkat keefektifan media buku cerita bergambar digital, di dua Lembaga PAUD yaitu TK Aisyiyah VIII Lamongan dengan 15 responden dan TK Aisyiyah IV Lamongan dengan 15 responden. Sebelum dilakukan *treatment* pada anak peneliti merancang *pretest* dengan melakukan kegiatan mewarnai secara berkelompok, guna mengetahui perkembangan awal perilaku moral anak sebelum diberikan *treatment* dengan media. Kemudian *posttest* dilakukan setelah pemberian *treatment* guna untuk mengetahui apakah *treatment* dengan media buku cerita bergambar digital memberikan pengaruh yang signifikan terhadap mengembangkan perilaku moral anak.

Daru uji efektifitas media yang telah dianalisis menggunakan perhitungan hasil uji Wilcoxon menggunakan SPSS 22 menunjukkan bahwa *asymptotic Sig. (2-tailed)* sebesar 0,001 sehingga $p < 0,05$ atau $0,001 < 0,05$, karena hasil dari signifikasi lebih kecil dari 0.05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai media buku cerita bergambar digital berbasis kearifan lokal. Kesimpulan yang didapat yaitu:

1. Media buku cerita bergambar digital berbasis kearifan lokal untuk mengembangkan kecerdasan moral pada anak usia dini merupakan bentuk modifikasi dan kombinasi dari metode bercerita dan

penggunaan media digital. Media terdiri dari 22 halaman dan disajikan dalam bentuk digital. Media buku cerita bergambar digital ini memperhatikan unsur segi artistik, yang meliputi komposisi, penekanan, keserhanaan, keterpaduan, keseimbangan, ilustrasi gambar yang mendukung isi cerita dalam buku cerita tersebut, desain tata letak ilustrasi, penggunaan warna yang disesuaikan dengan karakteristik anak, sehingga dapat menarik minat anak dan memudahkan anak untuk memahami isi cerita tersebut. Materi didalamnya diantaranya yaitu menunjukkan nilai kearifan lokal melalui nilai moral kepedulian terhadap orang lain, kemampuan memperhatikan kesenangan temannya, kemampuan menunjukkan nilai kearifan lokal melalui nilai moral menolong temannya yang terkena musibah, kemampuan memutuskan untuk menolong temannya tanpa diminta oleh teman atau guru, dan yang terakhir pada kemampuan menunjukkan nilai kearifan lokal melalui nilai moral kasih sayang kepada teman

2. Media buku cerita bergambar digital telah dikembangkan dan melakukan uji validasi dengan Validasi instrument ahli materi dilakukan sekali dan mendapatkan hasil persentase 96,6 % dengan kategori media buku cerita bergambar digital ini sangat layak digunakan. Sedangkan validasi instrumen oleh ahli media dilakukan sekali dan mendapatkan hasil persentase 79,6 % dengan kategori bahwa media buku cerita bergambar digital ini layak digunakan sebagai bahan ajar untuk mengembangkan perilaku moral anak usia 5-6 tahun.
3. Dari uji efektifitas media yang telah dianalisis menggunakan perhitungan hasil uji Wilcoxon menggunakan SPSS 22 menunjukkan bahwa asymp.Sig (2-tailed) sebesar 0,001 sehingga $p < 0,05$ atau $0,001 < 0,05$, karena hasil dari signifikansi lebih kecil dari 0.05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Yang artinya ada perbedaan rata-rata antara *pretest* dengan *posttest* yang mengalami kenaikan nilai skornya pada hasil *posttest* sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media buku cerita bergambar digital berbasis kearifan lokal efektif digunakan untuk mengembangkan kecerdasan moral pada anak usia 5-6 tahun.

5. REFERENSI

- Abi Mulia, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Instalasi Tenaga Listrik Di Smk. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 7(2).
- Afnita, J., & Latipah, E. (2021). Perkembangan Moral Anak Usia Dini Usia 0-6 Tahun Dan Stimulusnya. *Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender Dan Anak*, 16(2), 289–306.
- Ahyani, L. N. (2012). Metode dongeng dalam meningkatkan perkembangan kecerdasan moral anak usia prasekolah. *Jurnal Psikologi: PITUTUR*, 1(1), 24-32.
- A'isyah, S., & Reza, M. (2014). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Penerapan Media Bola Berwarna Pada Kelompok B Di Tk Dharma Wanita Gebangsari Mojokerto. *PAUD Teratai*, 3(3).
- Anggraini, P., & Ningrum, M. A. (2018). Pengembangan Media Roda Putar Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia 4-5 Tahun Putri Anggraini Mallevi Agustin Ningrum. *Paud Teraai*, 7(3), 1-6.
- Anwar, I. (2010). Pengembangan Bahan Ajar. Direktori Upi.
- Ardy, W. N. (2016). Konsep Dasar PAUD. *Yogyakarta: Gava Media*.
- Arikunto. (2012). Prosedur Penelitian. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2011). Media Pembelajaran. Raja Grafindo Persada.
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Fkip*, 2(1), 589–590.
- Auliya, F., Pranoto, Y. K. S., & Sunarso, A. (2020). Kecerdasan Moral Anak Usia Dini. In *Edukasi* (Vol. 2, Issue 1). Pt. Nasya Expanding Management.
- Burhan, N. (2005). Teori Pengkajian Fiksi. Gadjah Mada University Press.
- Branch, R. M. (2009). Instructional design: The ADDIE approach (Vol. 722). New York: Springer.
- Chuang, S., & Yanti, M. E. (2021). Mengembangkan Nilai-Nilai Moral Dan Pendidikan Kristiani Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Teruna Bhakti*, 4(1), 21-35.
- Chusna, L. A., & Ningrum, M. A. (2019). Pengembangan Media Dakon Geometri Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia 4-5 Tahun. 8 (2). *PAUD Teratai*, 8(2).
- Damayanti, E., & Ikawati, A. (2018). Digital Media Dongeng Berbasis Animasi Sebagai Inovasi Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *Likhitaprajna Jurnal Ilmiah*, 20(2), 177–183.
- Dhiu, K. D., & Tawa, O. P. A. (2021). Aspek Perkembangan Nilai Agama Dan Moral Anak Usia Dini. *Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*, 37.
- Endang, M. (2013). Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan. Alfabeta.
- Fitria, A., Munawar, A., & Pratama, P. P. (2021). Pengaruh Penggunaan Internet Banking, Mobile Banking Dan SMS Banking Terhadap Kepuasan Nasabah Bank BNI. *Jurnal Informatika Kesatuan*, 1(1), 43-52.

- Fuadah, Y. (2022). Penggunaan Media Cerita Bergambar Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Muftadiin*, 8(1), 67-77.
- Fuadia, N. (2022). Perkembangan Sosial Emosi Pada Anak Usia Dini. *Wawasan: Jurnal Kediklatan Balai Diklat Keagamaan Jakarta*, 3(1), 31-47. <https://doi.org/10.53800/Wawasan.V3i1.131>
- Hajar, S., Nur, A., Setyowati, S. (2010). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Media Manik Bombik Pada Kelompok Tk B. 58, 1-7.
- Hamzah, A. (2021). Metode penelitian & pengembangan (research & development) uji produk kuantitatif dan kualitatif proses dan hasil dilengkapi contoh proposal pengembangan desain uji kualitatif dan kuantitatif. CV Literasi Nusantara Abadi.
- Hamzah, & Lamatenggo, N. (2011). Teknologi Komunikasi, Informasi, & Pembelajaran. Pt. Bumi Aksara.
- Handayani, D., & Reza, M. (2015). Penggunaan Metode Bercerita Melalui Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Siswa Kelompok A Di Taman Kanak-Kanak Darussalam Driyorejo Gresik. *PAUD Teratai*, 3(3).1-5.
- Harjanto. (2008). Perencanaan Pengajaran. Rineka Cipta.
- Hastuti, D. (2017). Psycho Social Stimulation In Play Groups And Its Effect To Motor, Cognitive, Socio-Emotional, And Character Development Child's. *Jurnal Ilmu Keluarga Dan Konsumen*, 2(1), 41-56.
- Hudi, I. (2017). Pengaruh Pengetahuan Moral Terhadap Perilaku Moral Pada Siswa Smp Negeri Kota Pekanbaru Berdasarkan Pendidikan Orangtua. 2(1), 30-44.
- Iin, S. (2023). Pengembangan Media Buku Cerita Digital Untuk Menanamkan Karakter Disiplin Dan Kreatif Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah (*Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung*).
- Indriana, D. (2011). Ragam Alat Bantu Media Pengajaran. Diva Press.
- Istim, N., Hendratno, H., & Setyowati, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Loose Part Bahan Plastik Terhadap Perkembangan Bahasa Dan Fisik Motorik Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8572-8584. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V6i5.3793>
- Krismayanti, Riza, Y. K., & Laila. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Dasar Anak Pada Siswa Kelas 4 Sdn Mrican Kota Kediri Tahun Ajaran 2020/2021. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Kurniasih, S. (2022). Pengembangan Keterampilan Menyimak Anak Melalui Pembelajaran Dalam Jaringan. *Jurnal Evaluasi Dan Pembelajaran*, 4(1), 40-47. <https://doi.org/10.52647/jep.V4i1.43>
- Lawrence Kohlbergh. 1975. The cognitive-developmental approach to moral education. *The Phi Delta Kappan*, Vol.56 No.10
- Lawrence Kohlbergh. 1979. The claim to moral adequacy of a highest stage of moral judgment. *The journal of philosophy*, Vol.70 No.18
- Lestari, M. A., Eliyanti, M., & Permana, A. (2017). Efektivitas penggunaan media buku cerita bergambar dalam penanaman nilai-nilai moral siswa SD kelas rendah. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 4(2).
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Pembelajaran Di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 05(01), 1561-1566.
- Marini, & Rukiyati. (2020). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Budaya Minangkabau Untuk Meningkatkan Pengetahuan Agama Dan Moral Anak Usia 5-6 Tahun. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Maulidiya, E. C., & Reza, M. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Interaksionisme Simbolik Untuk Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 20(1), 81-95. <https://doi.org/10.21274/Dinamika.2020.20.1.81-95>
- Mimin, E. (2021). Pengembangan Model Kurikulum Paud 2013 Berbasis Kearifan Lokal Suku Ngalum Ok. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 374-388.
- Menanti, A., & Murad, A. (2016). Tingkat Pertimbangan Moral Remaja. 1(1), 24-32.
- Mentari, D., Sumpono, & Ruyani, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berdasarkan Hasil Riset Elektroforesis 2-D Untuk Mengukur Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa. *Pendipa Journal Of Science Education*, 2(2), 131-134. <https://doi.org/10.33369/Pendipa.2.2.131-134>
- Muntoha. (2015). Pembinaan Dan Pelatihan Kader Pengurus Dan Pengelola Baru Pendidikan Anak Usia Dini (Paud) Cerdas Dusun Bandung Dan Dusun Songbanyu 1 ., *Asian Journal Of Innovation And Entrepreneurship*, 4(3), 166-171.
- Ningrum, M. A., & Wardhani, A. M. R. K. (2021). Pengembangan Buku Panduan Anti-Bullying Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial-Emosional Anak Usia Dini. 6(September), 131-142.
- Norfai, S. K. M. (2021). Statistika Non-Parametrik Untuk Bidang Kesehatan (*Teoritis, Sistematis dan Aplikatif*) (Vol. 219). Penerbit Lakeisha.
- Novayanty, A. A. (2021). Peningkatan Perilaku Moral Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penggunaan Metode Bercerita. *Instruksional*, 2(2), 128-136.
- Oktaviana, N. F., & Wuryandani, W. (2019). Pengembangan Media Big Book Untuk Meningkatkan Perilaku Moral Pada Anak Usia 5-6 Tahun.

- Octaviana, S. D., & Setyowati, S. (2013). Meningkatkan Kemampuan Kongnitif Anak Dalam Mengenal Konsep Bilangan Menggunakan Media Gelas Dan Kancing Di Kelompok B Tk Al-Amin Sidoarjo. *Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya*, 2(2), 1-9.
- Pranoto, Y. K. S., Auliya, F., & Saputri, U. (2021). Instrumen Kecerdasan Moral untuk Anak: Validitas dan Reliabilitas. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1677-1789.
- Pratiwi, W. (2017). Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 106-117
- Puspitasari, F. P., & Reza, M. (2014). Pengembangan Media Pohon Jerapah Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Bilangan Pada Kelompok A Di Tk Yang Terakreditasi A, B, Dan C Di Wilayah Ngoro Mojokerto. *Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya, Paud Teratai*, 3(3), 1-4.
- Putri, H. (2017). Penggunaan Metode Cerita Untuk Mengembangkan Nilai Moral Anak Tk/Sd. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 87-95.
- Rachmawati, S. Ode Dan N. A. (2017). Peran Budaya Lokal Sebagai Media Resolusi Konflik. *Jurnal Of Government Jog*, 2(2), 103-119.
- Rahman, M. H., Kencana, R., & Nurfaizah, S. P. (2020). Pengembangan Nilai Moral Dan Agama Anak Usia Dini: Panduan Bagi Orang Tua, Guru, Mahasiswa, Dan Praktisi Paud. Edu Publisher.
- Rohmah, U. (2018). Pengembangan Karakter Pada Anak Usia Dini (Aud). *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 85-102.
- Rina, N., Suminar, J., Damayani, N., & Hafiar, H. (2020). Character education based on digital comic media.
- Rizkiyah, P., & Ningrum, M. A. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Kecakapan Literasi Digital Anak Usia Dini. *Indonesian Journal Of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 4(1), 115-133. <https://doi.org/10.35473/ljec.V4i1.1230>