

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh pendidik untuk membimbing anak didik agar dapat meningkatkan segala aspek yang ada dalam setiap individu. Pendidikan utama yang diperoleh oleh anak yaitu pada pendidikan anak usia dini. 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 akan berpengaruh terhadap tumbuh kembang anak yang kurang optimal (Rustini, 2018).

Usia dini disebut dengan masa *golden age* yaitu artinya masa emas. Dikatakan dengan masa emas karena pada masa ini anak mengalami proses tumbuh kembang yang sangat pesat. Masa *golden age* ini yaitu rentang usia 0–6 tahun. 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. 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 (Inawati, 2017).

Moral merupakan penentu perilaku dalam bertingkah laku untuk masa depan anak. Dengan menanamkan nilai moral artinya mendidik perkembangan

kecerdasan moralnya (Putri, 2017). 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 (Nurhayati, dkk, 2019). 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. 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.

Tri hita karena berasal dari bahasa sansekerta dimana Tri artinya tiga, Hita artinya sejahtera dan Karena artinya penyebab. Jadi Tri Hita Karena artinya tiga penyebab kesejahteraan atau kebahagiaan. 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. Tri hita karena merupakan ajaran dari agama Hindu yang bertujuan untuk mewujudkan kehidupan yang bahagia. 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. 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* Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Nadiem Anwar Makarim menerbitkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat Coronavirus (*Covid-19*). Dengan begitu proses pembelajaran di sekolah 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. 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. Media pembelajaran merupakan bahan yang membantu dalam proses belajar mengajar agar pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Nurrita, 2018). Media pembelajaran memegang peranan penting dalam proses pembelajaran, dengan adanya media minat anak didik lebih terangsang saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Dalam situasi pandemi dan proses pembelajaran dilakukan secara *daring* sangat diperlukannya media pembelajaran guna menarik perhatian anak didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Kemajuan teknologi saat ini dapat membantu dalam pembuatan media pembelajaran yang dibuat dengan kreatif sehingga dapat menarik motivasi dan minat anak didik. Dengan begitu pendidik tidak hanya menggunakan metode tutur kata dan media majalah saja tetapi dapat bervariasi sehingga anak didik tidak merasa bosan. Dengan media pembelajaran yang dibuat dengan teknologi dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran yang dapat merangsang semangat belajar anak didik (Hapsari, 2020).

Berdasarkan hasil observasi 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 dalam masa percobaan tatap muka disekolah, peneliti menemukan permasalahan yang terjadi yaitu pendidikan moral agama anak masih kurang. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan guru yang mengatakan dalam aspek moral agama guru menghadapi masalah dalam memberikan stimulasi dalam aspek moral agama. Hal tersebut terlihat ketika anak berinteraksi dengan teman dan gurunya. Saat pembelajaran dikelas ketika anak diajak untuk berdoa sebelum memulai kegiatan anak masih bermain dan belum bisa mengikuti arahan dari gurunya.

Peneliti memilih cerita bergambar digital berbasis audio visual ini karena dapat merangsang anak untuk berpikir dan berimajinasi dengan sebuah karakter yang ada didalam cerita. Cerita bergambar dapat menarik perhatian anak, karena ada gambar dan tulisan sehingga anak tertarik dan tumbuh rasa ingin tahu terhadap isi dari cerita bergambar. 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 (Watini, 2020). Teknologi yang sudah berkembang pesat di era globalisasi membuat kemajuan yang sangat besar dalam dunia pendidikan sehingga dapat membuat cerita bergambar digital. Cerita bergambar digital berupa buku cerita yang dapat diakses melalui teknologi salah satunya *handphone*. Anak usia dini pastinya sudah tidak asing dengan yang namanya *gadget* seperti *handphone* bahkan sudah menjadi kawan sehari-hari bagi anak (Mashrah, 2017). Tetapi banyak yang menganggap bahwa *gadget* membawa dampak buruk bagi anak, karena

dianggap *gadget* hanya untuk bermain game saja. Sebenarnya dengan mengenalkan *gadget* kepada anak usia dini dapat bermanfaat bagi anak, tentunya tetap dalam pengawasan orang tua ataupun pendidik. Dengan penggunaan *gadget* yang tepat bagi anak usia dini, anak mendapatkan manfaat dalam mengasah pemahaman dalam kosakata (Mahcmud, 2018). Semakin berkembangnya teknologi membuat kemajuan yang canggih, melalui *gadget* menyediakan berbagai macam fitur dan aplikasi yang menyediakan informasi pendidikan, sosial, olahraga, ekonomi, politik, dan masih banyak yang dapat diakses melalui *gadget* (Yumarni, 2018). Tentu saja *gadget* menjadi sesuatu yang menarik bagi anak-anak, karena pada *gadget* menyediakan gambar, suara, gerak, lagu, menonton video, dan sebagainya.

Untuk dapat menarik perhatian anak dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media audio visual. Media audio visual dapat membantu dalam menyampaikan pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkrit. Melalui media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar anak didik karena melibatkan imajinasi dan motivasi belajar. Dengan media audio visual dapat menumbuhkan rasa ingin tahu yang lebih besar terhadap anak (Firdaus, 2016). Khususnya bagi anak usia dini media audio visual sangat cocok diterapkan, karena dalam memberikan pembelajaran kepada anak usia dini memerlukan stimulasi untuk merangsang pola pikir anak dan merangsang rasa ingin tahu anak. Sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Media audio visual dibuat harus disesuaikan dengan tujuan pesan yang ingin disampaikan, berupa gambar yang menarik dan berisi suara sehingga dapat membangkitkan motivasi dan minat anak didik serta anak dapat mengingat pesan yang terkandung dalam isi cerita (Suarningsih, 2017).

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. Terutama dalam pembelajaran *daring* yang telah berlangsung selama pandemi covid-19 ataupun dapat digunakan dalam pembelajaran tatap muka. Dengan berkembangnya teknologi, 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. Jika anak diberikan bimbingan, maka anak akan lebih mengingat, menyerap, dan dapat menerapkan isi dari cerita dalam kehidupan sehari-hari anak. Hal untuk mendukung keberhasilan dalam buku cerita bergambar diperlukan tokoh-tokoh yang dapat menarik perhatian anak. Misalnya dengan menggunakan tokoh-tokoh kartun anak-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 media cerita bergambar yang berbentuk digital berbasis audio visual ini bertujuan 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. Penelitian yang dilakukan yaitu penelitian pengembangan dengan model ADDIE. Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, maka peneliti perlu

melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Cerita Bergambar Digital Berlandaskan Tri Hita Karana Berbasis Audio Visual Untuk Menstimulasi Perkembangan Moral Agama di Kelompok B6 TK Kencana Kumara Mas Kabupaten Gianyar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, terdapat beberapa identifikasi permasalahan yaitu sebagai berikut.

- 1.2.1 Media pembelajaran yang digunakan belum memadai sehingga tidak dapat menarik perhatian anak dalam proses belajar mengajar yang menyebabkan anak didik menjadi bosan dalam mengikuti pembelajaran.
- 1.2.2 Guru memiliki keterbatasan dalam merancang media pembelajaran elektronik.
- 1.2.3 Pada usia dini anak sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat sehingga butuh stimulasi, maka perlu media pembelajaran berbasis audio visual untuk menstimulasi aspek perkembangan moral agama khususnya dalam pembelajaran *daring*.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat adanya beberapa identifikasi masalah yang ada dalam penelitian ini, maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar penelitian ini dapat memperoleh hasil yang optimal. Dalam penelitian ini difokuskan pada pengembangan cerita bergambar digital dengan berlandaskan tri hita karana berbasis audio visual untuk menstimulasi perkembangan moral agama pada Kelompok B6 TK Kencana Kumara Mas.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan beberapa masalah adalah sebagai berikut.

1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun cerita bergambar digital berlandaskan tri hita karena berbasis audio visual untuk menstimulasi perkembangan moral agama pada Kelompok B6 TK Kencana Kumara Mas ?

1.4.2 Bagaimanakah kelayakan cerita bergambar digital berlandaskan tri hita karena berbasis audio visual untuk menstimulasi perkembangan moral agama pada Kelompok B6 TK Kencana Kumara Mas ?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1.5.1 Untuk mendeskripsikan rancang bangun cerita bergambar digital berlandaskan tri hita karena berbasis audio visual untuk menstimulasi perkembangan moral agama pada Kelompok B6 TK Kencana Kumara Mas ?

1.5.2 Untuk mendeskripsikan kelayakan cerita bergambar digital berlandaskan tri hita karena berbasis audio visual untuk menstimulasi perkembangan moral agama pada Kelompok B6 TK Kencana Kumara Mas ?

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini ada secara praktis maupun teoritis yaitu sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan terutama mengenai cerita bergambar digital berbasis audio visual yang dijadikan sebagai bahan untuk meningkatkan proses belajar mengajar khususnya dalam perkembangan moral agama serta dapat menjadi referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan mengenai cerita bergambar untuk anak usia dini.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Anak

Penggunaan cerita bergambar ini diharapkan dapat menarik perhatian dan minat anak dalam mengikuti proses pembelajaran. Dalam cerita bergambar berisi pesan yang mengandung moral agama. Cerita bergambar ini dibuat dengan berbasis audio visual dengan tujuan agar anak lebih mudah memahami isi dari cerita yang dibuat dengan menggunakan bahasa yang sederhana agar anak lebih memahami isi dari cerita sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

1.6.2.2 Bagi Guru

Penggunaan cerita bergambar ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan membantu dalam menstimulasi perkembangan moral agama agar lebih efisien.

1.6.2.3 Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat membawa pengaruh positif yang dapat mengoptimalkan kualitas pembelajaran bagi anak melalui media pembelajaran cerita bergambar. Dan hasil produk dalam penelitian ini diharapkan dapat

menambah koleksi media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.

1.6.2.4 Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi peneliti selanjutnya sebagai sumber referensi dalam melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran bagi AUD.

1.7 Spesifikasi Produk

Penelitian pengembangan ini menghasilkan suatu produk cerita bergambar digital yang berbasis audio visual. Adapun uraian singkat mengenai cerita bergambar digital berbasis audio visual yaitu sebagai berikut.

- 1.7.1 Produk ini berupa media pembelajaran yang merupakan sebuah bahan ajar yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.
- 1.7.2 Produk ini berupa cerita bergambar digital yang mengandung pesan yang dapat menstimulasi dalam aspek perkembangan moral agama pada anak usia dini.
- 1.7.3 Produk ini berupa cerita bergambar yang berbasis audio visual yang bertujuan agar memudahkan anak untuk memahami pesan yang disampaikan melalui cerita.
- 1.7.4 Isi yang disampaikan dalam cerita bergambar yaitu berlandaskan ajaran tri hita karana, dimana dalam ajaran tri hita karana mengandung 3 unsur yaitu hubungan manusia dengan tuhan, hubungan manusia dengan manusia, dan hubungan manusia dengan lingkungan. Yang nantinya akan dikaitkan dengan tema lingkungan dan sub tema lingkungan keluarga.

1.7.5 Produk ini berupa media pembelajaran berupa cerita bergambar untuk menstimulasi perkembangan moral agama pada Kelompok B6 TK Kencana Kumara Mas.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Anak usia dini merupakan anak yang aktif dan mempunyai rasa ingin tahu yang besar terhadap sesuatu. Pendidikan moral dan agama sangat penting ditanamkan kepada anak sejak usia dini. Agar anak dapat berperilaku yang baik seperti sopan santun, saling menghormati, saling membantu, dan sebagainya. Dalam mendidik anak usia dini perlu adanya stimulasi untuk membantu keberhasilan pembelajaran. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Dalam memberikan pembelajaran anak senang melakukan sesuatu yang baru dan berbagai variasi, karena anak mudah bosan. Dengan begitu, pendidik diharapkan dapat memfasilitasi sarana dan prasarana yang dapat menunjang proses pembelajaran. Pentingnya pengembangan cerita bergambar digital yang berbasis audio visual diharapkan dapat membantu anak didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Begitupun bagi pendidik diharapkan dapat memudahkan dalam menyampaikan materi kepada anak. Sehingga dengan adanya pengembangan cerita bergambar audio visual ini dapat berpengaruh terhadap hasil belajar anak agar mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut.

1.9.1 Asumsi Pengembangan

1.9.1.1 Cerita bergambar digital berbasis audio visual ini mampu membangkitkan minat dan semangat anak dalam belajar. Melalui cerita bergambar digital berbasis audio visual dapat membantu anak dalam memahami pesan yang disampaikan pendidik melalui isi cerita. Selain itu, cerita bergambar digital berbasis audio visual ini dapat menstimulasi perkembangan moral agama pada anak. Karena dalam isi cerita mengandung materi mengenai ajaran tri hita karana. Dengan begitu dapat menambah pengetahuan anak mengenai ajaran tri hita karana yang dibuat dengan tema lingkungan dan sub tema lingkungan keluarga.

1.9.1.2 Cerita bergambar digital berbasis audio visual ini dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada anak sehingga kegiatan pembelajaran dapat mencapai hasil yang optimal.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

1.9.2.1 Pengembangan cerita bergambar digital berbasis audio visual ini dikembangkan berdasarkan karakteristik anak pada kelompok B6 TK Kencana Kumara Mas, sehingga produk hasil pengembangan diberikan kepada anak kelompok B6 TK Kencana Kumara Mas dan anak lain yang memiliki karakteristik yang sejenis.

1.9.2.2 Isi dalam cerita bergambar digital berbasis audio visual ini hanya berisi ajaran tentang tri hita karena dengan tema lingkungan dan sub tema lingkungan keluarga.

1.9.2.3 Penelitian ini hanya mengembangkan produk media cerita bergambar digital berbasis audio visual yang hasilnya berupa video.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman mengenai istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini maka penulis merasa perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah yaitu sebagai berikut.

1.10.1 Penelitian pengembangan yaitu penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan sebuah produk yang berupa media pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan yang terjadi.

1.10.2 Dalam media cerita bergambar digital berbasis audio visual yang berupa teks, gambar, suara dan nantinya akan berupa video yang diaplikasikan melalui elektronik berupa laptop atau *handphone*.

1.10.3 Cerita bergambar digital berbasis audio visual merupakan cerita bergambar yang berisi cerita mengenai ajaran tri hita karena dengan tema lingkungan dan sub tema lingkungan keluarga. Dimana dalam konsep tri hita karena mengandung tiga unsur yaitu hubungan manusia dengan tuhan, hubungan manusia dengan manusia dan hubungan manusia dengan lingkungan

1.10.4 Media cerita bergambar digital berbasis audio visual ini memfokuskan untuk menstimulasi aspek perkembangan moral agama pada anak usia dini

seperti melakukan doa sehari-hari, sikap toleransi, saling menyayangi, saling menghormati, dan sebagainya.

