

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Manusia disebut makhluk sosial yang berinteraksi dengan orang disekitar. Manusia tidak bisa untuk hidup sendiri dan sehingga membutuhkan ada bantuan orang lain untuk menjalani hidupnya yang dapat dicapai melalui interaksi dan komunikasi dengan orang lain sehingga dapat mengembangkan kehidupan yang lebih maju (Fahreza dan Rahmi, 2018. Agusniatih dan Monepa (2019) mengatakan bahwa kurangnya pelatihan sikap dan keterampilan sosial di beberapa bagian wilayah kota di Indonesia beberapa akhir-akhir ini muncul di berita TV hampir setiap hari bahwa berbagai bentuk krisis sosial, seperti kurangnya disiplin, kurangnya empati terhadap isu-isu sosial, efisiensi komunikasi yang rendah, perilaku agresif, ekspresi paksaan, konflik dan perselisihan antar kelompok.

Menurunnya rasa peduli terhadap sesama, saling menghormati, dan tidak adanya toleransi menyebabkan banyak terjadi bentrok antar warga, peperangan tanpa masalah yang jelas antar suku, sehingga luntur dan tergerusnya nilai-nilai kearifan oleh perkembangan zaman telah menjadi salah satu bencana bagi kehidupan. Wahyuningsih dan Suyanto (2015) menjelaskan bahwa kearifan dan nilai-nilai lokal dapat membantu mengembangkan kemampuan sosial. Sangat baik untuk mengenalkan nilai-nilai kearifan lokal sejak dini, karena pengenalan sejak dini dapat membimbing kehidupan anak selanjutnya. Kearifan dan nilai-nilai lokal yang diajarkan kepada anak sejak dini membuat mereka mengerti bahwa hidup bukan hanya dunia luar, tetapi juga dunia yang dekat dengannya.

Ajaran Tat Twam Asi merupakan ajaran kesusilaan yang ada dalam Agama Hindu. Tat Twam Asi terdiri dari tiga kata, yaitu Tat yang berarti itu (dia), Twam yang berarti kamu, dan Asi berarti adalah. Tat Twam Asi bermakna itu adalah kamu. Maksud yang terkandung dalam ajaran Tat Twam Asi adalah “Ia adalah kamu, saya adalah kamu, dan semua makhluk adalah sama”. Ajaran Tat Twam Asi memunculkan sikap empati dan merasakan apa yang dirasakan orang lain (Kusuma, 2018). Ajaran tersebut menuntun kita memiliki jiwa sosial dan memiliki keinginan untuk menolong orang lain. Ajaran Tat Twam Asi juga mengajarkan tentang kesusilaan, yaitu tingkah laku yang baik dan mulia untuk dapat membina hubungan yang baik dan rukun diantara sesama makhluk hidup lainnya.

Empati adalah salah satu bagian dari aspek sosial emosional yang dikembangkan pada anak usia dini dan didalamnya terkait pada keterampilan sosial anak. Ketika anak belajar berbicara atau berkomunikasi dan bekerja bersama dengan orang lain atau temannya, penting untuk mengembangkan keterampilan sosial anak. Anak juga akan belajar memiliki empati dan nilai kemanusiaan terhadap orang yang ada disekitarnya yaitu adanya seperti orang tua, saudara, guru, teman atau manusia atau yang ditemuinya. Goleman (2001) percaya bahwa empati adalah kemampuan untuk merasakan perasaan orang lain, memahami pendapat mereka, membangun kepercayaan, dan konsisten dengan orang lain. Sutanti (2015) mengatakan bahwa empati adalah suatu kebiasaan yang dimiliki orang untuk melakukan pemahaman tentang apa yang dipikirkan dan dirasakan oleh seseorang, dapat dikomunikasikan melalui komunikasi verbal maupun nonverbal, dan tidak akan kehilangan kendali atas diri mereka sendiri,

sehingga orang tidak tersesat dalam lingkungan orang lain. Menurut Dalila (2017), empati adalah salah satu tindakan yang dilakukan melalui cara berpikir yang benar tentang orang lain, sehingga orang lain berpikir bahwa tindakan tersebut baik dan benar. Berdasarkan beberapa pengertian empati yang didapatkan maka dapat ditarik sebuah kesimpulan empati adalah suatu kemampuan atau keterampilan pada orang untuk memiliki pemahaman dan mengerti tentang perasaan orang lain sehingga mereka dapat mengambil tindakan atau fakta tentang orang tersebut.

Rendahnya kemampuan empati pada anak bisa disebabkan karena beberapa faktor seperti yang dijelaskan Rachmah (2016) bahwa kurangnya kesadaran anak-anak akan perilaku kekerasan juga tergantung pada kurangnya empati yang dimiliki anak. Seperti yang kita ketahui bersama, empati anak cenderung menurun, dan anak menunjukkan bahwa mereka tidak memiliki emosi khusus seperti kasih sayang, cinta, dan keinginan untuk membantu. Kemampuan berempati dengan seseorang dipengaruhi oleh keadaan baik itu pengalaman, situasi dan keadaan serta respons empati yang diberikan.

Menurut Wati, dkk (2016), kurangnya empati anak disebabkan karena anak lebih suka bermain sendiri dan berebut mainan, sulit berbagi mainan dan makanan dengan teman yang tidak membawa makanan, masih belum bisa memberi dan meminta maaf karena kesalahan dengan teman dan mendapatkan pengampunan dari teman. Anak-anak sering berbicara kasar kepada guru atau teman sebayanya, dan tidak pernah mengucapkan terima kasih ketika mereka mendapatkan sesuatu. Hal ini juga disebabkan kurangnya pengawasan guru dalam kegiatan pembelajaran dan permainan di sekolah.

Menurut Limarga (2017), rendahnya empati anak berkaitan dengan tingginya sifat egosentris anak. Sifat egosentris anak memungkinkan anak untuk memahami dan memandang atau melihat sesuatu dari minat dan sudut pandang mereka, misalnya bermain sendiri dan tidak bisa berbagi satu sama lain, atau bermain dengan teman secara bergiliran, apalagi jika bermain bersama teman akan marah ketika meminjam mainan. Sifat egosentris membuat anak sulit menjalin hubungan dengan teman sebaya, yang menghalangi mereka untuk bergabung dengan kelompok. Sifat anak yang sangat mementingkan diri sendiri disebabkan oleh ketidakmampuan anak untuk memahami pendapat yang berbeda tentang pikiran orang lain. Kumalasari dan Susanto (2017) berkata bahwa kurangnya empati pada anak mirip halnya pada waktu bermain terdapat teman yang menangis, tetapi anak malah terdiam dengan membiarkan saja tanpa mendekati ataupun menghibur temannya, tidak menjenguk teman yang sakit dan hanya tertawa saat ada temannya yang terjatuh.

Dewi, dkk (2019) menjelaskan bahwa kurangnya penanaman empati sejak dini menyebabkan anak-anak kurang memahami tentang toleransi, rasa kasih sayang, rasa peduli, memiliki rasa egosentris yang tinggi, dan perlu adanya dorongan untuk dimintai bantuan dari orang lain. Selain itu juga kurangnya penanaman empati sejak dini maka terjadi kasus-kasus perundungan, kejahatan kekerasan, dan perilaku agresif. Berdasarkan beberapa pendapat tentang faktor yang bisa mengakibatkan kurangnya empati pada anak, maka bisa disimpulkan karena kesadaran yang kurang pada anak terhadap tindakan kekerasan yang dilakukan, tidak mampu merasakan perasaan yang spesifik misalnya kasihan, peduli dan ingin membantu, lebih senang bermain sendiri, sukar membagikan

makanan dan minuman, belum sanggup memberi dan mendapat maaf, sifat egosentris yang masih tinggi, dan kurangnya penanaman empati semenjak dini.

Tingkah laku anak akan dipengaruhi oleh lingkungan tumbuh kembangnya, seperti yang dijelaskan oleh Sutanti (2017), anak lebih cenderung memiliki sifat meniru, anak belajar dari apa yang dilihatnya dan tidak memiliki keterampilan yang baik untuk menyaring yang baik dan buruk. Seperti halnya memukul, mencubit, dan menggoda atau mengejek ke teman, ini adalah perilaku atau sikap anak karena sesuatu yang dilihatnya dan juga dari kehidupan keluarga sehari-hari, lingkungan harus menjadi contoh yang baik bagi perkembangan anak. Tarini, dkk (2018) mengatakan bahwa meskipun anak telah dibekali dengan kemampuan berempati tetapi dalam tumbuh kembangnya, kemampuan tersebut tidak dijamin dapat berkembang jika tidak distimulasi sejak dini pada diri anak.

Menurut Pratama dan Simaremare (2016), anak-anak suka menerima nilai-nilai empati yang diajarkannya dengan meniru perilaku guru atau orang tuanya dan menerapkannya. Cerita yang disampaikan kepada anak dapat menyampaikan nilai empati dan dapat digunakan untuk meningkatkan empati dalam emosi, pemahaman, dan perilakunya. Orang tua, orang dewasa, pengajar, guru, dan dapat membantu anak mengembangkan rasa empati dengan menjadi panutan, memberikan pemahaman, dan mendorong anak untuk memperoleh keterampilan empati yang perlu ditunjukkan oleh anak. Memberikan cerita kepada anak mampu membantu menumbuhkan sikap empati terhadap anak sejak dini, karena memudahkan anak menyerap pikiran dan makna dalam cerita. Menumbuhkan empati anak dapat dilakukan dengan cara bercerita yang mengandung nilai empati pada kehidupan dan disampaikan dengan mengajak anak membaca dan

mendengarkan cerita. Pratama dan Simaremare (2016) percaya bahwa buku cerita bisa membantu menumbuhkan empati pada anak. Buku tersebut dapat menceritakan kisah yang diceritakan oleh guru dengan jelas, membimbing komunikasi antara guru dan anak, dan membuat anak lebih memperhatikan cerita apalagi berisi gambar yang lebih menarik yang akan mengakibatkan anak memahami dan menerapkan nilai cerita dalam kehidupan setiap hari.

Buku cerita yang diberikan kepada anak biasanya memiliki gambar yang bisa menarik anak untuk melihat dan membaca buku tersebut karena buku tersebut menarik baginya. Buku cerita yang berisi gambar disebut buku cerita bergambar yaitu kombinasi dari gambar juga dilengkapi dengan kata-kata. Diperlukan kombinasi gambar dan teks yang baik untuk menyampaikan informasi dalam buku (Ratnasari dan Zubaidah, 2019). Buku cerita bergambar artinya buku itu ditulis dengan gaya bahasa sederhana dan ringan yang dilengkapi menggunakan gambar sehingga dapat memberikan gambaran visual, khayalan, dan media pembelajaran untuk anak agar mengerti cerita yang diberikan (Lengkong, dkk, 2020). Buku cerita bergambar artinya suatu bacaan yang mengandung cerita juga disertai menggunakan sesuatu yang menarik yaitu gambar yang bisa mendeskripsikan suasana pada cerita baik pada bentuk dongeng, legenda, atau cerita binatang (Pramulia, dkk, 2020).

Mahardika, dkk (2020) menjelaskan jika buku cerita bergambar bisa menarik perhatian anak untuk belajar dan lebih cepat mengerti jika diberi visualisasi yang menarik dan memiliki banyak warna, karena anak-anak menyukai sesuatu yang kreatif. Halim dan Munthe (2019) menjelaskan jika hadirnya buku cerita bergambar adalah menjadi suatu hal yang awam dan begitu disukai oleh

anak serta dapat dijadikan untuk sumber media pembelajaran yang menarik karena dalam cerita dibayangkan dengan gambar dan adanya warna yang beragam, sesuai penggunaan latar dan pembuatan alur yang dikatakan menarik. Putri, dkk (2020) berpendapat bahwa buku cerita bergambar cocok ketika dibaca anak dan orang dewasa. Ilustrasi, warna, dan sederhananya cerita memungkinkan buku itu untuk mengubah konsep abstrak menjadi konsep realistik. Buku dengan gambar dapat menumbuhkan minat baca anak. Cerita bergambar berisi cerita dari kehidupan seharinya, ilusif dan menyampaikan kandungan nilai moral yang bukan hanya paksaan.

Perkembangan teknologi terjadi saat ini telah membuat adanya dampak yang begitu besar bagi kehidupan, khususnya didalam bidang pendidikan. Seperti yang dikatakan oleh Herlina, dkk (2019) bahwa pada era globalisasi, kelanjutan teknologi serta informasi yang begitu melambung tinggi membawakan dampak yang sangat berarti dan besar bagi dunia pendidikan. Upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan dilakukan dengan menyesuaikan adanya perkembangan teknologi yang terjadi sesuai dengan tuntutan global saat ini pada dunia pendidikan. Ilmu pengetahuan dapat diakses dengan adanya teknologi informasi tersebut dengan cepat dan mudah, sehingga dunia pendidikan bisa menghasikan sumber daya pada manusia yang baik dan berkualitas yang dapat menentukan bagaimana dunia di dalam pendidikan telah berhasil di wilayah Indonesia.

Kemajuan tentang adanya teknologi yang maju saat ini bisa dimanfaatkan untuk membuat sebuah media pembelajaran sehingga bisa digunakan pada lembaga dunia pendidikan, salah satunya yaitu PAUD atau pendidikan anak usia dini. Biasanya pembelajaran menggunakan buku untuk dijadikan media dalam

sistem belajar dan juga mengajar. Buku itu lumbrak digunakan ketiga melaksanakan pembelajaran berbentuk berupa buku cetak atau buku konvensional, tetapi dengan adanya kemajuan teknologi buku tersebut dapat dijadikan dalam bentuk elektronik atau buku digital. Menurut Herlina, dkk (2019), buku digital yang juga bisa disebut sebagai *e-book* adalah buku yang bisa diakses baik secara online maupun offline. Buku adalah kumpulan dokumen atau kertas-kertas, berbeda dengan buku digital adalah buku non konvensional atau buku yang tidak dicetak yang dapat dibaca di layar teknologi digital seperti komputer atau *handphone*. Seperti halnya buku biasa atau buku cetak, buku ini juga berisi teks ataupun gambar seperti buku pada umumnya, sehingga yang disebut buku dalam versi digital dari buku biasa. Menurut Wulansari (2017) jenjang pada anak kini tidak asing pula dengan kehadiran gadget. Gadget dipilih sebagai permainan untuk anak karena orang tuanya bisa dengan begitu mudah untuk mengontrol buah hatinya saat mereka bermain.

Menurut Wina Sanjaya (dalam Astami, dkk, 2019) media audio visual merupakan alat atau sarana yang terkandung suatu unsur yaitu suara yang kita dapat dengar dan unsur visual yaitu gambar yang tampak ketika dilihat. Contohnya saja yaitu video, suara, visual gambar, tayangan slide, dan lainnya. Jika guru menggunakan media ini selama belajar atau berdongeng, maka akan disertai dengan pesan atau informasi pendukung suara atau musik yang dikirimkan selama kelas dimulai. Banyak manfaat yang didapat dengan adanya pemakaian media audio visual seperti ini, misalnya pembelajaran biasa menjadi lebih seru, guru dapat lebih mudah menyampaikan ilmu, pembelajaran menjadi

menyenangkan dan menarik, serta anak senang, semangat dan antusias dalam belajar.

Berdasarkan uraian latar belakang, hasil observasi dan wawancara ketika dilaksanakan bersama dengan guru Kelompok B di TK Kumara Sari Denpasar pada tanggal 6 Januari 2021 didapatkan hasil bahwa media yang digunakan untuk dapat menstimulasi kemampuan empati anak Kelompok B masih belum banyak dan bervariasi, minat belajar anak masih kurang dalam pembelajaran, dan beberapa anak masih kurang dalam kemampuan empatinya, maka perlu adanya pengembangan sebuah media yang bisa digunakan pada pembelajaran ketika akan menstimulasi kemampuan empati pada anak dengan memberikan suatu cerita pada anak melalui media buku cerita bergambar yang berbentuk digital berbasis audio visual sehingga anak bisa menerapkan nilai-nilai yang terdapat pada cerita tersebut di kehidupan anak. Penelitian dilakukan yaitu dengan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R & D)* yaitu “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Audio Visual untuk Menstimulasi Kemampuan Empati Anak Kelompok B di TK Kumara Sari Denpasar Tahun Ajaran 2020/2021”.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang yang sudah dipaparkan sebelumnya, terdapat beberapa faktor mengakibatkan kemampuan empati yang rendah pada anak yaitu sebagai berikut.

1.2.1 Anak usia dini adalah anak yang sedang pada masa mengembangkan perilaku empati sehingga butuh stimulasi yang optimal, maka perlu

dilakukan pembiasaan di sekolah atau di rumah. Pembiasaan yang dilakukan di sekolah perlu dilakukan dengan metode yang bervariasi.

1.2.2 Guru kelas memiliki keterbatasan waktu dan keterampilan untuk dapat merancang dan menghasilkan sebuah media yang digunakan untuk proses pembelajaran.

1.2.3 Stimulasi kemampuan empati yang sering diterapkan saat ini adalah melalui bercerita atau kegiatan menemani anak membaca buku. Buku cerita yang digunakan adalah buku cetak dan anak cenderung tidak mau mengulangi membaca kembali karena kurang menarik, sedangkan proses belajar pada anak usia dini harus dilakukan berulang, maka perlu adanya alternatif buku dalam bentuk atau format yang berbeda sehingga anak lebih tertarik.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat banyaknya identifikasi masalah yang ada, maka perlu dilakukannya pembatasan suatu masalah sehingga pengkajian masalah dapat dipecahkan dan mendapatkan hasil yang optimal.

Penelitian ini menitikberatkan pada pengembangan sebuah media yaitu buku cerita bergambar digital berbasis audio visual yang dapat digunakan untuk menstimulasi kemampuan empati pada anak kelompok B di TK Kumara Sari Denpasar Tahun Ajaran 2020/2021. Terhadap media dilakukan suatu uji validitas untuk pengembangan produk yaitu meliputi uji dari para ahli (ahli materi, ahli media pembelajaran, dan ahli desain pembelajaran) dan juga adanya uji coba perorangan.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan beberapa masalah yang didapatkan berdasarkan adanya latar belakang yang dipaparkan, beberapa masalah dapat dirumuskan yaitu sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun buku cerita bergambar digital berbasis audio visual dalam upaya untuk menstimulasi kemampuan empati anak kelompok B di TK Kumara Sari Denpasar Tahun Ajaran 2020/2021 ?
- 1.4.2 Bagaimanakah validitas buku cerita bergambar digital berbasis audio visual dalam upaya untuk menstimulasi kemampuan empati anak kelompok B di TK Kumara Sari Denpasar Tahun Ajaran 2020/2021, menurut hasil evaluasi oleh para ahli dan juga uji coba perorangan ?

1.5 Tujuan Pengembangan

Tujuan pengembangan dari penelitian ini yang diperoleh dengan merumuskan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya yaitu sebagai berikut.

- 1.5.1 Untuk mendeskripsikan rancang bangun buku cerita bergambar digital berbasis audio visual dalam upaya untuk menstimulasi kemampuan empati anak kelompok B di TK Kumara Sari Denpasar Tahun Ajaran 2020/2021.
- 1.5.2 Untuk mendeskripsikan validitas buku cerita bergambar digital berbasis audio visual dalam upaya untuk menstimulasi kemampuan empati anak kelompok B di TK Kumara Sari Denpasar Tahun Ajaran 2020/2021, berdasarkan hasil evaluasi oleh dari para ahli dan juga uji coba perorangan.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dihasilkan melalui hasil penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memperbanyak luasan wawasan ataupun pengetahuan mengenai buku cerita bergambar digital berbasis audio visual, memberikan sumbangan pemikiran dan inovasi mengenai media pembelajaran yang dapat diberikan kepada anak saat pembelajaran, dan menjadi pendukung, pedoman, pijakan atau titik referensi untuk penelitian selanjutnya terkait buku cerita digital berbasis audio visual yang dapat diberikan kepada anak.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Anak

Penggunaan buku cerita bergambar digital berbasis audio visual ini dapat menambah pengetahuan mengenai lingkungan sekitar, kehidupan sosial, dan rasa empati terhadap orang lain. Cerita yang disampaikan menggunakan contoh dalam kehidupan sehari-hari di sekitar anak dan mengandung pesan moral yang dapat diterapkan anak.

b. Bagi Guru

Penggunaan buku cerita bergambar digital berbasis audio visual yang diterapkan ketika pembelajaran di kelas dapat menolong guru agar memudahkan dalam menyampaikan materi yang diajarkan dalam pembelajaran dan membantu menstimulasi kemampuan empati anak.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil produk dalam penelitian ini dapat menambahkan kumpulan media pembelajaran yang dapat digunakan di sekolah pada saat pembelajaran di kelas maupun pembelajaran individu.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini bisa memberikan gambaran bagi peneliti selanjutnya mengenai pengembangan sebuah media untuk pembelajaran yang dapat dilakukan dan menjadi pertimbangan serta referensi terhadap penelitian yang relevan.

1.7 Spesifikasi Produk

Hasil yang didapatkan pada penelitian pengembangan ini adalah sebuah produk buku cerita bergambar digital berbasis audio visual. Berikut ini uraian secara singkat mengenai buku cerita bergambar digital berbasis audio visual :

1.7.1 Buku cerita bergambar digital berbasis audio visual adalah hasil pengembangan yang mengarahkan anak agar kemampuan empatinya dapat terstimulasi dan dapat memahami serta menerapkan pesan moral pada cerita yang dapat dibaca dan didengarkan oleh anak.

1.7.2 Buku cerita bergambar digital berbasis audio visual ini adalah sebuah bahan ajar yang dikemas untuk pembelajaran mandiri dan dapat menggantikan peran guru dalam memberikan pembelajaran kepada anak dalam membentuk dan menstimulasi kemampuan empati anak.

1.7.3 Buku cerita bergambar digital ini memadukan unsur audio visual seperti teks, gambar, dan suara.

1.7.4 Buku cerita bergambar digital berbasis audio visual ini dikembangkan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS 6* untuk dijadikan program yang utama dengan berbantuan beberapa program seperti *Microsoft Word 2013*, *Clip Studio Paint*, *Bandicam*, *Viva Video*, dan *Adobe Flash CS6*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan anak usia dini biasanya berorientasi atau berpusat pada anak dan disesuaikan dengan perkembangan maupun tingkat usia anak dengan memberikan kegiatan belajar yang akan menjadi pengalaman yang menyenangkan, kegiatan belajar tersebut dipersiapkan oleh pendidik dengan menyiapkan bahan isi materi dan prosesnya. Kegiatan pembelajaran yang diberikan kepada anak dilakukan dengan berbagai cara dan bentuk yang bervariasi sehingga tujuan pembelajaran dapat diterima oleh anak dengan baik. Kegiatan yang diberikan juga menggunakan yang namanya media yang beragam dan bervariasi sehingga dapat memotivasi anak untuk meningkatkan kemauannya untuk belajar.

Pentingnya pengembangan mengenai buku cerita bergambar digital berbasis audio visual ini diharapkan anak bisa belajar mengenal lingkungan sekitarnya dengan membaca sebuah cerita di buku dalam bentuk digital. Kegiatan membaca yang dilakukan anak tidak lepas juga dengan bantuan audio cara membaca setiap teks yang terdapat di buku ceritanya sehingga anak pun mudah mengerti dan memiliki pemahaman tentang isi ataupun makna terkandung dalam buku cerita. Kegiatan membaca buku cerita digital berbasis audio visual membuat anak dapat membaca di *handphone* tanpa membawa buku kemana-mana.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pengembangan dan keterbatasannya dalam penelitian ini meliputi sebagai berikut.

1.9.1 Asumsi Pengembangan

- a. Buku cerita bergambar digital berbasis audio visual ini mampu memberikan anak kegiatan membaca yang dapat mengembangkan potensi setiap aspek perkembangan anak seperti menambah perbendaharaan bahasa pada anak dan pesan moral yang terkandung pada cerita dapat menstimulasi kemampuan sosial emosional anak terutama pada kemampuan empati anak terhadap orang lain.
- b. Sebagian besar anak usia dini baru mulai belajar membaca permulaan, mengatur perilaku sosial emosional dan empatinya terhadap orang lain dan baru memiliki beberapa perbendaharaan bahasa.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

- a. Pengembangan media ini dikembangkan berdasarkan karakteristik kelompok B di TK Kumara Sari Denpasar Tahun Ajaran 2020/2021, sehingga produk hasil pengembangan diberikan kepada anak kelompok B di TK Kumara Sari Denpasar.
- b. Penelitian ini hanya mengembangkan sebuah produk media buku cerita bergambar dan hasilnya berupa buku versi digital berbentuk media audio visual.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya sebuah kesalahpahaman yang terjadi dengan istilah-istilah yang digunakan pada penelitian ini, penulis merasa perlu untuk menjelaskan dan memberikan suatu batasan terhadap istilah-istilahnya yaitu berikut.

- 1.10.1 Buku cerita bergambar merupakan suatu buku yang didalamnya ada cerita dengan dilengkapi ilustrasi visual gambar, teks atau percakapan yang disampaikan dengan bahasa yang ringan sehingga mudah dipahami serta mengandung pesan dan moral sehingga dapat di terapkan di kehidupan.
- 1.10.2 Buku digital adalah publikasi dari teks, suara, gambar, maupun video dalam bentuk digital yang dapat dibaca pada perangkat elektronik atau komputer dan merupakan buku elektronik dari buku cetak, tetapi ada juga buku yang hanya dalam bentuk digital tanpa adanya bentuk cetaknya.
- 1.10.3 Empati yaitu kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk memiliki pemahaman tentang perasaan yang ada pada orang lain dan merupakan dasar kepedulian dan perhatian dengan melibatkan hubungan emosi anak yang lain agar seimbang. Empati yang dimiliki anak akan memperlihatkan kepedulian, kasih sayang serta kemauan anak untuk membantu seseorang yang sedang mengalami kesusahan.
- 1.10.4 Anak usia dini adalah seorang individu dengan rentang usia pada 0-8 tahun dan sedang mengalami masa perkembangan dan pertumbuhan fisik ataupun mental yang pesat baik fisik atau mental sehingga sangat menentukan di dalam membentuk kepribadian dan juga karakter dari anak.