

## **PENGEMBANGAN BUKU CERITA DIGITAL AUDIO UNTUK MENGENALKAN KEMAMPUAN BERPIKIR LOGIS ANAK USIA 5-6 TAHUN**

**Gheazhella Hellen Fadillasari**

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

email : [gheazhellahfs@gmail.com](mailto:gheazhellahfs@gmail.com)

**Ruqoyyah Fitri**

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

email : [ruqoyyahfitri@unesa.ac.id](mailto:ruqoyyahfitri@unesa.ac.id)

### **Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya kemampuan mengenal sebab-akibat anak usia dini terhadap penerimaan materi yang disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran. Penyampaian materi yang kurang menarik serta penggunaan media pembelajaran yang kurang interaktif dan inovatif menyebabkan anak didik kurang berminat terhadap pembelajaran. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa buku cerita digital audio yang nantinya digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal sebab-akibat anak usia 5-6 tahun pada proses pembelajaran. Metode penelitian ini menggunakan Research and Development (Penelitian dan Pengembangan) model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Validator pada penelitian ini adalah 2 orang ahli (ahli materi, ahli media dan desain pembelajaran) dan 2 Guru PAUD. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa buku cerita digital audio untuk meningkatkan kemampuan mengenal sebab-akibat pada anak usia 5-6 tahun.

**Kata Kunci** : buku cerita digital audio, pembelajaran interaktif, kemampuan mengenal sebab-akibat, anak usia dini.

### **Abstract**

*This research is motivated by the lack of ability to recognize the causes and effects of early childhood on the acceptance of material presented by the teacher during the learning process. Submission of material that is less interesting and the use of learning media that is less interactive and innovative causes students to be less interested in learning. This development research aims to produce a product in the form of an audio digital storybook which will later be used to improve the ability to recognize cause-and-effect children aged 5-6 years in the learning process. This research method uses Research and Development (Research and Development) model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The validators in this study were 2 experts (material experts, media experts and instructional design experts) and 2 PAUD teachers. This development research aims to product a learning media in the form of an audio digital storybook to improve the ability to recognize cause and effect in children aged 5-6 years.*

**Keywords** : audio digital storybook, interactive learning, ability to recognize cause and effect, early childhood.

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi 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, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal.

Hal ini didukung oleh pendapat Subdirektorat Pendidikan Anak Dini Usia (PAUD) yang membatasi pengertian istilah usia dini pada anak usia 0- 6 tahun, yakni hingga anak menyelesaikan masa taman kanak-kanak. Hal ini berarti menunjukkan bahwa anak-anak yang masih dalam pengasuhan orang tua, anak-anak yang berada dalam Taman Penitipan Anak (TPA), Kelompok Bermain (KB), dan Taman Kanak-kanak (TK) merupakan cakupan definisi tersebut.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan enam aspek perkembangan : agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional dan seni. Sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangannya, kelompok usia yang dilalui oleh anak usia dini seperti yang tercantum dalam Permendikbud 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD terdapat dua tujuan diselenggarakannya pendidikan anak usia dini, yaitu:

Tujuan utama untuk membentuk anak Indonesia yang berkualitas, anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangan sehingga memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan pada masa dewasa. Dan tujuan penyerta untuk membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) di sekolah, sehingga dapat mengurangi usia putus sekolah dan mampu bersaing secara sehat di jenjang pendidikan berikutnya.

Pengertian anak usia dini secara umum adalah anak-anak di bawah usia 6 tahun. Pemerintah melalui UU Sisdiknas mendefinisikan anak usia dini adalah anak dengan rentang usia 0-6 tahun. Sedangkan hakikat anak usia dini adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosioemosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

Menurut Hayati dan Fitri (2016) anak merupakan manusia kecil yang mempunyai karakteristik dan potensi yang harus dikembangkan sesuai dengan tahapan. Masa anak-anak ini sangat penting bagi orangtua untuk memberikan stimulasi perkembangan dan pertumbuhan anak, karena di masa ini anak-anak sangat cepat untuk menerima informasi. Begitu

pentingnya masa anak usia dini tak heran jika masa ini disebut sebagai masa *golden age* atau masa keemasan.

Pembelajaran daring atau yang dikenal dengan istilah *e-learning* merupakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Menurut Dimiyati (2017) menjelaskan bahwa pembelajaran daring atau yang dikenal dengan istilah *e-learning* merupakan bentuk pemanfaatan teknologi dalam mendukung proses belajar mengajar jarak jauh. Hal ini meningkatkan perubahan gaya belajar yang semakin pesat.

Menurut Abdallah (2018) *e-learning* adalah proses pembelajaran dimana proses belajar tersebut memudahkan siswa dalam belajar dengan memanfaatkan internet. Oleh karena itu, memungkinkan siswa dalam mempelajari hal-hal yang baru dengan mudah karena melalui *e-learning* mereka dapat memperoleh visualisasi sehingga pembelajaran dengan menggunakan *e-learning* merupakan bagian penting dari pembelajaran siswa.

Pembelajaran daring menurut Rigianti (2020) adalah cara baru dalam pembelajaran dengan memanfaatkan perangkat elektronik berupa smartphone atau laptop khususnya pada akses internet dalam penyampaian dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran daring sepenuhnya bergantung kepada akses jaringan internet.

Sedangkan menurut Imania & Bariah (2019) pembelajaran dalam jaringan atau istilahnya (daring) merupakan salah satu bentuk penyampaian pembelajaran secara konvensional kemudian dituangkan kedalam format digital melalui internet. Sehingga pembelajaran daring sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat menyampaikan materi antara guru dan siswa selama masa darurat pandemic covid-19 ini.

Perkembangan teknologi yang terjadi saat ini sangat berpengaruh terhadap kehidupan khususnya dalam dunia pendidikan. Perkembangan era globalisasi yang sangat pesat menuntut dunia pendidikan untuk menyesuaikan perkembangan teknologi informasi terhadap usaha dalam meningkatkan kualitas pendidikan (Kharisma & Arvianto, 2019; Kumalasani, 2018). Teknologi informasi dapat digunakan untuk mengakses ilmu pengetahuan dengan mudah dan cepat, maka dengan adanya teknologi informasi dalam pendidikan dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas sehingga menentukan keberhasilan dunia pendidikan di Indonesia Hariyanti dan Nurjanah (2019).

Di dalam dunia pendidikan, guru dituntut menjadi pendidik yang kreatif terutama dalam membuat media pembelajaran. Adanya jenjang pendidikan, membuat guru harus memikirkan media yang tepat bagi siswanya Nur Hidayah & Nurhadija (2018). Apalagi jika seorang guru harus mengajar siswa yang masih duduk di bangku

Taman Kanak. Perubahan zaman, terutama pada teknologi mengharuskan guru untuk berinovasi dalam membuat media sehingga menjadi pendidik yang

kreatif. Pemilihan media dan materi yang mudah dipahami merupakan hal yang harus dipikirkan oleh guru agar materi dapat tersampaikan kepada siswa itu sendiri. Menggunakan media pembelajaran merupakan salah satu sarana yang dapat memajukan pendidikan Hariyanti & Ratnasari (2019).

Aisyah (2016) menyatakan, berpikir dan bernalar secara logis sangat diperlukan dalam setiap aspek kehidupan sehari-hari, karena penalaran logis merupakan pendukung keberhasilan suatu tindakan, terutama dalam mengambil keputusan. Hal ini tentunya sangat dibutuhkan oleh setiap orang dalam menjalankan kehidupannya.

Menurut Siswono (2008) berpikir logis dapat diartikan sebagai kemampuan siswa untuk menarik kesimpulan yang sah menurut aturan logika dan dapat membuktikan kesimpulan itu benar (valid) sesuai dengan pengetahuan-pengetahuan sebelumnya yang sudah diketahui. Pembelajaran kemampuan berpikir logis untuk anak usia dini sebaiknya dikenalkan kepada anak melalui permainan atau media yang mendukung perkembangan anak.

Dalam lingkup perkembangan kognitif bertujuan untuk mengembangkan berbagai kemampuan diantaranya adalah kemampuan berpikir logis. Sesuai dengan STTP (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan) anak diharapkan dapat mencapai perkembangan kognitifnya mulai dari mengenal perbedaan berdasarkan ukuran lebih dari dan kurang dari, menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan, menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan, mengenal sebab akibat tentang lingkungannya, mengklasifikasikan benda berdasarkan warna bentuk dan ukuran, mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, mengenal pola abcd-abcd, dan mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke yang paling besar atau sebaliknya.

Temuan penelitian sebelumnya menyatakan buku cerita bergambar merupakan kombinasi dari gambar dan teks. Kombinasi gambar dan teks yang baik sangat diperlukan agar dapat menyampaikan pesan dalam buku tersebut Handayani & Hidayah (2021). Buku cerita yang diberikan kepada anak biasanya dilengkapi dengan gambar-gambar sehingga dapat menarik perhatian anak untuk melihat atau membaca buku tersebut Halim (2019). Buku cerita bergambar dapat 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 Wicaksono (2019).

Kehadiran buku cerita bergambar menjadi sesuatu yang sangat disukai oleh anak-anak dan juga sebagai salah satu sumber pembelajaran Kurniawati (2020). Buku cerita bergambar mengandung cerita kehidupan sehari-hari, imajinatif, dan memiliki penanaman nilai kehidupan yang terkesan Rosvita (2021).

Temuan lain juga menyatakan 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 serta dapat membentuk dan menstimulasi kemampuan empati anak (Misnawan, 2020; Putri, 2021). Pembelajaran atau bercerita guru akan menggunakan media ini dan diiringi oleh suara atau musik yang mendukung pesan-pesan atau informasi yang ingin disampaikan dalam pembelajaran (Astami, 2019; Fujiyanto, 2016). Buku cerita bergambar digital berbasis audio visual ini dikembangkan menggunakan aplikasi *Adobe Illustration* sebagai program utama dengan berbantuan beberapa program seperti *Microsoft Power Point 2013*, *Freepik*, *Pinterest*, *Photoshop*, *Corel*, *Capcut*.

Berdasarkan hasil pengamatan awal yang dilakukan peneliti dalam observasi anak usia 5-6 tahun di TK Islam Al-Fattah Surabaya terungkap bahwa yang menjadi masalah dalam proses pembelajaran daring adalah aspek perkembangan kognitif khususnya kemampuan berpikir logis anak. Hal tersebut dapat dilihat dari beberapa indikator yang ada pada diri anak yaitu: (1) Anak sulit menerima materi dalam lingkup perkembangan kognitif terutama kemampuan berpikir logis dalam mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya selama proses pembelajaran daring. (2) Anak cenderung sulit menggunakan media pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran daring.

Permasalahan tersebut disebabkan oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal yaitu yang ada pada diri anak, dimana anak sulit menerima materi dikarenakan kurangnya kemampuan berpikir logis anak. Sedangkan faktor eksternal yaitu yang ada diluar diri anak, seperti dalam hal ini kurangnya media pembelajaran yang tepat untuk membantu meningkatkan kemampuan berpikir logis anak selama proses pembelajaran daring.

Oleh karena itu pentingnya pengembangan buku cerita bergambar digital berbasis audio visual ini diharapkan anak dapat belajar mengenal lingkungan sekitarnya dengan membaca sebuah cerita di buku dalam bentuk digital terutama dalam masa pandemic covid-19 dimana pembelajaran daring merupakan hal yang diterapkan oleh lembaga pendidikan di berbagai daerah. Kegiatan membaca yang dilakukan anak tidak lepas juga dengan bantuan audio cara membaca setiap teks yang terdapat di buku cerita sehingga anak akan mudah mengerti dan memahami isi atau makna yang terkandung dalam buku cerita.

Media ini tidak hanya berisikan cerita saja akan tetapi juga terdapat ilustrasi yang menggambarkan cerita, selain itu buku cerita juga berisikan suara serta musik yang dapat menarik perhatian anak, apalagi media ini diperuntukan bagi anak yang masih di tingkatan TK atau anak dengan usia 5-6 tahun. Sehingga pada saat anak menonton cerita bergambar tersebut anak tidak akan bosan. Media ini berisi cerita yang menarik dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis pada anak, ditambah

dengan gambar, suara, dan musik yang sangat jarang di temukan pada media lainnya.

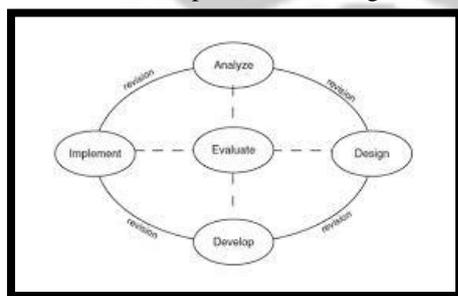
Selain itu ditambah dengan adanya pembelajaran daring saat ini maka media buku cerita digital audio ini sangat membantu dalam proses pembelajaran dan media ini juga mudah diakses cukup menggunakan ponsel pintar ataupun laptop dengan jaringan internet sudah dapat membuat mereka mempelajari bagaimana proses terjadinya hujan untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis. Serta dalam bidang pendidikan sangat berguna untuk pengembangan ilmu pengetahuan, media pembelajaran buku cerita digital audio dapat dijadikan sebagai inovasi yang memadukan teknologi sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis anak.

Maka dari itu penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa buku cerita digital audio yang layak dan nantinya digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun pada proses pembelajaran daring. Dan buku ini ditujukan kepada guru PAUD untuk memudahkan penyampaian materi sehingga membantu guru dalam hal meningkatkan kemampuan berpikir logis anak didik pada proses pembelajaran daring.

## METODE

### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) sebagai pedoman dalam menghasilkan produk dan menguji validitasnya. Adapun rancangan pelaksanaan model ADDIE dapat dilihat pada gambar 1



Gambar 1. Rancangan Model Desain ADDIE (Tegeh, 2014)

ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran yang sistematis yang dikembangkan secara terprogram dengan urutan tahapan yang sistematis dalam upaya mengembangkan suatu produk untuk memecahkan suatu permasalahan yang berhubungan dengan masalah belajar Tegeh (2014).

Model pengembangan ADDIE memiliki 5 langkah tahapan yang terdiri atas *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation* yang dapat diterapkan pada saat mengembangkan suatu produk yang dapat digunakan dalam menunjang proses pembelajaran seperti buku ajar, modul

pembelajaran, video pembelajaran, dan juga untuk media multimedia.

Berdasarkan rancangan model Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa buku cerita digital audio yang nantinya digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun pada proses pembelajaran daring. Dengan model ADDIE sebagai berikut:

#### 1. Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis ini dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan di PAUD, apa yang terjadi pada lembaga sehingga siswa mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran dengan materi-materi pada aspek perkembangan kognitif khususnya kemampuan berpikir logis anak. Pada tahap analisis peneliti melakukan evaluasi berupa konfirmasi terhadap suatu permasalahan yang muncul pada lembaga PAUD.

Sejalan dengan pendapat Febriansyah (2017) teknik analisis adalah untuk mengidentifikasi permasalahan dalam pendidikan untuk memperoleh data, data tersebut berupa karakteristik atau fenomena yang terjadi dalam pendidikan. Data yang diperoleh dari individu peserta didik kemudian diidentifikasi lagi untuk menciptakan sebuah produk yang mampu menghadapi permasalahan dan memerlukan pengembangan sebuah produk yang dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis dalam proses pembelajaran daring secara efektif. Tahapan selanjutnya yaitu merancang media pembelajaran buku cerita digital audio untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun pada proses pembelajaran daring.

#### 2. Perancangan (*Design*)

Tahap ini dimulai dari membuat instrumen untuk para ahli dan guru PAUD kemudian membuat rancangan berupa prototype dari perangkat pembelajaran untuk pendidikan khususnya pendidikan anak usia dini. Pada tahap desain ini evaluasi dilakukan dengan mencocokkan instrumen yang dibuat dengan rancangan dari produk perangkat pembelajaran berupa media buku cerita digital audio yang diperuntukan untuk anak usia-5-6 tahun dengan mengangkat tema proses terjadinya hujan, sesuai dengan tujuan penelitian yaitu meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia dini dengan mengambil salah satu sub yaitu mengenal sebab akibat tentang lingkungannya.

Menurut Rachman (2018) tahap desain atau perancangan dilakukan untuk memverifikasi kinerja yang diinginkan dan metode pengujian yang tepat. Tahap perancangan ini difokuskan pada proses pembuatan rancangan produk berupa buku cerita digital audio dan pada tahap ini desain ilustrasi dan kualitas digital audio produk didesain sesuai dengan kebutuhan penelitian.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap development atau pengembangan adalah untuk mengembangkan produk pembelajaran berupa buku cerita digital audio yang diperuntukan untuk anak usia-5-6 tahun dengan mengangkat tema proses terjadinya hujan, sesuai dengan tujuan penelitian yaitu meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia dini dengan mengambil salah satu sub yaitu mengenal sebab akibat tentang lingkungannya. Sejalan dengan teori dari (Saputra et al., 2020) bahwa proses pengembangan dini adalah tahapan untuk mewujudkan secara nyata pada tahapan desain.

Proses evaluasi pada tahap pengembangan ini adalah pembuatan media pembelajaran dan memvalidasi media serta merevisi media. Uji coba pengguna untuk mengetahui apakah produk yang sudah dirancang layak untuk diimplementasikan pada siswa ataupun guru dengan pertimbangan para ahli yang sudah di tentukan.

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi adalah untuk mengimplementasikan produk berupa buku cerita digital audio yang diperuntukan untuk anak usia-5-6 tahun dengan mengangkat tema proses terjadinya hujan, sesuai dengan tujuan penelitian yaitu meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia dini dengan mengambil salah satu sub yaitu mengenal sebab akibat tentang lingkungannya dan juga instrumen yang telah dikembangkan sejalan dengan teori Saputra et al., (2020). Tahap ini mengimplementasikan semua desain dan perancangan.

Pelaksanaan evaluasi pada tahap implementasi ini adalah akan dilakukan uji coba media kepada Guru PAUD yang nantinya digunakan untuk proses pembelajaran daring dan hasil dari tahapan implementasi ini akan dilakukan perbaikan hasil akhir uji coba media untuk mendapatkan keefektifan produk yang telah terimplementasi kepada siswa, guru dan ahli untuk mendapatkan hasil yang sudah disempurnakan menjadi bentuk final. Tahap implementasi pada penelitian ini akan dilakukan pada penelitian lanjutan.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahapan evaluasi merupakan tahapan akhir dari pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan. Tahap evaluasi berguna untuk mengidentifikasi respon dari pengguna terhadap produk buku cerita digital audio dengan tema alam semesta yang telah di uji coba. Evaluasi formatif yang dilakukan pada setiap tahapan dari ADDIE untuk mengumpulkan informasi dan keterangan data yang dilaksanakan oleh peneliti selama proses pengembangan produk berlangsung (Setyosari, 2016). Evaluasi yang dilakukan pada penelitian ini adalah evaluasi formatif dimana evaluasi dilakukan di setiap tahapan dari ADDIE (*Analysis, design, develop, implementation*).

B. Subjek Penelitian

Validator pada penelitian pengembangan ini yaitu 1 ahli materi, 1 ahli media dan desain pembelajaran dengan minimal pendidikan S2 yaitu Dosen PG-PAUD Universitas Negeri Surabaya yang memiliki pemahaman terhadap topik pembahasan buku cerita berbasis digital audio yang nantinya digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia dini pada proses pembelajaran daring serta membantu guru dalam proses penyampaian materi tentang proses terjadinya hujan sesuai dengan tema yang dipilih oleh peneliti.

Saran dari para ahli materi dan ahli media dan desain pembelajaran akan dijadikan sebagai bahan perbaikan untuk mendapatkan validasi kelayakan produk. Kuisisioner atau angket validasi diberikan kepada para ahli.

Sementara itu uji coba produk buku cerita digital audio akan dilakukan pada beberapa Guru PAUD yang berjumlah 2 di TK Islam Al-Fattah Surabaya.

C. Instrumen Penelitian

Metode pengumpulan data penelitian ini menggunakan Kuisisioner/Angket

Kuisisioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan yang bertujuan mendapatkan jawaban oleh responden (Sugiyono,2018). Angket berisi tentang pertanyaan yang diajukan untuk para ahli (*expert judgement*) dan juga guru di lembaga PAUD.

Validitas isi dari instrumen penelitian ini dilakukan oleh para ahli (*expert judgement*) yang akan memvalidasi konten terkait dengan media buku cerita digital audio untuk anak usia 5-6 tahun yakni ahli dari jurusan Pendidikan Anak Usia Dini di bidang pembelajaran PAUD dan ahli pada perkembangan kognitif anak khususnya kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun.

D. Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif diperoleh dari catatan masukan dari validator ahli berdasarkan hasil angket serta dari hasil masukan guru PAUD sebagai uji coba pengguna yang diperoleh melalui wawancara.

Penilaian pada instrumen angket dan wawancara menggunakan skala likert dengan 4 kriteria sesuai tabel berikut.

Tabel 1 (Skala likert)

NO	Penilaian	Intepretasi
1.	Sangat Baik	4
2.	Baik	3
3.	Cukup	2
4.	Kurang	1

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

(Sudjiono 2012)

P = Presentase

F = Frekuensi

N = Nilai ideal dikali jumlah soal

100 = Konstanta

Hasil penilaian melalui angket dan wawancara selanjutnya dilakukan analisis data kuantitatif menggunakan rumus persentase.

Tabel 2

Nilai	Kriteria	Keterangan
76-100%	Sangat baik	Sangat Valid
51-75%	Baik	Valid
26-50%	Cukup	Kurang Valid
0-25%	Kurang	Tidak Valid

Berdasarkan Tabel 2 dapat diketahui valid atau tidaknya kelayakan buku cerita digital audio yang dapat digunakan pada tahapan implementasi yaitu mengukur efektivitas dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun pada proses pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Pengembangan buku cerita digital audio untuk anak usia 5-6 tahun melalui lima tahap dalam pengembangan model ADDIE untuk memperoleh buku yang layak digunakan dalam pembelajaran anak usia dini meliputi; 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, 5) Evaluation.

### Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis ini dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan di PAUD dalam proses pembelajaran pada materi-materi aspek perkembangan kognitif khususnya kemampuan berpikir logis.

Permasalahan yang ditemukan pada tahap ini adalah anak-anak usia 5-6 tahun masih kurang memahami konsep berpikir logis serta adanya kebutuhan produk berupa bahan ajar berupa media buku cerita digital audio untuk mendukung pembelajaran secara daring.

### Tahap Desain (*Design*)

Desain penelitian ini menentukan tujuan pembuatan buku cerita digital audio untuk mengenalkan konsep berpikir logis anak. Materi meliputi pengenalan konsep sebab akibat tentang tema hujan.

Pada tahap desain ini dibuat naskah cerita menggunakan kalimat sederhana untuk memudahkan pemahaman anak, dilengkapi alur dan latar cerita dan

sketsa sebagai bahan sebuah buku cerita digital audio dengan memanfaatkan aplikasi digital.

### Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan produk buku cerita digital audio ini dilakukan dengan menjadikan buku cerita bergambar menjadi buku cerita berbasis digital yang dilengkapi audio di dalamnya dengan menggunakan aplikasi inshot buku cerita ini diunggah pada youtube sehingga menjadi sebuah buku cerita digital audio. Anak lebih mudah menggunakan dengan cara menekan link yang sudah dibagikan via whatsapp grup.

Selanjutnya dilakukan uji validasi oleh ahli materi dan ahli media, diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 3 (Hasil persentase ahli materi dan ahli media)

Validator	Skor	Presentase	Keterangan
Ahli materi	42	95,45%	Sangat Baik
Ahli media	50	96,15%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil uji validasi sesuai table 3 menunjukkan hasil sebesar 95,45, menunjukkan bahwa media buku cerita digital audio ini sangat baik. Sedangkan hasil uji validator yang dilakukan oleh ahli media pembelajaran, memperoleh hasil sebesar 96,15% menunjukkan bahwa media buku cerita digital audio ini sangat baik sehingga dapat dikatakan layak digunakan pada proses pembelajaran.



Gambar 2 (cover sesudah revisi)



Gambar 3 (hal.21 sesudah revisi)

Selanjutnya dilakukan uji coba pengguna yang diberikan pada 2 guru PAUD. Pada tahap uji coba ini digunakan untuk mengetahui respon anak-anak terhadap buku cerita digital audio dengan tema sebab dan akibat terjadinya hujan, nantinya pada tahap

implementasi akan dilakukan pre-test kemudian treatment dan tahap terakhir yaitu post-test.

Tabel 4 (Hasil presentase uji coba pengguna)

Responden/ Guru	Skor	Presentase	Keterangan
Responden 1	39	88,63%	Sangat Baik
Responden 2	40	91%	Sangat Baik

Uji coba pengguna ini dilakukan dengan mengisi kuisioner yang berisikan 11 pertanyaan sederhana yang ditujukan kepada guru sejumlah 2 orang sesudah dilakukannya penerapan media pembelajaran kepada masing-masing guru dengan 3 orang siswa usia 5-6 tahun.

Berdasarkan hasil dari uji coba pengguna melalui pengisian kuisioner tersebut mendapatkan hasil 88,63% dan 91% apabila diambil nilai rata-rat dari kedua responden tersebut mendapatkan nilai sebesar 90% maka dapat dinyatakan bahwa media buku cerita audio tersebut sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran guna mengenalkan kemampuan berpikir logis pada anak usia 5-6 tahun.

#### Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi ini dilakukan untuk menguji keefektifan dari buku cerita digital audio untuk mengenalkan konsep berpikir logis anak menggunakan *pretest* dan *posttest*. Tahap implementasi ini akan dilakukan pada penelitian lanjutan.

#### Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan tahap perbaikan setelah kegiatan yang dilakukan terlaksana dari analisis, perancangan, desain, dan implementasi. Pada tahap evaluasi ini mendapatkan masukan dari para validator ahli terhadap media dan materi. berdasarkan uji coba produk ke diperoleh hasil bahwa produk yang dikembangkan sangat disukai oleh anak, karena mereka merasa belajar dengan menggunakan media pembelajaran buku cerita digital audio lebih menyenangkan.

#### Pembahasan

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk buku cerita digital audio yang layak digunakan untuk pembelajaran pada anak usia 5-6 tahun dalam mengenalkan konsep berpikir logis. Media ini tidak hanya berisikan cerita saja akan tetapi juga terdapat ilustrasi yang menggambarkan cerita, selain itu buku cerita juga berisikan suara serta musik yang dapat menarik perhatian anak, apalagi media ini diperuntukan bagi anak yang masih di tingkatan TK atau anak dengan usia 5-6 tahun. Sehingga pada saat anak menonton cerita bergambar tersebut anak tidak akan bosan.

Selain itu media ini juga berisi cerita yang menarik dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis pada anak, ditambah dengan gambar, suara, dan musik yang sangat jarang di temukan pada media lainnya. Dengan adanya pembelajaran daring saat ini maka media buku cerita digital audio ini sangat membantu dalam proses pembelajaran dan media ini juga mudah diakses cukup menggunakan ponsel pintar ataupun laptop dengan jaringan internet sudah dapat membuat mereka mempelajari bagaimana sebab dan akibat terjadinya hujan untuk pengenalan kemampuan berpikir logis anak.

Sejalan dengan teori yang disampaikan oleh Aisyah (2016) menyatakan, berpikir dan bernalar secara logis sangat diperlukan dalam setiap aspek kehidupan sehari-hari, karena penalaran logis merupakan pendukung keberhasilan suatu tindakan, terutama dalam mengambil keputusan.

Dari hasil uji validitas dapat dievaluasi bahwa media buku cerita digital audio ini sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan kepada anak konsep berpikir logis pada anak usia 5-6 tahun. Sesuai dengan teori dari Aisyah (2016) bahwasannya kemampuan berpikir logis pada anak usia dini sangat penting untuk diberikan stimulasi yang tepat.

#### PENUTUP

##### Kesimpulan

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan buku cerita digital audio menggunakan metode penelitian RnD ADDIE dengan model yang terdiri dari lima langkah meliputi: *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Penelitian ini hanya sampai pada tahap kelayakan produk sehingga tahap implementasi akan dilakukan pada penelitian lanjutan.

Buku cerita digital audio sebagai produk penelitian ini dengan tema hujan untuk mengenalkan konsep berpikir logis tentang proses terjadinya hujan, dampak serta manfaat hujan bagi lingkungan sekitar.

Buku ini dirancang menggunakan aplikasi adobe illustrator dan ditambahkan audio menggunakan aplikasi insert. Berdasarkan hasil uji validasi dan uji coba pengguna menunjukkan bahwa buku cerita digital audio layak digunakan dalam pembelajaran untuk mengenalkan konsep berpikir logis pada anak usia 5-6 tahun.

##### Saran

Hasil dari penelitian ini dapat dikembangkan lagi dan lebih dalam pada proses penelitian berikutnya untuk menemukan media yang lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis pada anak usia 5-6 tahun dan dapat dijadikan referensi bagi peneliti selanjutnya.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Agung, A. A. G. (2014). Metodologi Penelitian Pendidikan. Aditya Media Publishing.
- Anggraini, W. (2020). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Mengembangkan Empati Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Didaxei : Jurnal Pendidikan*, 1(1), 41–52. <https://doi.org/10.15642/jeced.v1i2.466>.
- Arofa, I. Z. (2018). Pengaruh Perilaku Bullying Terhadap Empati Ditinjau dari Tipe Sekolah. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 3(61), 89–100. <https://doi.org/10.22219/jipt.v6i1.5435>.
- Asiah, A. (2019). Implementasi Sistem Full Day School dalam Mengembangkan Empati Anak Usia Dini. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 3(4), 247–258. <https://doi.org/10.14421/jga.2018.34-03>
- Asmara, A. P. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tentang Pembuatan Koloid. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 15(2), 156. <https://doi.org/10.22373/jid.v15i2.578>.
- Astami, N. W. R. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Kemampuan Menyimak Kelompok B TK Gugus II Buleleng. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 7(2), 206. <https://doi.org/10.23887/paud.v7i2.18996>.
- Dewi, N. P. D. S. (2019). Pengaruh Metode Bercerita Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Kemampuan Empati Anak Kelompok B1 TK Tunas Daud Kecamatan Denpasar Barat Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 7(1), 78–87. <https://doi.org/10.23887/paud.v7i1.18761>.
- Dewi, Y. A. S. (2018). Penggunaan Media Buku Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Kelompok B RA Riyadlul Jannah Wrti Kejayan Pasuruan. *PROCEEDING: The 3rd Annual International on Islamic International Education*, 3. <https://doi.org/10.31219/osf.io/equkr>.
- Dheasari, A. E. (2020). Pengembangan Media Bigbook Cerita Rakyat Untuk Meningkatkan Empati dan Kemampuan Bercerita Anak Usia Dini. *Edukasi: Jurnal Penelitian Dan Artikel Pendidikan*, 12(1), 41–54. <https://doi.org/10.31603/edukasi.v12i1.3705>.
- Fujiyanto, A. (2016). Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Antarmakhluk Hidup. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 841–850. <https://doi.org/10.23819/pi.v1i1.3576>.
- Halim, D. (2019). Dampak Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 203–216. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i3.p203-216>.
- Handayani, L. (2020). Pengembangan Buku Cerita Berbasis Pendidikan Karakter pada Ranah Sekolah bagi Siswa SMP Kelas VII di Kabupaten Kendal. *Piwulang : Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 8(2), 107–115. <https://doi.org/10.15294/piwulang.v8i2.33494>.
- Hariyanti. (2019). Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Melalui Metode Bercerita Menggunakan Media Boneka Jari. *Jurnal Penelitian PAUD*, 3(2), 106–120. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v3i2.520>.
- Hidayah, N., & Rohmatillah, R. (2021). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Islami Berbasis Pendidikan Lingkungan Hidup untuk Pembelajaran Membaca di SD/MI. *AR-RIAYAH : Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 27. <https://doi.org/10.29240/jpd.v5i1.2668>.
- Hutasuhut, A. R. S., & Yaswinda, Y. (2020). Analisis Pengaruh Film Nussa dan Rara terhadap Empati Anak Usia Dini di Kota Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1237–1246. <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i2.590>.
- Juanda, J. (2019). Pendidikan Karakter Anak Usia Dini melalui Sastra Klasik Fabel Versi Daring. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 39. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.126>.
- Kharisma, G. I., & Arvianto, F. (2019). Pengembangan aplikasi android berbentuk education games berbasis budaya lokal untuk keterampilan membaca permulaan bagi siswa kelas 1 SD/MI. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9(2), 203. <https://doi.org/10.25273/pe.v9i2.5234>.
- Kumalasan, M. P. (2018). Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1A), 1–11. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1a.2345>.
- Kurniawati, R. T. (2020). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 29. <https://doi.org/10.30997/dt.v7i1.2634>.
- Mardiyah, S. (2020). Sekolah Keluarga: Menciptakan Lingkungan Sosial untuk Membangun Empati dan Kreativitas Anak Usia <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.665>.
- Mashar, R. (2015). Empati Sebagai Dasar Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. In *Jurnal Pendidikan Anak* (Vol. 2, Issue 2). <https://doi.org/10.21831/jpa.v2i2.3040>.
- Mawarani, G. (2019). Hubungan Antara Kecenderungan Internet Addiction Dengan Empati Pada Anak Sekolah Dasar. *Cognicia*, 7(1), 1–15. <https://doi.org/10.22219/COGNICIA.Vol7.No1.%25p>.
- Miranda, D. (2018). Pengembangan Buku Cerita Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan

- Kreativitas PAUD. Jurnal Visi Ilmu Pendidikan, 10(1), 18–30.  
<https://doi.org/10.26418/jvip.v10i1.25975>.
- Misnawan, I. W. (2020). Model Pembelajaran SQ3R Berbantuan Buku Cerita Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa. Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru, 3(2), 282.  
<https://doi.org/10.23887/jipppg.v3i2.28266>.
- Nashukah, F. (2013). Perbedaan Kematangan Emosi Remaja Ditinjau Dari Struktur Keluarga. Jurnal Psikologi Teori Dan Terapan, 3(2), 93.  
<https://doi.org/10.26740/jptt.v3n2.p93-102>.
- Nugraheni, I. (2019). Media Buku Cerita untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Journal Of Education, 4(3), 322–329.  
<https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i3.12085>.
- Nur Hidayah, A., & Nurhadija, N. (2018). Aktivitas Mendongeng Menggunakan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Moral. Jurnal Smart Paud, 1(1), 73.  
<https://doi.org/10.36709/jspaud.v1i1.3523>.
- Nurani, I. (2016). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Audio Visual Pokok Bahasan Sintesis Protein Untuk SMA. Jurnal VARIDIKA, 28(1), 90–95.  
<https://doi.org/10.23917/varidika.v28i1.1961>.
- Nurfazrina, S. A. (2020). Analisis Kemampuan Empati Anak Usia 5-6 Tahun (Literature Review). Jurnal PAUD Agapedia, 4(2), 285–299.  
<https://doi.org/10.17509/jpa.v4i2.30447>.
- Nurjanah, E. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Materi Mencerna (Menyimak Cerita Anak) Berbasis Cerita Anak Majalah Bobo. Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD), 2(1), 69–83.  
<https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1.2201>.
- Pertiwi, K. S. (2020a). Hasil Kemampuan Empati Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita Menggunakan Media E-Bigbook. Jurnal Edutech Undiksha, 8(1), 156–166.  
<https://doi.org/10.23887/jeu.v8i1.27335>.
- Pertiwi, K. S. (2020b). Hasil Kemampuan Empati Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita Menggunakan Media E-Bigbook. Jurnal Edutech Undiksha, 8(1), 156–166.  
<https://doi.org/10.23887/jeu.v8i1.27335>.
- Pratiwi, N. L. M. T. (2017). Pengembangan Buku Cerita Anak Dengan Menginsersi Budaya Lokal dalam Tema Kegemaranku Untuk Kelas I Sekolah Dasar. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran, 1(1), 38–47.  
<https://doi.org/10.23887/jipp.v1i3.11984>.
- Puspitasari, F. D. A. (2017). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Serat Wulangreh Pupuh Pangkur Untuk Pembelajaran Bahasa Jawa di SMP Kota Semarang. Journal of Javanese Learning And Teaching, 5(2), 17–25.  
<https://doi.org/10.15294/piwulang.v7i2.29601>.
- Putri, A. D. (2020). Nilai Antikorupsi Dalam Buku Cerita Bergambar Peternakan Kakek Tulus dan Byur! KEMBARA :Journal of Scientific Language Literature and Teaching, 6(1), 49–61.  
<https://doi.org/10.22219/kembara.v6i1.11353>.
- Putri, Q. (2021). Desain Buku Cerita Anak Berbasis Nilai Kearifan Lokal Untuk Pembelajaran Teks Fiksi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar, 4(1), 20.  
<https://doi.org/10.33603/cjiipd.v4i1.4812>.