



PENGEMBANGAN BUKU CERITA DIGITAL “SERASA” UNTUK MENGEMBANGKAN PERILAKU PROSOSIAL ANAK USIA DINI

Alfin Nur ‘Aini* , Nurhenti Dorlina Simatupang, Muhammad Reza, Sri Widayati
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia
Corresponding author: alfin.20015@mhs.unesa.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perkembangan perilaku prososial dalam hal kerja sama anak yang belum sesuai standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun. Anak cenderung tidak mau membereskan alat bermain ketika selesai digunakan dan tidak mau bergabung bermain bersama teman. Tujuan dari penelitian ini guna mengetahui kelayakan dan keefektifan media buku cerita bergambar digital “SERASA” terhadap perilaku prososial anak usia dini. Jenis penelitian ini yakni *Research and Development* dengan model ADDIE yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian ini adalah 12 anak usia 5-6 tahun di Kecamatan Wonokromo Kota Surabaya. Media buku cerita bergambar digital “SERASA” telah dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi oleh ahli materi mendapat skor sebesar 92,5% dan validasi oleh ahli media mendapat skor 95% yang artinya media buku cerita bergambar digital “SERASA” sangat layak digunakan. Uji efektivitas media melalui uji wilcoxon dengan SPSS 25 menunjukkan asymp. Sig (2-tailed) bernilai 0.002 maka $p < 0.05$ atau $0.002 < 0.05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima artinya terdapat perbedaan rata-rata pada *pretest* dan *posttest* dimana nilai *posttest* mengalami kenaikan sehingga media buku cerita bergambar digital “SERASA” efektif digunakan dalam mengembangkan perilaku prososial anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci: media buku cerita; digital; perilaku prososial

ABSTRACT

This study motivated by the development of prosocial behavior, children's cooperation, that has not achieved the standard level of children's development aged 5-6 years. Children tend to not want to clean up toys after using and do not want to play with friends. The purpose of this study was to determine the feasibility and effectiveness of “SERASA” digital picture storybook media on prosocial behavior in early childhood. This research is Research and Development using ADDIE model; analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects of this study were 12 children aged 5-6 years in Wonokromo District, Surabaya City. “SERASA” digital picture storybook has been validated by experts.. The results of validation by material experts scored 92.5% and validation by media experts scored 95%, which means that “SERASA” digital picture storybook is very feasible to use. Media effectiveness test through the wilcoxon test with SPSS 25 shows asymp. Sig (2-tailed) is 0.002 with $p < 0.05$ or $0.002 < 0.05$ so that H_0 is rejected and H_a is accepted, meaning that there is average difference in pretest and posttest where the posttest value has increased. So, “SERASA” is effectively used in developing prosocial behavior of children aged 5-6 years.

Keywords: storybook media; digital; prosocial behavior

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang menginjak rentang usia 0 hingga 6 tahun atau *golden age*, yaitu mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang unik. Anak mengalami pola pertumbuhan dan perkembangan yang mencakup kecerdasan emosional (EQ), kecerdasan intelektual (IQ), kecerdasan religius (RQ), dan kecerdasan spiritual (SQ) (Sutrisno, 2021). Setiap aspek perkembangan anak perlu diperhatikan dan dikembangkan oleh pendidik maupun orang tua tidak terkecuali aspek sosial emosional. Menurut Khairiah (2018), perkembangan sosial emosional bertumpu pada sifat alamiah anak dalam bersosialisasi dengan teman, keluarga, dan lingkungan sekitar. Aspek sosial emosional

mencakup 3 unsur yakni: (1) kesadaran diri; (2) rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain; (3) perilaku prososial. Indikator perilaku prososial anak usia 5-6 tahun sebagai berikut: bermain dengan teman sebaya; mengetahui perasaan teman dan memberikan respon dengan wajar; berbagi dengan orang lain; menggunakan pikiran untuk menyelesaikan permasalahan; bersikap kooperatif; toleransi dengan teman; mengekspresikan emosi sesuai kondisi (antusias, senang, sedih, dsb); mengenal tata krama dan sopan santun berdasarkan budaya setempat (Permendikbud, 2014). Berdasarkan hasil pengamatan mengenai kurangnya perilaku prososial anak, yakni anak masih sering berebut mainan, tidak mau berkerja sama dengan teman, antre dalam menggunakan alat bermain. Selanjutnya ditemukan beberapa kejadian ketika melakukan kegiatan yang melibatkan berbagi dengan teman dan kerja sama seperti menggunakan spidol warna bergantian, beberapa anak enggan bergantian seolah spidol tersebut miliknya sendiri. Perilaku tersebut membuat temannya kesal dan menangis. Pada kesempatan selanjutnya ditemukan beberapa anak yang pilih-pilih teman. Anak tersebut hanya mau bermain dengan teman tertentu saja. Hal tersebut terkadang menghambat kelancaran proses pembelajaran.

Pemberian stimulasi perilaku prososial perlu ditanamkan pada anak sejak usia dini karena sejatinya manusia membutuhkan bantuan orang lain dalam menjalani kehidupan (Hakim, 2022). Salah satu metode yang tepat dalam menyalurkan stimulasi prososial kepada anak adalah melalui buku cerita yang dikembangkan sedemikian rupa sesuai dengan kebutuhan anak. Menurut Juwita (2024), buku cerita bergambar yakni buku yang didalamnya memuat teks dan gambar baik maupun kata-katanya saling mendeskripsikan isi cerita yang dikisahkan. Buku cerita bergambar dapat meningkatkan anak untuk berperilaku baik, menanamkan nilai sosial, budaya, dan moral. Melalui buku cerita, pendidik atau orang tua dapat menanamkan hal-hal baik melalui gambar konkret yang tercantum dalam buku cerita (Lestari et al., 2020).

Seiring dengan berjalannya waktu perkembangan teknologi menjadi semakin maju. Sesuai pedoman kurikulum 2013 yang mengungkapkan bahwa materi dalam pembelajaran sebaiknya dikemas oleh pendidik menjadi lebih kreatif dan menyenangkan (Wardana, 2020). Nisa (2020) menuturkan walaupun teknologi bukanlah satu-satunya cara agar guru menjadi lebih kreatif namun teknologi mampu memberi warna baru sehingga motivasi belajar anak meningkat. Selanjutnya, Aini et al. (2022) mengungkapkan pembelajaran anak usia dini harus dikemas dengan menarik salah satunya yakni dalam mengenalkan teknologi yang dikemas pada suatu media pembelajaran. Hal itu dilakukan agar anak tidak mengalami gagap teknologi.

Upaya meningkatkan perilaku prososial anak dapat diiringi dengan memanfaatkan teknologi secara bijak. Hal ini dapat ditempuh dengan cara menciptakan buku cerita bergambar digital yang merupakan salah satu perwujudan literasi digital. Melalui literasi digital, pendidik telah mendukung karakteristik kurikulum merdeka belajar (Adhe et al., 2022). Kehadiran buku cerita digital diharapkan dapat memudahkan pendidik atau orang tua dalam menstimulasi perilaku prososial anak. Oleh sebab itu, berdasarkan uraian di atas maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Digital “SERASA” untuk Mengembangkan Perilaku Prososial Anak Usia Dini”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis *Research and Development* (R&D) atau dikenal dengan sebutan penelitian pengembangan. Menurut Reza et al. (2020), penelitian pengembangan bertujuan untuk menciptakan suatu produk yang akan diuji keefektifannya. Penelitian pengembangan memiliki banyak model pengembangan salah satunya yakni model pengembangan ADDIE. Kelima tahapan model ADDIE yang dimaksud ialah sebagai berikut: 1) *Analysis*, menganalisis perlunya pengembangan produk; 2) *Design*, menyusun rancangan

konsep dari produk yang dikembangkan; 3) *Development*, realisasi dari rancangan produk yang telah dibuat; 4) *Implementation*, menerapkan produk yang telah dibuat guna mengetahui respon dari pengguna; 5) *Evaluation*, bentuk umpan balik kepada pengguna produk.

Desain uji coba penelitian ini adalah penelitian kuantitatif melalui metode *pre-experimental design tipe one group pretest-posttest* (tes awal tes akhir kelompok tunggal). Menurut Nisa (2022), metode *pre-experimental design tipe one group pretest-posttest* adalah pemberian tes kepada subjek penelitian sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Hal tersebut bertujuan untuk melihat akurasi perlakuan dan membandingkan keadaan sebelum diberikan perlakuan. Subjek uji coba penelitian adalah ahli media dan ahli materi yakni dosen PG-PAUD UNESA untuk validasi produk dan anak usia dini kelompok B di TK Khadijah Surabaya dengan rentang usia 5-6 tahun. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan angket/kuesioner.

Teknik analisis data terbagi menjadi 2 yakni analisis kelayakan dan analisis keefektifan. Analisis kelayakan didapat dari validasi ahli materi dan ahli media. Apabila hasil validasi kategori valid, selanjutnya instrumen penelitian akan dilakukan uji reliabilitas dengan analisis *Alpha Cronbach's*. Uji reliabilitas menggunakan SPSS. Instrumen dinyatakan valid apabila nilai korelasi R hitung > R tabel. Apabila nilai *Cronbach's Alpha* > 0.6 maka reliabel. Apabila nilai *Cronbach's Alpha* < 0,6 maka tidak reliabel. Selanjutnya, uji keefektifan dilakukan pada 12 anak usia 5-6 tahun di TK Khadijah Surabaya. Data yang terkumpul akan dianalisis dengan statistik nonparametrik yang biasanya menganalisis data berskala nominal dengan jumlah data kurang dari 30. Oleh sebab itu, teknik yang digunakan yakni statistik nonparametrik dengan uji *wilcoxon match pair test* menggunakan SPSS 25.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan media buku cerita bergambar digital untuk mengembangkan perilaku prososial anak usia dini dilakukan berdasarkan langkah-langkah model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Berikut ialah penjelasan dalam mengembangkan media buku cerita bergambar digital.

Langkah pertama yang dilakukan pada penelitian ini adalah menganalisis permasalahan yang ada di lapangan. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis permasalahan dengan cara observasi. Anak-anak cenderung tidak berbagi alat bermain dengan teman dan enggan membereskan alat bermain. Dari hasil observasi yang dilakukan, TK Khadijah telah menggunakan metode bercerita dalam membuka tema pembelajaran. Namun cerita tersebut hanya sebatas pengenalan materi tidak menjurus pada konflik atau sebab akibat yang menghasilkan amanat. Selain itu, di sekolah belum pernah menerapkan media terutama media digital dalam mengembangkan perilaku prososial anak. Berdasarkan analisis di atas, pembiasaan penanaman nilai karakter perlu dikembangkan salah satunya melalui buku cerita. Oleh sebab itu, peneliti merealisasikan dalam bentuk buku cerita bergambar digital guna diterapkan di sekolah dimana sasaran usianya yakni 5-6 tahun. Adapun tujuannya yakni mengembangkan perilaku prososial yang mengerucut pada kerja sama.

Proses pembuatan tujuan pembelajaran mencakup temuan dari analisis yang dilakukan untuk memastikan perilaku objek penelitian. Hal ini membantu untuk membatasi masalah penelitian terutama dalam hal pembuatan media buku cerita bergambar. Tujuan pembelajaran meliputi: (1) Anak mampu menunjukkan sikap bertanggung jawab dalam melakukan kegiatan; dan (2) Anak mampu bergabung bermain bersama teman.

Pada tahap desain buku cerita bergambar disusun menurut tabel perjenjangan buku yang disesuaikan dengan Pusat Kurikulum dan Perbukuan, teori prososial oleh Eisenberg, dan teori kerja sama oleh West. Berikut ini adalah alur dari pengembangan media buku cerita bergambar:

Tabel 1. Alur Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Digital

No	Rincian Pengembangan	Materi
1	Isi materi	Pembuatan media buku cerita bergambar disusun sesuai Pusat Kurikulum dan Perbukuan, teori prososial oleh Eisenberg, dan teori kerja sama oleh West. Setelah itu, sasaran dan tujuan pengembangan media buku cerita bergambar ditentukan sehingga alur cerita dapat dirangkai. Penyusunan alur cerita disesuaikan dengan PUEBI dengan gaya bahasa yang jelas, tidak berbelit-belit sehingga dapat dipahami anak dengan mudah.
2	Ilustrasi	Ilustrasi disusun dalam bentuk <i>Word</i> berupa keterangan suasana dan gambar yang mendukung. Rancangan tersebut diserahkan kepada ilustrator untuk disusun menjadi buku cerita bergambar.
3	Spesifikasi produk	Spesifikasi produk buku cerita bergambar digital dijabarkan pada beberapa poin di bawah ini: 1) Media buku cerita bergambar digital “SERASA” atau senang bekerja sama merupakan buku cerita seri yang terdiri dari 2 seri yakni seri mencari bentuk daun dan seri membersihkan kebun. Pada seri mencari bentuk daun terdiri 14 halaman sedangkan seri membersihkan kebun terdiri dari 10 halaman. 2) Produk yang dihasilkan adalah buku cerita bergambar dalam bentuk digital menggunakan aplikasi <i>ibispaint</i> , <i>procreate</i> , dan <i>adobe photoshop</i> . 3) Buku cerita bergambar digital disimpan dalam format pdf. 4) Buku cerita bergambar digital disusun dengan mempertimbangkan gaya teks, bahasa, desain, dan warna yang menarik untuk anak usia dini. 5) Buku cerita bergambar digital disusun merujuk pada teori perkembangan prososial anak usia dini dan teori kerja sama. 6) Buku bergambar digital dilengkapi dengan buku panduan mengenai cara penggunaan buku cerita bergambar digital.
4	Buku panduan	Media buku cerita bergambar digital “SERASA” dilengkapi buku panduan untuk memudahkan pembaca dalam mengakses buku cerita bergambar digital “SERASA”.

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



Gambar 1. Desain Cover Depan Buku Cerita Bergambar

Pada gambar 1 merupakan gambar cover depan dari buku cerita. Buku cerita “SERASA” atau senang bekerja sama, berbentuk buku seri yang memiliki dua judul cerita yakni seri mencari bentuk daun dan seri membersihkan kebun.



Gambar 2. Isi Cerita

Gambar 2 merupakan dua halaman dari isi cerita buku seri mencari bentuk daun dan seri membersihkan kebun. Alur cerita menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami anak.



Gambar 3. Cover Belakang

Gambar 3 merupakan cover belakang buku cerita seri “SERASA”. Pada bagian tersebut berisi rangkuman singkat mengenai isi buku cerita “SERASA”.

Melanjutkan dari tahap desain, buku cerita akan dipublikasi secara digital. Buku cerita bergambar akan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi guna mencapai kelayakan media. Validasi oleh ahli materi, dilakukan oleh dosen PG PAUD Universitas Negeri Surabaya. Adapun aspek yang dinilai yakni segi edukatif, segi materi, dan segi penyajian. Saran dari ahli materi terkait penggunaan huruf kapital pada awal kata. Validasi dilakukan setelah produk mengalami revisi. Adapun hasil validasi oleh ahli materi mendapatkan nilai 37 dari

nilai maksimal yakni 40. Nilai tersebut menunjukkan persentase $37/40 \times 100\% = 92,5\%$. Berdasarkan hasil tabel 2, dapat disimpulkan bahwa produk media buku cerita bergambar digital “SERASA” dengan persentase 92,5% termasuk dalam kategori valid dan layak digunakan.

Tabel 2. Nilai Validasi Ahli Materi

No.	Aspek yang Dinilai	Nomor Butir	Nilai
1	Segi edukatif	1,2,3	12
2	Segi materi	4,5	7
3	Segi penyajian	6,7,8,9,10	18
Total			37

Validasi ahli media, dilakukan oleh dosen PG PAUD Universitas Negeri Surabaya. Aspek yang dinilai oleh ahli media antara lain desain buku cerita, kebahasaan, teknik penyajian, dan pemakaian. Ahli media berpendapat bahwa produk media buku cerita bergambar digital sudah sesuai dengan aspek yang dinilai. Adapun hasil validasi oleh ahli media mendapatkan nilai 57 dari nilai maksimal yakni 60. Nilai tersebut menunjukkan persentase $57/60 \times 100\% = 95\%$. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, maka dapat disimpulkan produk media buku cerita bergambar digital “SERASA” dengan persentase 95 % termasuk dalam kategori valid dan layak digunakan

Tabel 3. Nilai Validasi Ahli Media

No.	Aspek yang Dinilai	Nomor Butir	Nilai
1	Desain	1,2,3,4,5,6	23
2	Kebahasaan	7,8	8
3	Teknik Penyajian	9,10,11,12,13	19
4	Pemakaian	14,15	7
Total			57

Setelah media buku cerita bergambar digital divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, produk akan melalui uji coba lapangan awal terbatas. Sebelum *pretest* dan *posttest* dilakukan, instrumen perlu diuji validitas dan reliabilitas. Pengujian ini dilakukan pada anak usia 5-6 tahun sejumlah 12 anak di RA Ananda Surabaya. Hasil uji validitas menunjukkan seluruh instrumen mendapatkan skor R hitung > R tabel. Maka dapat disimpulkan, bahwa kedua instrumen dinyatakan valid. Berikut ini adalah hasil uji validitas instrumen penilaian.

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Instrumen

Item	R Hitung	R Tabel 5% (12)	Sig.	Kriteria
1	0.919	0.576	0.000	Valid
2	0.928	0.576	0.000	Valid

Hasil uji reliabilitas menyatakan bahwa kedua instrumen memiliki skor efisien *Alpha Cronbach's* .897. Pada data tersebut, dapat disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan dianggap reliabel karena memiliki skor > 0,6.

Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Cronbach's Alpha	N of Items
.828	2

Tahap implementasi merupakan wujud nyata dari tahap pengembangan. Pada tahap ini media buku cerita bergambar digital akan diterapkan di TK Khadijah Surabaya. Buku cerita bergambar digital akan diuji cobakan kepada 12 anak TK B. Uji coba produk menggunakan metode *pre experiment* jenis *one-group pretest-posttest design*.

Tahap pertama, dilakukan *pretest* kepada anak untuk mengetahui tingkat pengetahuan dan perilaku prososial sebelum diberikan *treatment*. Kegiatan yang dilakukan saat *pretest* yakni membangun lego secara berkelompok. Anak akan dibagi menjadi beberapa kelompok dan dipersilahkan untuk membangun lego bersama teman. Berikut adalah hasil observasi perkembangan perilaku prososial kerja sama anak di TK Khadijah Surabaya:

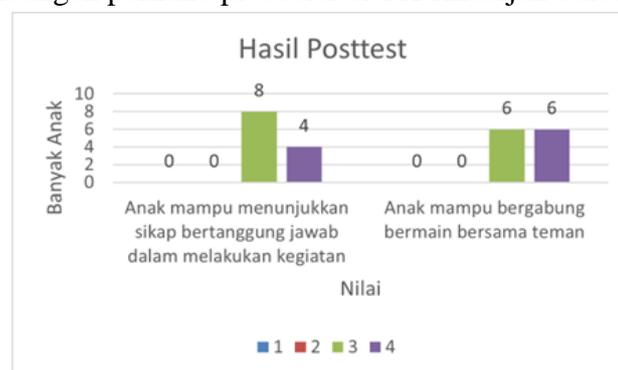


Gambar 4. Hasil *Pretest* di TK Khadijah Surabaya

Hasil dari kegiatan *pretest* menunjukkan anak-anak masih cenderung belum memiliki kesadaran dalam hal membereskan lego ketika selesai digunakan. Selain itu, anak-anak masih bermain secara individual atau hanya mengamati teman satu kelompoknya dan masih membutuhkan bimbingan dari guru.

Tahap kedua, dilakukan pemberian *treatment* kepada anak menggunakan media buku cerita bergambar digital “SERASA”. Pemberian *treatment* berupa kegiatan membacakan buku cerita bergambar digital “SERASA” oleh guru yang ditayangkan dengan proyektor. Anak-anak menyimak alur cerita yang dibacakan guru. Saat *treatment* diberikan, anak-anak antusias dan mampu menarik kesimpulan mengenai isi dan amanat dalam cerita. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa media buku cerita bergambar digital “SERASA” menarik perhatian anak.

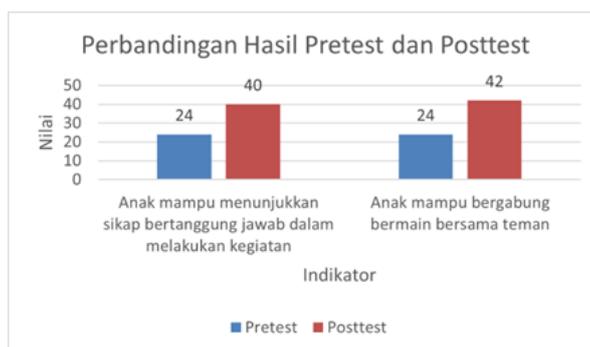
Tahap ketiga, dilakukan *posttest* berupa membangun balok secara berkelompok untuk memunculkan perilaku prososial anak. Pada kegiatan ini, anak dibagi menjadi beberapa kelompok dan dipersilahkan membangun balok bersama teman sekelompoknya. Berikut ini adalah data hasil perkembangan perilaku prososial di TK Khadijah Surabaya.



Gambar 5. Hasil *Posttest* di TK Khadijah Surabaya

Hasil kegiatan *posttest* menunjukkan adanya perbedaan nilai yang positif yang berarti terdapat pengaruh pasca pemberian *treatment* menggunakan media buku cerita bergambar digital “SERASA”. Anak-anak mampu menunjukkan sikap bertanggung jawab dalam melakukan kegiatan berupa membereskan balok ketika selesai digunakan walau cenderung masih diingatkan guru. Selain itu, anak mampu bergabung bermain dan berkontribusi dengan teman sekelompoknya dalam membangun balok.

Data dari kegiatan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui efektivitas media buku cerita bergambar digital “SERASA”. Hal tersebut dilihat dari perbedaan perilaku prososial anak ketika sebelum dan sesudah diberikan *treatment*. Nilai yang didapat anak sebagai patokan peneliti dalam mengetahui seberapa besar peningkatan perilaku prososial anak.



Gambar 6. Perbandingan Hasil Pretest dan Posttest di TK Khadijah Surabaya

Indikator penilaian menunjukkan pada indikator anak mampu menunjukkan sikap bertanggung jawab dalam melakukan kegiatan dari 24 poin menjadi 40 poin. Selanjutnya pada indikator Anak mampu bergabung bermain bersama teman dari 24 poin menjadi 42 poin. Total data yang didapat dari *pretest* dan *posttest* akan diolah melalui SPSS 25 dengan rumus uji Wilcoxon guna mengetahui ada tidaknya perbedaan nilai rata-rata dari dua sampel berpasangan. Kriteria dalam pengambilan kesimpulannya yakni apabila nilai Sig (2-Tailed) < 0,05, maka H_0 ditolak dan menerima H_a . Sebaliknya, apabila nilai Sig (2-Tailed) > 0,05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Berikut ini merupakan hasil uji Wilcoxon.

Tabel 6. Hasil Uji Wilcoxon

	<i>posttest - pretest</i>
Z	-3,093 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,002

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Tabel di atas menunjukkan uji wilcoxon melalui SPSS 25 yang menunjukkan asymp. Sig (2-tailed) bernilai 0.002 sehingga $p < 0.05$ atau $0.002 < 0.05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan terdapat perbedaan rata-rata pada *pretest* dan *posttest* dengan kenaikan poin pada *posttest*. Data tersebut menunjukkan bahwa media buku cerita bergambar digital “SERASA” efektif untuk mengembangkan perilaku prososial anak usia dini.

Evaluasi formatif dilakukan di setiap tahap ADDIE. Evaluasi pada tahap *analyze* menarik kesimpulan bahwa cara mengembangkan perilaku prososial anak pada anak usia 5-6 tahun melalui media buku cerita bergambar digital “SERASA”. Evaluasi pada tahap *design* menarik kesimpulan bahwa huruf depan diawali dengan huruf kapital, detail dan tekstur pada

gambar sehingga gambar terlihat lebih nyata. Pada tahap *development* dilakukan penilaian produk oleh ahli materi dan ahli media. Hasil dari penilaian tersebut, media buku cerita bergambar digital dikategorikan sangat layak sehingga file berupa PDF siap dimasukkan ke dalam website flip.html. Pada kegiatan *pretest*, rata-rata anak masih bersikap individual seperti kurang berkontribusi dalam membangun lego bersama teman. Ketika membereskan lego, anak juga perlu diingatkan dan dibimbing oleh guru. Namun ketika pemberian treatment, anak sangat antusias dan memahami alur cerita yang dibacakan. Hal tersebut dibuktikan dengan jawaban-jawaban yang dilontarkan anak. Kemudian dilakukan evaluasi sumatif guna mengetahui hasil akhir dari penelitian pengembangan. Adapun hasil akhirnya yakni media buku cerita bergambar digital “SERASA” efektif dan dapat digunakan dalam mengembangkan perilaku prososial anak.

Media buku cerita bergambar digital “SERASA” mengandung materi perilaku prososial sehingga didalamnya memuat kemampuan bertanggung jawab dan saling berkontribusi. Perilaku prososial yaitu perilaku yang berdampak baik kepada orang lain dimana hal tersebut dapat meringankan beban secara psikis maupun fisik, dan dilakukan dengan sukarela. Perilaku prososial dapat diwujudkan dalam beberapa bentuk seperti kerja sama, berbagi, persahabatan, dan saling mendukung (Eisenberg 2006). Media buku cerita bergambar digital cocok untuk mengembangkan perilaku prososial anak. Buku cerita dapat digunakan sebagai media penyampai perilaku prososial bagi anak (Husnah et al., 2023) Terdapat beberapa strategi yang dapat digunakan untuk mengembangkan perilaku prososial anak, diantaranya yakni mengedukasi dan mencontohkan perilaku prososial dalam kehidupan sehari-hari, dan bercerita yang menggambarkan perilaku prososial. Kegiatan bercerita memiliki dampak positif bagi anak karena mengandung pesan moral sebagai bekal anak hingga dewasa (Triutami et al., 2022). Seefeldt (2008) berbagai strategi dapat digunakan untuk mengembangkan perilaku prososial anak salah satunya dengan bercerita yang menggambarkan prinsip prososial. Hal tersebut dibuktikan oleh penelitian Lestari (2020) yang menyatakan media storybook *pic-pop* efektif meningkatkan perilaku prososial anak. Sejalan dengan hal tersebut, Sumiati (2021) menjelaskan bahwa media buku cerita bergambar digital berbasis audio visual efektif dalam menstimulasi kemampuan empati anak usia dini. Pada penelitian yang dilakukan oleh Velita (2023) juga menyatakan media buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal efektif dalam mengembangkan kecerdasan moral anak usia 5-6 tahun. Hal tersebut terlihat dari kenaikan hasil *pretest* ke *posttest* yang menandakan terjadi perubahan kecerdasan moral. Media buku cerita bergambar tidak hanya mampu mengembangkan aspek bahasa tetapi juga mampu meningkatkan perkembangan sosial anak (Tantiana, 2018).

Media buku cerita bergambar digital sebagai media yang dikembangkan karena media yang konkret sehingga memudahkan anak dalam mengembangkan perilaku prososial anak. Selain dapat memicu semangat pada anak, gambar mampu memotivasi anak untuk menanamkan nilai karakter yang diangkat (Maulidiya & Reza, 2020). Selaras dengan pendapat tersebut, media buku cerita bergambar digital “SERASA” memperhatikan unsur-unsur aspek artistik, seperti komposisi, penekanan, kesederhanaan, keterpaduan, keseimbangan, dan ilustrasi gambar yang mendukung isi cerita, tata letak ilustrasi.

Stimulasi menggunakan media buku cerita bergambar digital “SERASA” dilakukan dengan membacakan cerita seri 1 dan 2 kepada anak secara perlahan dan berkelanjutan. Setelah cerita dibacakan, guru melakukan interaksi dengan anak guna mengetahui seberapa dalam anak memahami isi cerita. Di akhir sesi, guru menegaskan amanat atau pesan yang terkandung dalam cerita. Hal tersebut dilakukan agar anak mampu memahami dan

mengimplementasi amanat cerita. Penerapan media buku cerita bergambar digital “SERASA” dilakukan sebanyak 2 kali atau lebih sesuai dengan kebutuhan anak.

Selain melalui media cerita bergambar, perkembangan perilaku prososial juga didukung oleh faktor-faktor lain. Pembiasaan baik yang dilakukan di lingkungan sekolah dapat mendorong anak untuk berperilaku prososial. Pembiasaan tersebut berupa meletakkan sepatu pada rak dengan rapi, mengambil lauk pauk sendiri ketika jam makan, mengembalikan alat makan sendiri ketika selesai digunakan, dan menyelenggarakan kegiatan P5 guna membangun kerja sama anak. Kegiatan P5 yang dilakukan sekolah berupa memanfaatkan barang bekas menjadi produk yang bisa dipakai, membuat dan mengecat pot bekas, dan gotong royong membersihkan lingkungan sekolah. Dengan adanya faktor pendukung tersebut, efektivitas media buku cerita bergambar digital “SERASA” akan lebih cepat terlihat sehingga terjadi peningkatan perilaku prososial anak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan terkait media buku cerita bergambar digital “SERASA”, maka dapat ditarik kesimpulan media buku cerita bergambar digital “SERASA” ialah gabungan antara kegiatan bercerita dan penggunaan media digital. Penyusunan media buku cerita bergambar digital “SERASA” memerhatikan beberapa aspek seperti keseimbangan, komposisi, keterpaduan, penekanan, ilustrasi gambar, warna yang sesuai dengan karakteristik anak sehingga menarik perhatian. Dengan demikian alur cerita dapat mudah diserap oleh anak. Materi yang terkandung pada buku cerita bergambar digital yakni perilaku prososial jenis kerja sama sehingga memuat kemampuan bertanggung jawab dalam melakukan kegiatan dan kemampuan bergabung bermain bersama teman.

Uji validasi produk yang dilakukan oleh ahli materi menunjukkan persentase 92,5% dengan kategori media buku cerita bergambar digital sangat layak digunakan. Adapun hasil validasi oleh ahli media mendapatkan nilai menunjukkan persentase 95% dengan kategori media buku cerita bergambar digital sangat layak digunakan. Sementara Uji efektivitas media melalui uji wilcoxon dengan SPSS 25 menunjukkan asymp. Sig (2-tailed) bernilai 0.002 maka $p < 0.05$ atau $0.002 < 0.05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Data tersebut menunjukkan terdapat perbedaan rata-rata pada *pretest* dan *posttest* yakni nilai *posttest* mengalami kenaikan sehingga media buku cerita bergambar digital “SERASA” efektif digunakan dalam mengembangkan perilaku prososial anak usia 5-6 tahun.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhe, K. R., Simantupang, N. D., Widayati, S., & Shofiyah, N. C. (2022). Pelatihan penggunaan dan pemanfaatan paudpedia untuk pengembangan literasi digital guru di kabupaten pasuruan. *Transformasi Dan Inovasi : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 80–86. doi:[10.26740/jpm.v2n2.p80-86](https://doi.org/10.26740/jpm.v2n2.p80-86)
- Aini, A. N., Setiadi, A. C., Mahdavika, A., & Nabilah, S. U. (2021). Analisis kepercayaan diri anak usia dini dalam kajian studi sosial. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini)*, 2(1), 41–48. Doi:[10.26740/jp2kgaud.2021.2.1.41-48](https://doi.org/10.26740/jp2kgaud.2021.2.1.41-48)
- Damon, Lerner & Eisenberg, (2006). *Handbook Of Psychology Child*. USA: John Wiley & Sons, Inc.
- Juwita, G. Amanda, R., & Utami, W. (2024). Pengaruh *buku cerita* aku sayang tubuhku terhadap pendidikan seksual untuk anak usia 5-6 tahun di RA Al-farizi Kecamatan Jambi Selatan. *SELING: Jurnal Prodi PGRA*, 10(1), 71-79.
- Khairiah, D. (2018). Assesmen Perkembangan Sosio-emosional Kementerian Pendidikan dan

- Kebudayaan. (2015). *Al Athfal*, 1(1), 1–22.
- Lestari, A. T., Hapidin, H., & Akbar, Z. (2020). Pengembangan media storybook pic-pop berbasis budaya lokal Palembang untuk meningkatkan perilaku prososial anak usia dini. *AL-ASASIYYA: Journal Of Basic Education*, 4(1), 91. doi:10.24269/ajbe.v4i1.2326
- LK. Nisa. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. 110–111.
- 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. doi:dinamika.2020.20.1.81-95
- Nisa', L. (2020). Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan anak usia dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(1). doi:[10.21043/thufula.v8i1.6283](https://doi.org/10.21043/thufula.v8i1.6283)
- Nurjanah, S., Rachmah, H., & Arif Hakim. (2022). Peran orang tua dalam menanamkan perilaku prososial anak usia 4-5 tahun. *Jurnal Riset Pendidikan Guru Paud*, 131–136. doi:[10.29313/jrpgp.v2i2.1429](https://doi.org/10.29313/jrpgp.v2i2.1429)
- Permendikbud. (2014). Standar Nasional Penilaian PAUD No. 137. *Menteri Kesehatan Republik Indonesia Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia*.
- Reza, M., Ningrum, M. A., Saroinsong, W. P., Maulidiyah, E. C., & Fitri, R. (2020). Trial design of sexual education module on children. Proceedings of the 1st International Conference on Early Childhood Care Education and Parenting (ICECCEP 2019) 108–110. doi:[10.2991/assehr.k.201205.095](https://doi.org/10.2991/assehr.k.201205.095).
- Sutrisno, A. (2021). Pentingnya pendidikan anak di usia dini. *Jurnal UMJ*, 1–4.
- Triutami, N., Widayati, S., & Komalasari, D. (2022). Penerapan metode bercerita dengan media big book kalender untuk meningkatkan perkembangan anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 11(1), 162–170.
- Wardana, M. A. (2020). Pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif pada tema tanah airku. *Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini*. 159–168.