



Pengembangan *Informational Book* untuk Pengenalan Budaya Minangkabau melalui Makanan Khas Pesisir Selatan

Syartika Sri Wahyuni¹, Delfi Eliza¹✉

Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang, Indonesia⁽¹⁾

DOI: [10.31004/obsesi.v6i5.2728](https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2728)

Abstrak

Proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah, guru menyampaikan pengenalan budaya lokal melalui metode ceramah di depan kelas tanpa adanya bahan dukungan yang konkret. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan buku fisik berupa *information book* yang praktis, efektif dan bermanfaat bagi anak usia dini dalam mengenal budaya lokal khususnya budaya Pesisir Selatan. Penelitian ini merupakan penelitian R&D (Research and Development) dengan model ADDIE. Teknik pengumpulan data yaitu menggunakan angket. Hasil validasi pengembangan *informational book* dapat disimpulkan bahwa *informational book* untuk pengenalan budaya Minangkabau melalui makanan khas Pesisir Selatan bagi anak usia dini dinyatakan berhasil, valid, praktis dan efektif. *Informational book* cocok digunakan sebagai media yang dapat membantu meningkatkan pengetahuan tentang budaya pada anak usia dini. Peneliti membuat dan menghasilkan produk yang bermanfaat untuk anak dalam mengenal budaya Minangkabau khususnya Pesisir Selatan melalui makanan khas daerah menggunakan *informational book*.

Kata Kunci: *informational book; budaya; makanan khas.*

Abstract

The learning process that takes place at school, the teacher conveys an introduction to local culture through the lecture method in front of the class without any concrete support material. This study aims to produce physical books in the form of information books that are practical, effective and useful for early childhood in getting to know local culture, especially the South Coastal culture. This research is an R&D (Research and Development) research with the ADDIE model. The data collection technique used a questionnaire. The results of the validation of the development of the informational book can be concluded that the informational book for the introduction of Minangkabau culture through the typical food of the South Coast for early childhood is declared successful, valid, practical and effective. Informational books are suitable to be used as media that can help increase knowledge about culture and language development in early childhood. Researchers make and produce products that are useful for children to get to know Minangkabau culture, especially the South Coast through regional specialties using informational books.

Keywords: *informational book; culture; special food.*

Copyright (c) 2022 Syartika Sri Wahyuni & Delfi Eliza

✉Corresponding author:

Email Address : deliza.zarni@gmail.com (Padang, Indonesia)

Received 24 May 2022, Accepted 21 June 2022, Published 27 June 2022

Pendahuluan

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan karena itu usia dini dikatakan sebagai golden age (Priyanto, 2014). Anak usia dini merupakan asset berharga bagi keluarga, lingkungan sekitarnya dan bagi bangsa. Anak juga merupakan generasi penerus bangsa dimasa yang akan datang. Oleh karena itu, anak usia dini berhak untuk menerima pendidikan pendidikan anak usia dini sangat penting untuk menciptakan generasi penerus yang baik dan berkualitas (Huliyah, 2016).

Pendidikan bagi anak usia dini merupakan suatu hal yang penting dalam proses perkembangan dan pertumbuhan. Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk membantu mengembangkan potensi yang dimiliki oleh anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma dan nilai-nilai kehidupan yang dianut (Eliza, 2017).

Pengenalan budaya kepada anak memberikan edukasi tentang keberagaman budaya yang harus saling dihargai sehingga norma dan nilai budaya bangsa akan dapat terwariskan pada generasi selanjutnya (Shomiyatun, 2019). Teori Vygotsky menyatakan bahwa kontribusi budaya, sosial dan sejarah dalam pengembangan anak sangat berpengaruh. Pembelajaran yang berbasis pada budaya mengacu pada aspek perkembangan sosio-historis-kultural, akan sangat berdampak pada persepsi, memori dan cara berpikir anak (Santrock, 2011). Keanekaragaman budaya merupakan hal yang penting untuk ditanamkan kepada anak agar dapat membangun identitas diri yang sesuai dengan aturan norma dan budaya yang dijunjung oleh Indonesia sehingga anak usia dini mampu menguasai dunia dengan identitas diri yang bangga dengan negerinya (Depdiknas, 2014).

Suyadi (2019) menyebutkan keanekaragaman budaya terdiri dari: cagar budaya, prasarana budaya, pakaian adat, upacara adat, pariwisata alam, permainan tradisional, warisan budaya, museum, kerajinan dan seni (tari), desa, legenda (cerita), lembaga budaya, makanan budaya, wayang, dan terakhir transportasi tradisional. Keanekaragaman budaya dari suatu bangsa yang sangat mudah dikenali sebagai identitas suatu masyarakat ialah makanan/kuliner. Makanan merupakan ranah budaya dalam kehidupan sehari-hari (Utami, 2018). Makanan menunjukkan bahwa tidak hanya sesuatu yang dapat dimakan, tetapi di dalamnya terkandung makna budaya suatu daerah. Menurut Peel (Chandra, 2013) makanan merupakan bagian dari kunci kebudayaan suatu daerah dan menjadi salah satu budaya yang patut dilestarikan. Memperkenalkan keanekaragaman budaya terutama pada anak usia dini seharusnya dilakukan dengan cara yang benar, salah satunya melalui *informational book*. Informasi yang dikemas dalam *informational book* berguna dan bermanfaat bagi anak dari segi nilai, pengetahuan dan wawasan. Dalam hasil kajian studi pustaka oleh Asri (2016) menjelaskan *informational book* adalah buku yang tidak kalah penting untuk mendampingi perkembangan anak-anak dibanding dengan buku anak-anak lainnya. Salah satu alasannya adalah kandungan isi *informational book* yang dapat menjadi alat yang penting untuk belajar.

Nurgiantoro (2018) *informational book* adalah karangan nonfiksi yang dibuat atas dasar fakta atau hal yang benar-benar ada dalam kehidupan sehari-hari. Unsur penting dalam membuat *informational book* yang ditujukan untuk anak usia dini yaitu, dibagian isi buku terdapat gambar dan beberapa kalimat untuk mengantarkan informasi. Sejalan dengan itu, *informational book* didukung oleh teori Geir Farner yang mengembangkan teori buku non fiksi. Buku non fiksi merupakan karya informatif yang diciptakan baik tertulis maupun tidak tertulis melalui proses observasi, sehingga nilai keabsahan atau kebenarannya dapat dipertanggung jawabkan. Buku nonfiksi berisikan kejadian yang disampaikan menurut pendapat/opini/kajian penulis, karya sastra non fiksi yakni karya sastra yang diciptakan berdasarkan pengalaman atau kajian keilmuan (Fitriyanti, 2018). Langkah-langkah dalam membuat media pembelajaran yaitu bahan disusun sistematis, praktis, bermanfaat bagi peserta didik, menarik minat peserta didik, memuat ilustrasi yang menarik, berhubungan erat dengan tema (Wasid & Sunandar, 2008). Umumnya, pengetahuan tentang budaya diberikan melalui cerita lepas tanpa adanya media sebagai perantara dari pesan yang ingin disampaikan guru

(Fauziddin et al., 2022). Menurut Zaman (2014) bahan-bahan yang dipandang cocok bagi anak Taman Kanak-kanak adalah yang sederhana, konkrit, terkait dengan lingkungan dan pengalaman langsung, berwarna, mengundang rasa ingin tahu anak serta bermanfaat bagi anak.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di Taman Kanak-kanak Pesisir Selatan Buku yang berisi informasi pada saat sekarang ini belum diterapkan dengan sepenuhnya. Tanpa adanya *informational book* anak sulit dalam memperoleh informasi yang tepat dan bermanfaat. Bahkan masih ada informasi yang berbeda disatukan dalam satu buku. Hal ini mengakibatkan sulitnya anak sebagai pengguna dan penerima informasi dalam mencari informasi yang dibutuhkan. Sejalan dengan itu, saat ini kepedulian kita terhadap kekayaan dan kearifan budaya Minangkabau khususnya budaya Pesisir Selatan sedang diuji. Budaya Minangkabau lambat laun menjadi kurang dipahami dan diapresiasi oleh generasi muda. Munculnya berbagai makanan cepat saji pada zaman sekarang membuat anak-anak tidak begitu mengenali makanan khas daerah. Dengan kepraktisan dan kecepatan yang ditawarkan oleh makanan cepat saji mulai langka ditemukan anak-anak yang menyukai produk lokal seperti makanan khas dari daerah sendiri. Hal ini menjadi perhatian besar bagi generasi tua Minangkabau. Kekhawatiran ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman masyarakat, terutama di kalangan generasi muda. Selain itu, rendahnya pengetahuan anak akan budaya sendiri dan minat membaca anak-anak terhadap buku informasi yang semakin berkurang, kurangnya inisiatif guru dalam penyediaan media untuk pengenalan budaya, Belum adanya buku informasi untuk anak-anak mengenai budaya Pesisir Selatan yang dipublikasikan, baik diperjual belikan maupun dari hasil searching google.

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini berupa *Informasional book* dalam bentuk buku fisik dengan *characteristic simple illustration of basic concept: foods*, yang mana rancangan buku ini memiliki fitur daftar bahan. Tujuan dibuat dan dikembangkannya buku informasi ini untuk memberi pengetahuan kepada anak yang ingin mengenal dan mengetahui budaya yang ada di Pesisir Selatan salah satunya berupa makanan. Diharapkan dengan terciptanya buku ini dapat mengurangi kecanduan anak terhadap makanan cepat saji dan bertambahnya pengetahuan serta wawasan anak tentang budaya yang ada di sekitarnya.

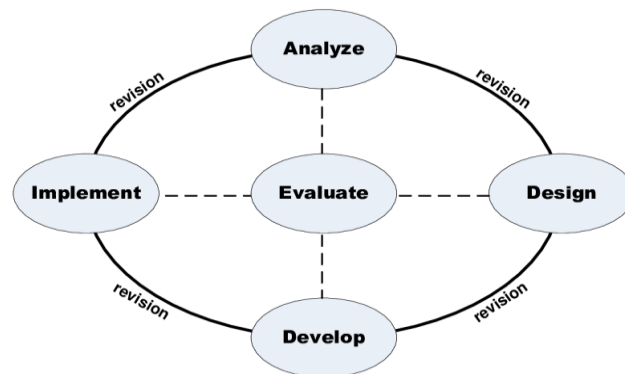
Berdasarkan hasil penelitian Kotaman & Tekin (2017) menyatakan bahwa 89,7 % saat anak-anak dibacakan buku informasi tentang "Matahari Terbit" maka anak-anak dapat menjelaskan urutan tentang suatu peristiwa dan informasi itu sendiri secara sederhana. Duke (2009) telah melakukan penelitian terhadap 20 ruang kelas di Taman Kanak-kanak Ia diungkapkan bahwa 80,6% dari teks di dinding dan permukaan lainnya adalah teks informasi. Ia juga mencatat bahwa rata-rata per hari dialokasikan untuk membaca teks informasi. Selain itu, hasil penelitian Asri (2016) menyatakan bahwa Buku informasional adalah buku yang tidak kalah penting untuk mendampingi perkembangan anak-anak dibanding dengan buku anak-anak lainnya. Salah satu alasannya adalah bahwa kandungan isi buku informasional yang disebut dengan tulisan informasi dapat menjadi alat yang penting untuk belajar.

Alasan peneliti memilih *informational book* adalah untuk membentuk anak yang dapat mencintai, mengenali dan memahami budayanya sendiri karena kearifan budaya lokal perlu menjadi bagian dari kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-kanak. Oleh karena itu, peneliti merasa perlu untuk mengenalkan budaya Minangkabau melalui makanan khas Pesisir Selatan menggunakan *informational book* pada anak usia dini. berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul "Pengembangan Information Book Untuk Pengenalan Budaya Pesisir Selatan Melalui Makanan Khas pada Anak Usia Dini".

Metodologi

Jenis Penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan media pembelajaran atau *Research and Development (R&D)* yang dilaksanakan untuk memperbaiki pelaksanaan belajar mengajar di Taman Kanak-kanak. Prosedur pengembangan *informational*

book di Taman Kanak-kanak menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap (*Analisis, Desain, Development, implementation dan Evaluation*), sebagaimana disajikan pada gambar 1.



Gambar 1. Prosedur Pengembangan Informational Book untuk Pengenalan Budaya Pesisir Selatan melalui Makan Khas bagi AnakUsia Dini (Sumber: (Branch, 2009)

Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan, mendesain dan mengevaluasi informational book untuk pengenalan budaya Minangkabau melalui makanan khas Pesisir Selatan. Pengembangan *informational book* dilakukan dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap. Tujuan lain dikenalkan konten makanan khas Pesisir Selatan kepada merupakan upaya untuk mengenal dan mencintai makanan daerah sejak dini, agar makanan khas daerah tidak terlupakan dan dapat diwariskan dari generasi ke generasi. Adapun uraian produk yang informational book yang akan dikembangkan sebagai berikut; 1) Materi Sesuai dengan namanya yaitu "*informational book*" maka bahan materi buku ini terdiri dari kosa kata bahasa daerah sendiri dan keterangan berbahasa Indonesia yang disertai dengan gambar yang disusun berupa buku yang cocok dengan anak, 2) Gambar yang digunakan *informational book* memiliki ilustrasi yang menarik. Jenis ilustrasi yang digunakan adalah ilustrasi yang berusaha mendenaturalisasi obyek yang digambar, 3) Bahasa yang digunakan adalah bahasa yang dapat di mengerti anak dan tidak mengubah nama asli dari objek tersebut, dan 4) Warna untuk beberapa objek kegiatan di bagian dalam *informational book* akan samakan sesuai dengan warna objek materi sehingga mempermudah anak-anak dalam mempelajari serta memahami isi dalam buku tersebut.

Hasil dan Pembahasan

Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis merupakan tahap awal dari pengembangan yang dilakukan yaitu tahap analisis kurikulum dan analisis kebutuhan anak. Pada Tahap awal dalam menganalisis kebutuhan produk adalah dengan menganalisis kurikulum yang digunakan di TK IT Pelita Cendikia. Tujuan analisis kurikulum tersebut agar arah dari pengembangan *informational book* tersebut lebih terarah dan juga jelas. Analisis kurikulum dilakukan dengan melakukan evaluasi melalui kegiatan observasi dan wawancara. Evaluasi dinilai melalui beberapa dokumen RPPH yang digunakan guru dan penilaian anak yang berhubungan dengan pembelajaran dan pengenalan budaya. Selanjutnya Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini dan Pendidik Taman Kanak-kanak yaitu analisis anak meliputi usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak IT Pelita Cendikia berjumlah 40 anak dengan 15 anak di kelas B1, 15 anak di B2 10 anak di B3. Hasil dari analisis ini dapat dijadikan sebagai gambaran untuk menyiapkan aspek-aspek mengembangkan *informational book* untuk pengenalan budaya Minangkabau melalui makanan khas Pesisir Selatan yang akan dibuat, sehingga dapat menghasilkan *informational book* yang cocok untuk anak. Disamping itu, perlu juga dilakukan analisis pendidik, dimana permasalahan yang terlihat bahwa pendidik masih kesulitan dalam membuat dan menyediakan media pembelajaran dalam bentuk fisik salah satunya *informational book*.

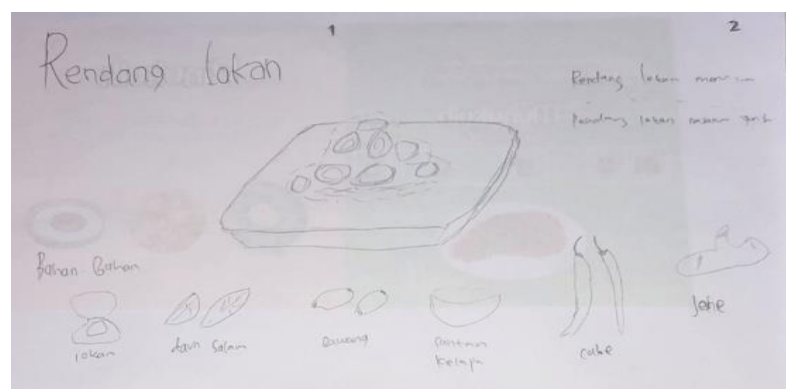
Kesulitan pendidik tersebut karena minimnya pengetahuan pendidik dalam mendesain konten/ materi pembelajaran sehingga kompetensi dalam mengembangkan media pembelajaran belum tercapai. Selain itu anak terlihat kurang tertarik dengan metode cerita lepas sehingga menyebabkan rendahnya perhatian dan motivasi anak untuk mengikuti proses pembelajaran.

Design (Desain)

Tahap desain merupakan proses sistematis yang dimulai dari melakukan rancangan mulai dari menyusun indikator, sub tema dan materi yang akan digunakan, kemudian merancang pelaksanaan pembelajaran harian, pemilihan produk yang digunakan dan merancang naskah buku untuk pengembangan *informational book*. Pengembangan ini menghasilkan produk yang dikembangkan menggunakan aplikasi *adobe illustration*. *Informational book* dibuat dan dikemas dalam bentuk buku fisik yang dapat digunakan untuk membantu pembelajaran anak usia dini.

Informational book bertujuan untuk menggali pengetahuan dan rasa ingin tahu anak. Selain itu, Penggunaan *informational book* juga dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini di dukung oleh Arsyad (2015) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran, sehingga bisa membangkitkan minat belajar, perhatian, menimbulkan motivasi anak dan menambah pengetahuan anak.

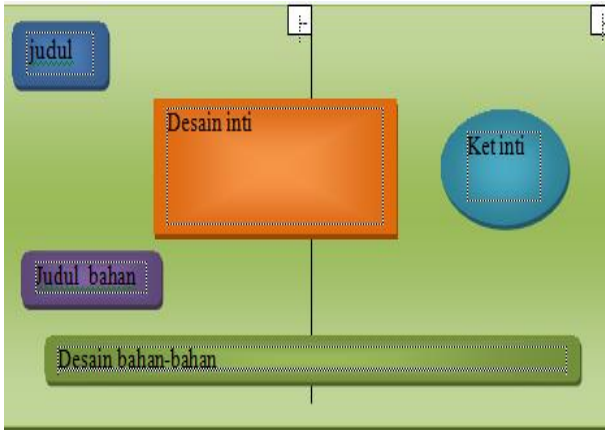
Dalam proses pembuatan *informational book* langkah pertama yaitu membuat RPPH bertujuan agar jelas Tema apa yang akan digunakan saat implikasi di sekolah. Tema RPPH yang digunakan yaitu "budayaku" sub tema "makanan khas daerah Pesisir Selatan". Setelah itu mendesain dan menyusun materi dan rencana kegiatan, kemudian membuat naskah/ draf *informational book*. Salah satu tahapan penting dalam membuat *informational book* adalah membuat desain buku. Desain buku adalah sketsa gambar yang disusun sesuai dengan naskah. Dengan desain tergambaran topic yang akan dijelaskan pada isi buku, selain itu dilengkapi dengan text, tata letak dan informasi lainnya, sehingga memudahkan dalam penyusunan dan penggabungan *informational book*. Selanjutnya mendesain cover menggunakan aplikasi *adobe ilustrator*. Pada design awal buku, peneliti membuat konten *informational book* (naskah) menggunakan pensil 2B pada buku gambar sebagai tahap rancangan awal. Contoh desain dapat disajikan pada gambar 2.



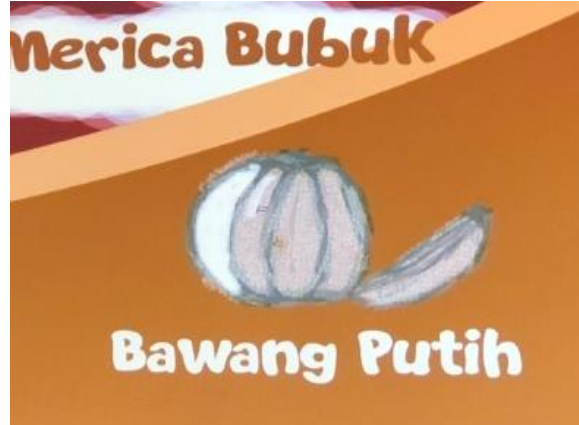
Gambar 2. Proses membuat naskah *informational book*

Tahap ini merupakan rancangan desain konseptual yang menjadi dasar proses pengembangan selanjutnya. Setelah selesai tahap ini, selanjutnya dimulainya proses produksi pembuatan *informational book*. Pada tahap ini menggunakan sebuah aplikasi yaitu *Adobe Illustrator*, diantaranya mendesign cover, menyusun halaman informasi buku, daftar isi buku, halaman prakata, halaman isi/ konten buku, halaman activity serta halaman biodata penulis.

Pada proses produksi menggunakan aplikasi *adobe illustrator* melalui tahapan yang diantaranya : penentuan tata letak dan pewarnaan. Tata letak sangat diutamakan untuk menggambarkan rancangan secara detail agar mempercepat proses *informational book*. Selanjutnya, pewarnaan bertujuan mempertajam gambar dan latar agar tampak lebih jelas dan menarik. Lebih jelasnya disajikan pada gambar 3 dan 4.

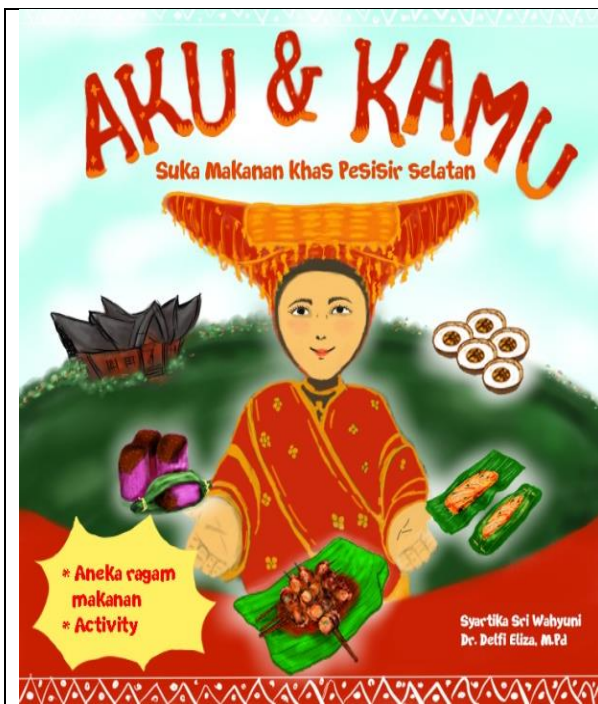


Gambar 3. Tata letak



Gambar 4. Proses pewarnaan

Setelah proses produksi buku menggunakan *adobe illustrator* selesai maka tahap selanjutnya mencetak buku *Informational book* untuk kebutuhan validasi. Gambar 5-6 adalah tampilan *informational book* untuk pengenalan budaya Minangkabau melalui makanan khas Pesisir Selatan pada anak usia dini.



Gambar 5. Tampilan cover



Gambar 6. Tampilan isi buku

Informational book yang sudah disusun selanjutnya dikembangkan. Dalam proses pembuatan *informational book* langkah pertama yaitu membuat RPPH bertujuan agar jelas Tema apa yang akan digunakan saat implikasi di sekolah. Setelah itu mendesain dan menyusun materi dan rencana kegiatan, kemudian membuat naskah/ draf *informational book*. Selanjutnya mendesain cover menggunakan aplikasi *adobe illustrator*.

Setelah *informational book* yang dibuat menggunakan aplikasi adobe illustrator selesai maka selanjutnya buku dicetak hingga menghasilkan buku dalam bentuk fisik. Setelah adanya buku fisik, untuk menghasilkan *informational book* yang layak maka dilakukan serangkaian validasi ahli bahasa, validasi ahli konten, validasi ahli layout, editor serta desain gambar, serta uji praktikalitas dan uji efektivitas. Sugiyono (2012) memaparkan bahwa pengujian validitas bisa digunakan dari validator ahli. Dalam hal ini, instrument wajib didiskusikan bersama ahli guna memperoleh saran mengenai instrument yang telah dirancang. Rangkaian tersebut dilakukan untuk mendapatkan *informational book* yang layak dan bermanfaat bagi anak.

Development





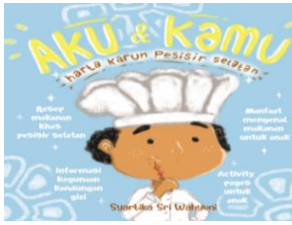
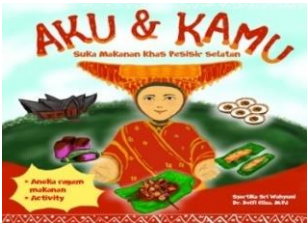


Setelah tahap desain produk selesai, maka dilakukan tahap ketiga dari pengembangan buku informasi. Pada tahap ini, peneliti akan mengubah desain menjadi buku yang siap dipakai dan membuat alat untuk mengukur kinerja buku berupa angket. Buku yang sedang dikembangkan diperiksa untuk memastikan bahwa pengembang buku tersebut berguna seperti yang diharapkan. Buku informasi dikonsultasikan dengan para ahli sebelum diuji, dan setiap saran atau masukan yang diterima dapat direvisi atau diperbaiki dari buku yang dikembangkan. Buku yang direvisi akan dievaluasi kelayakannya oleh para ahli menggunakan alat evaluasi berupa angket. Alat evaluasi terlebih dahulu divalidasi untuk penilaian kelayakan produk oleh ahli instrumen. Jika buku yang dibuat dinyatakan tidak valid maka akan dilakukan revisi, tetapi jika buku dinyatakan valid, akan dilakukan uji coba terbatas untuk memastikan kepraktisan pembuatan dari buku informasi.

Berdasarkan hasil validasi para ahli dari *informational book* untuk pengenalan budaya Minangkabau melalui makanan khas Pesisir Selatan pada anak usia dini dinyatakan layak digunakan dengan revisi sebagai berikut: 1) dari ahli validator konten (materi) member saran yaitu untuk pengenalan kepada anak sebaiknya tidak perlu melampirkan cara memasaknya, cukup melampirkan bahan-bahan untuk membuat makanan tersebut. Pada gambar 7 peneliti merancang informational book dengan menjelaskan cara memasak makanan tersebut. Sehingga tampak memenuhi isi buku dengan tulisan. Pada gambar 8 peneliti merubah rancangan isi buku yang mana menampilkan gambar bahan-bahan dalam membuat makanan khas tersebut, bertujuan agar menarik minat anak dan dengan melihat gambar anak akan mudah memahami tujuan pembelajaran yang ingin di sampaikan. 2) dari ahli validator desain, editor, layout buku yaitu : Beri warna dan kontraskan pada background item macam-macam makanan, perlu adanya nomor halaman yang jelas dan tambahkan kalimat perintah pada item aktivitas sate lokan. Pada gambar 9 peneliti merancang buku tidak memberi full warna selain itu peneliti juga tidak member no pada halaman buku, pada gambar 10 peneliti memperbaiki dan menyempurnakan buku dengan member warna yang menarik sehingga isi buku terlihat full warna dan sudah bernomor halaman, 3) dari ahli instrument yaitu : Sebaiknya cover menggambarkan latar Minangkabau dan sempurnakan mimik wajah serta warna pakaian pada cover. Pada gambar 11 peneliti merancang cover dengan gambar koki cilik sementara tujuan dari buku yang peneliti rancang yaitu bukan cara memasak melainkan mengenalkan makanan daerah setelah mendapatkan saran dari ahli peneliti memperbaiki dengan memberikan kesan/lambang dari budaya yang ingin peneliti kenalkan, bertujuan agar dengan melihat cover anak mengerti bahwa ini merupakan buku tentang makanan dari Minangkabau khususnya Pesisir Selatan (lihat perbedaan dengan gambar 12), 4) dari ahli bahasa yaitu : Sederhanakan kalimat perintah yang terdapat pada halaman aktivitas dan tidak perlu memberi judul di setiap lembar aktivitas. pada gambar 13 kalimat perintah yang digunakan ialah hubungkan huruf acak tersebut dengan ejaan yang benar dan pada gambar 14 peneliti memperbaiki menjadi hubungkan huruf yang sama. (lihat perbedaan gambar 13 dan 14). Selengkapnya disajikan pada tabel 1.

Pada hasil validasi konten mendapatkan kriteria valid pada indikator kesesuaian KI dan KD, keakuratan fakta, kejelasan konten, kesesuaian tema dan kemudahan penggunaan serta pada indicator isi konten, materi, kemenarikan dan dapat membangkitkan rasa ingin tahu

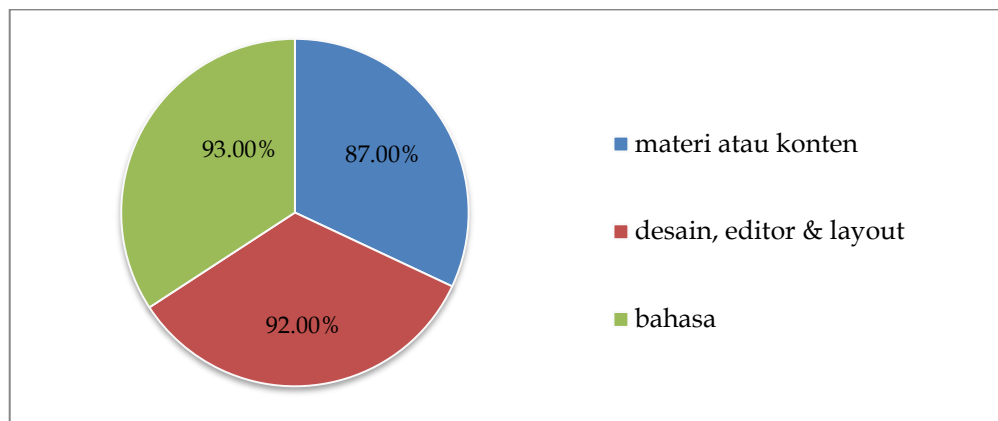
anak mendapatkan penilaian validasi sangat valid dan dapat digunakan. Selanjutnya, hasil validitas bahasa menunjukkan bahwa *informational book* mendapatkan kriteria valid pada indikator diksi, ukuran huruf dan tata letak serta pada indikator gaya bahasa, ketepatan istilah, bentuk font dan ketepatan tata bahasa mendapatkan penilaian validasi sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi. Selanjutnya hasil validasi editor, layout dan desain mendapatkan kriteria valid pada indikator bentuk tampilan huruf, keefektifan ilustrator, kejelasan tampilan font serta pada indikator kesesuaian desain, ukuran buku, penggunaan warna, ilustrator dan kemudahan penggunaan mendapatkan penilaian validasi sangat valid. Selengkapnya disajikan pada diagram pada gambar 15.

Tabel 1. Hasil sebelum dan sesudah revisi *informational book*

Saran	Draf awal	Hasil revisi
<p>Dr. Elida, M.Pd (validator konten/ahli materi)</p> <p>Untuk anak-anak tidak perlu melampirkan keterangan cara memasaknya, cukup lampirkan bahannya saja secara umum</p>	 <p>Gambar 7</p>	 <p>Gambar 8</p>
<p>Dr. Abna Hidayati, M.Pd (validator desain & layout buku)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Background warna pada macam-macam makanan khas sebaiknya lebih dikontraskan. 2. Perlu adanya nomor halaman yang jelas 	 <p>Gambar 9</p>	 <p>Gambar 10</p>
<p>Dr. Delfi Eliza, M.Pd (pembimbing)</p> <p>Sebaiknya cover menggambarkan Minangkabau</p>	 <p>Gambar 11</p>	 <p>Gambar 12</p>
<p>Dr. Abdurahman, M.Pd (validator bahasa dan tata tulis isi buku)</p> <p>Sederhanakan kalimat perintah yang terdapat pada halaman aktivitas dan tidak perlu member judul di setiap lembar aktivitas.</p>	 <p>Gambar 13</p>	 <p>Gambar 14</p>

Berdasarkan hasil olah data menggunakan validasi skala likers dengan persentase diketahui bahwa penilaian untuk validasi materi/konten memiliki persentase skor 89,1% memiliki validitas yang memadai dan dengan kategori sangat valid oleh ahli materi, aspek

media (desain, editor & layout) memiliki validitas item yang memadai dan sangat valid oleh ahli desain & layout yang memperoleh hasil pengolahan data dengan persentase 89,1% dan aspek bahasa memiliki validitas yang memadai dan sangat valid memperoleh hasil pengolahan data dengan persentase 92,1%. Jadi hasil validasi adalah 90% ini dapat dinyatakan memiliki item sangat valid (sangat layak) dan dapat digunakan tanpa revisi. Selengkapnya disajikan pada tabel 2.



Gambar 15. Diagram hasil validasi informational book oleh ahli

Tabel 2. Hasil Validitas Materi/Konten *Informational Book* menggunakan skala likert Untuk Pengenalan Budaya Pesisir Selatan Melalui Makanan Khas Pada Anak Usia 5-6 Tahun

no	Indikator dan pernyataan	Skor penilaian	persentase	Kategori/skala
1	Kesesuaian KI dan KD dengan kurikulum PAUD (Kejelasan uraian materi)	4	80%	valid
2	Keakuratan fakta	4	80%	Valid
3	Kejelasan ilustrasi makanan khas daerah	4	80%	Valid
4	Tujuan pembelajaran spesifik dan jelas	4	80%	Valid
5	Dapat mengenalkan makanan khas daerah	4	80%	Valid
6	Isi <i>informational book</i> Menambah pengetahuan anak tentang makanan khas daerah	4	80%	Valid
7	Materi makanan khas yang disajikan sesuai dengan sebagaimana sumbernya (Pesisir Selatan)	4	80%	Valid
8	Kesesuaian tema dengan isi <i>informational book</i>	4	80%	Valid
9	Kejelasan isi <i>informational book</i> yang disampaikan	3	60%	Cukup valid
10	Membantu anak maupun guru dalam proses pembelajaran	5	100%	Sangat valid
11	Memiliki nilai kemenarikan dalam proses pembelajaran	5	100%	Sangat valid
12	Media dapat digunakan dengan mudah	4	80%	Valid
13	Dapat membangkitkan rasa ingin tahu anak	5	100%	Sangat valid
Jumlah		54	1.080	
Rata-rata		4,15		
Persentase		83,07%		Sangat valid

Tabel 3. Hasil Validitas Desain & Layout *Informational Book* menggunakan skala likert Untuk Pengenalan Budaya Pesisir Selatan Melalui Makanan Khas Pada Anak Usia 5-6 Tahun

no	Indikator dan pernyataan	Angka penilaian	Persentase	Kategori
1	Desain cover sesuai dengan isi	5	100%	Sangat valid
2	Gambar sesuai dengan perkembangan anak	5	100%	Sangat valid
3	Bentuk huruf mudah dibaca	4	80%	Valid
4	Ukuran buku informasi sesuai dengan kebutuhan anak	5	100%	Sangat valid
5	Kesesuaian desain ilustrasi dengan materi	5	100%	Sangat valid
6	Keefektifan gambar/ilustrator untuk memberikan pengetahuan pada anak	4	80%	Valid
7	Kejelasan tulisan, font yang baik	4	80%	Valid
8	Tata letak (layout) <i>informational book</i>	5	100%	Valid
9	Komposisi warna menarik bagi anak	5	100%	Sangat valid
10	Ilustrasi makanan khas menarik	5	100%	Sangat valid
11	Penempatan judul, sub judul, dan ilustrasi seimbang sehingga menarik bagi anak	4	80%	Valid
12	Dapat digunakan dalam membantu proses pembelajaran	4	80%	Valid
13	Meningkatkan motivasi belajar anak	5	100%	Sangat valid
14	Penggunaannya mudah dan sederhana	4	80%	Valid
15	Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu	5	100%	Valid
Jumlah		69	1.380	
Rata-rata		4,6		
Persentase		92%		Sangat valid

Tabel 4. Hasil Validitas bahasa *informational book* menggunakan skala likert untuk pengenalan budaya Pesisir Selatan melalui makanan khas pada anak usia 5-6 Tahun

no	Indikator dan pernyataan	Angka penilaian	Persentase	Kategori
1	Bahasa yang digunakan sederhana mudah dipahami anak	5	100%	Sangat valid
2	Pemilihan kata / diksi sesuai untuk anak usia dini	4	80%	Valid
3	Istilah yang digunakan sesuai dengan maknanya dan dapat dipahami oleh anak	5	100%	Sangat valid
4	Bentuk Font yang dipilih sesuai dengan anak	5	100%	Sangat valid
5	Ukuran huruf yang digunakan bisa dibaca dengan jelas	4	80%	Valid
6	Ketepatan ejaan	4	80%	Valid
7	Ketepatan tata bahasa	5	100%	Sangat valid
8	Kalimat yang digunakan tidak berbelit-belit	5	100%	Sangat valid
9	Isi pesan mudah dipahami	5	100%	Sangat valid
10	Membantu anak dalam proses pembelajaran bahasa	5	100%	Sangat valid
11	Menggunakan PUEBI	4	80%	Valid
12	Menambah kosa kata anak	5	100%	Sangat valid
13	Tata letak penulisan memudahkan anak membaca dan mengetahui informasi	4	80%	Valid
Jumlah		60	1.220	
Rata-rata		4,6		
Persentase		93%		Sangat valid

Berdasarkan Data hasil uji validitas materi dinilai oleh ibu Dr. Elida, M.Pd sebagai validator materi, diperoleh jumlah skor 54. Skor rata-rata 4,15 dan persentase skor adalah

83,07% dengan kategori sangat valid. Adapun hasil penilaian uji validitas materi dilakukan dengan satu kali penilaian karena telah memenuhi syarat skor kevalidan. Selengkapnya disajikan pada tabel 3. Berdasarkan tabel 3 dapat di lihat bahwa hasil pengolahan data memperoleh skor rata-rata 4,6 dan persentase skor adalah 92% dengan kategori sangat valid.

Berdasarkan tabel 4, di lihat bahwa hasil pengolahan data memperoleh jumlah skor 54, skor rata-rata 4,6 dan persentase skor adalah 93% dengan kategori sangat valid. Adapun hasil penilaian uji validitas bahasa dilakukan dengan satu kali penilaian karena masing-masing indikator telah memenuhi syarat skor kevalidan. Berikut merupakan rekapitulasi dari ke 3 para ahli, sebagaimana disajikan pada tabel 5.

Tabel 5. Rekapitulasi Penilaian Instrumen Validator

No	Kriteria penilaian	Validitas	Kategori
1	Aspek materi/konten	83%	Sangat valid
2	Aspek media (layout, editor & desain)	92%	Sangat valid
3	Aspek bahasa	93%	Sangat valid
		89%	Sangat valid

Berdasarkan hasil rekepitulasi dari ke 3 ahli diatas diperoleh untuk aspek materi/konten 87% dengan kategori sangat valid, aspek media (desain & layout) 92% dengan kategori sangat valid dan aspek bahasa 93% dengan kategori sangat valid. Dari hasil validitas seluruhnya menunjukkan bahwa *informational book* untuk pengenalan budaya Pesisir Selatan melalauai makanan khas pada anak usia 5-6 Tahun sudah memiliki kualitas yang baik dan dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran.

Implementation

Tahap implementasi dilakukan dengan mempersiapkan *informational book* setelah direvisi desain oleh validator ahli. Uji coba dilaksanakan berdasarkan ketentuan-ketentuan yang sudah ditentukan oleh peneliti sebelumnya seperti waktu dan tempat pelaksanaan serta subjek uji coba terhadap anak didik dan guru. Sehingga mengetahui kelayakan informational book yang akan digunakan. Hasil penilaian dan respon guru ditindak lanjuti melalui tahap evaluasi.

Uji Praktikalitas Media

Uji praktikalitas merupakan tingkat kepraktisan media yang digunakan guru. Uji praktikalitas ini dilaksanakan untuk mengetahui sejauh mana manfaat *informational book* tersebut untuk anak. Uji praktikalitas ini dilakukan dengan memberikan angket praktikalitas *informational book* dalam pembelajaran anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Islam Terpadu Pelita Cendikia Pesisir Selatan. Angket praktikalitas yang diberikan kepada guru di isi setelah buku selesai dibacakan kepada anak. Guru yang menilai *informational book* dengan mengisi angket terkait kepraktisan *informational book* oleh guru kelas B2 yaitu Citra Pratiwi, S.Pd. Pemberian skor untuk masing-masing indikator menggunakan skala likert. Kriteria pemberian skor dengan persentase 0-20 merupakan kategori sangat tidak praktis dengan skor 1, persentase 21-40 merupakan kategori tidak praktis dengan skor 2, persentase 41-60 merupakan kategori cukup praktis dengan skor 3, persentase 61-80 merupakan kategori praktis dengan skor 4, persentase 81-100 merupakan kategori sangat praktis dengan skor 5 (Riduwan, 2018). Hasil uji pratikalitas dapat dilihat pada tabel 6.

Data hasil uji praktikalitas yang dinilai oleh guru kelas B2 citra pratiwi, S.Pd diperoleh jumlah skor 66, rata-rata 4,7 dengan hasil persentase penilaian praktikalitas adalah 94% dengan kategori sangat praktis. Sehingga hasil uji praktikalitas menyatakan bahwa *informational book* yang dikembangkan dinyatakan sangat paraktis. (Lampiran bahagian 2 tabel 2.1 halaman171).

Tabel 6. Hasil uji Praktikalitas *Informational Book* Oleh Guru

Indikator	Aspek	Nilai	Praktis
Kemudahan dalam penggunaan	<i>Informational book</i> memudahkan guru dan anak dalam pelaksanaan proses pembelajaran	5	100%
	Kesesuaian Waktu	Penggunaan <i>informational book</i> sesuai dengan waktu yang tersedia	5
Daya Tarik	Model <i>informational book</i> mengatasi keterbatasan ruang dan waktu	5	100%
	Tampilan <i>informational book</i> menarik	5	100%
	Pilihan ilustrasi, warna dan gambar menarik	5	100%
Pemahaman terhadap konsep dan materi	Meningkatkan pengetahuan dan motivasi belajar anak	4	80%
	Tampilan ilustrasi, warna dan gambar menarik	5	100%
	Alur pembelajaran mudah dipahami	4	80%
	Teks dalam <i>informational book</i> jelas dan mudah dipahami	5	100%
	Membantu anak proses pembelajaran dan pengetahuan	5	100%
	Materi yang terdapat dalam <i>informational book</i> dapat dipahami dengan baik	5	100%
	Materi yang disajikan sistematis	4	80%
	Materi yang disajikan lengkap	4	80%
JUMLAH rata-rata persentase penilaian	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	5	100%
		66	1320
		4,7	
		94% (sangat praktis)	

Uji Efektivitas

Uji efektivitas diperoleh berdasarkan dengan cara menghitung hasil penilaian melalui angket pengamatan *informational book* dan lembar kerja anak di kelas B2 yang berjumlah 15 anak. 7 item penilaian pada efektivitas anak yakni: 1.) Anak dapat mengetahui dan *mengenali* gambar makanan khas Pesisir Selatan yang terdapat di dalam *informational book*, 2) Anak dapat menyebutkan nama makanan khas Pesisir Selatan sesuai gambar yang terdapat di dalam *informational book*, 3). Anak dapat menyebutkan macam-macam makanan khas Pesisir Selatan yang terdapat di dalam *informational book*, 4). Anak dapat menunjukkan perbedaan makanan khas Pesisir Selatan yang ada di dalam *informational book*, 5). Anak dapat mengetahui tekstur dan rasa antara makanan khas Pesisir Selatan yang terdapat di dalam *informational book*, 6). Anak dapat menceritakan kembali tentang makanan khas Pesisir Selatan yang terdapat di dalam *informational book*, 7). Anak dapat menghubungkan huruf dan menuliskan nama menjadi sebuah kata dari makanan khas Pesisir Selatan yang terdapat di dalam *informational book* seperti (r_n_a_n_g_l_k_n) dll. Riduwan (2018) penilaian efektivitas diperoleh dengan cara menghitung skor berdasarkan indikator penilaian yang dikembangkan dan respon anak terhadap *informational book*, yang mana skor 1 merupakan kriteria BB dengan tingkat efektivitas yaitu tidak efektif dengan persentase 1-25, skor 2 merupakan kriteria MB dengan tingkat efektivitas yaitu kurang efektif dengan persentase 26-50, skor 3 merupakan kriteria BSH dengan tingkat efektivitas yaitu efektif dengan persentase 51-75, skor 4 merupakan kriteria BSB dengan tingkat efektivitas yaitu sangat efektif dengan persentase 76-100. Hasil uji efektivitas dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7. hasil persentase penilaian Efektivitas anak

No	Nama	Nomor Indikator Item Penilaian							Total	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7		
1	Kz	4	3	4	4	4	4	4	27	96%
2	Ad	4	3	4	4	4	4	3	26	92%
3	Kr	4	4	4	4	4	4	3	27	96%
4	Rf	4	3	3	4	4	4	3	25	89%
5	Dg	4	3	4	4	4	3	4	26	92%
6	Hx	4	3	3	4	4	4	4	26	92%
7	Am	4	4	4	3	3	4	4	26	92%
8	Ak	4	4	4	4	4	4	3	27	96%
9	Hn	4	3	4	4	4	4	4	27	96%
10	Aa	3	4	3	4	4	4	4	26	92%
11	La	4	4	4	3	4	3	4	26	92%
12	Af	4	4	4	3	3	4	4	26	92%
13	Wl	3	4	4	4	3	4	3	25	89%
14	Ab	4	4	4	4	3	3	4	26	92%
15	Pt	4	3	4	4	4	4	3	26	92%
Total		58	53	57	57	56	57	54		1390
Persentase		96%	88%	95%	95%	93%	95%	90%		

$$\text{Persentase efektivitas } \textit{informational book} = \frac{\text{skor ideal}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase efektivitas } \textit{informational book} = \frac{1390}{1500} \times 100\%$$

$$= 93\%$$

Hasil penilaian efektivitas pada tabel diatas, didapatkan dengan jumlah persentase sebesar 93% dinyatakan sangat efektif terhadap pengembangan *informational book* dalam pengenalan budaya Pesisir Selatan melalui makanan khas pada anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak.

Evaluasi

Tahap kelima dari model pengembangan ADDIE adalah tahapan penilaian (*evaluate*). Pada tahap ini, penilaian media *informational book* yang digunakan adalah aspek validitas, kepraktisan dan keefektifan media *informational book* dalam pengenalan budaya Minangkabau melalui makann Pesisir Selatan pada anak usia dini. Dari hasil ahli meteri memiliki validitas item yang valid dan hasil kesimpulan penilaian dari validator dinyatakan cukup layak digunakan dengan revisi. Selanjutnya, hasil dari ahli bahasa memiliki validitas item yang sangat valid dan hasil kesimpulan penilaian dari validator ahli bahasa dinyatakan layak digunakan dengan revisi. Sedangkan hasil dari ahli media memiliki validitas item yang sangat valid dan hasil kesimpulan penilaian dari validator ahli media dinyatakan layak digunakan dengan revisi. Revisi dari materi konten, media dan bahasa dilakukan untuk perbaikan media *informational book* yang lebih baik lagi.

Dari hasil penilaian di dalam uji praktikalitas media oleh 5 orang guru. Hasil uji praktikalitas dinyatakan sangat praktis sebagai media *informational book* untuk mengenalkan budaya Minangkabau melalui makanan khas Pesisir Selatan pada anak, selanjutnya dari hasil persentase efektivitas media yang dilakukan dinyatakan efektif. Penilaian efektivitas dilakukan oleh peneliti melalui pengamatan setelah anak mendengarkan isi *informational book*.

Pembahasan

Satuan lembaga pendidikan yang ramah anak (Mushonifah, 2016) merupakan institusi yang mengenal pandangan secara bebas, dan berperan serta dalam mengambil keputusan sesuai dengan kapasitas mereka dan menghargai hak anak (untuk memperoleh pendidikan,

kesehatan, kesempatan bermain dan bersenang-senang), melindungi dari kekerasan dan pelecehan dapat mengungkapkan

Pendidikan Nasional bertujuan untuk mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, serta mengembangkan peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Maha Esa, berakhlak mulia, sehat bermulia, cakap, kreatif, mandiri dan bertanggung jawab (Iswantiningtyas & Wulansari, 2019).

Anak tidak harus dipaksakan melakukan sesuatu, tetapi dengan program tersebut anak secara otomatis terdorong untuk mengeksplorasi dirinya. Faktor lain yang sangat diperhatikan adalah partisipasi aktif anak terhadap berbagai kegiatan yang diprogramkan, namun sesuai dengan kebutuhan anak. Proses pembelajaran tidak pernah luput dari berbagai macam metode, teknik, strategi, media, dan model pembelajaran yang variatif sesuai dengan tujuan dan kebutuhan (Dewi et al., 2019).

Terkait dengan tujuan pendidikan nasional, bahwa implementasi pendidikan melalui pembimbingan anak dalam mengembangkan potensi spiritual dan intelektual. Kemampuan spiritual dan intelektual sebaiknya ditanamkan sejak usia dini, karena dapat membentuk karakter. Pembentukan karakter berhubungan dengan dasar pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas. Dengan terwujudnya sumber daya berkualitas, maka terwujud generasi yang beradab, berbudaya, cerdas spiritual dan intelektual, serta dapat bersaing secara global (Munastiwi, 2015). Media pembelajaran dalam proses pembelajaran digunakan untuk membantu didalam kegiatan belajar dan mengajar serta dapat membantu memberikan pengalaman konkret, memotivasi dan membangkitkan minat belajar anak. (Liyana & Kurniawan, 2019).

Peneliti melakukan analisis dengan penyebaran angket menggunakan google form di seluruh lembaga Taman Kanak-Kanak se Kabupaten Pesisir Selatan, pada hasil angket yang diisi oleh 238 TK yang ada diantaranya, 14 angket dari TK Negeri dan 224 dari TK Swasta mendapatkan hasil pada saat tema makanan khas daerah dan budayaku dari 238 sekolah tersebut belum pernah mengenalkan budaya yang ada di Pesisir selatan menggunakan media khusus kepada anak hanya menggunakan, cerita lepas dan tanya jawab. Selain itu, responden dari TK se kabupaten Pesisir selatan menyetujui bahwa sangat membutuhkan media dalam bentuk buku fisik yang dapat mawadahi pembelajaran tentang budaya sehingga bisa bermanfaat bagi anak. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan sekolah sangat memerlukan sebuah media yang menarik dan informatif dalam mengenalan budaya.

Pada tahap analisis peneliti melakukan observasi dan wawancara kepada pendidik di TK IT Pelita Cendikia. Permasalahan yang terjadi pendidik/guru tidak mengenalkan budaya lokal yang ada di lingkungan terdekat kepada anak. Pada saat tema makanan, tema negaraku, dan tema budaya, guru hanya fokus kepada makanan cepat saji yang disukai anak-anak seperti kebab, mie pedas manis dan KFC, guru tidak menggali makanan-makanan yang menjadi bagian dari budaya tradisional di daerah Pesisir Selatan. Selain itu, dalam mengenalkan budaya kepada anak guru hanya bercerita lepas, tanya jawab dan selama ini guru beranggapan dalam pembelajaran mengenal budaya tidak perlu media pembelajaran khusus. Pembelajaran bersifat verbalitas dengan cerita lepas atau memberi tahu ketika anak bertanya tanpa adanya media yang konkrit. Berdasarkan analisis tersebut maka peneliti mengembangkan suatu produk yang bermanfaat untuk pengenalan budaya Minangkabau khususnya makanan khas yang ada di Pesisir Selatan kepada anak melalui informational book. Penggunaan media dalam pembelajaran merupakan hal yang penting diberikan kepada anak yang masih berada di masa pra-operasional.

Selanjutnya, setelah menganalisis kebutuhan maka peneliti melakukan analisis kurikulum. Pada analisis kurikulum di TK IT Pelita Cendikia yang telah dilakukan menggunakan kurikulum 2013. Peneliti membuat RPPH bertujuan agar jelas Tema apa yang akan digunakan saat implikasi di sekolah. Tema RPPH yang digunakan yaitu "budayaku" sub tema "makanan khas daerah Pesisir Selatan" dan menentukan konten yang akan disampaikan

pada isi buku. Selanjutnya, peneliti merancang desain informational book yang dikembangkan menggunakan aplikasi adobe illustration dan dilanjutkan dengan membuat draf/naskah hingga menentukan layout dan cover buku. Sebelum merancang desain peneliti berdiskusi dengan pakar terkait isi buku agar menarik dan informatif bagi anak. Setelah itu, peneliti melakukan validasi. Validasi dilakukan saat naskah buku telah selesai sesuai dengan hasil pada saat diskusi sebelumnya, dan instrument dinilai oleh para pakar/ahli sesuai dengan naskah buku yang diberikan. Pakar yang memvalidasi sesuai dengan bidang yang dibutuhkan pada informational book seperti ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain, layout hingga editor.

Setelah dilakukan validasi, selanjutnya dilakukan uji praktikalitas oleh peneliti. Praktikalitas informational book berkaitan dengan kepraktisan penggunaan informational book yang dikembangkan. Aspek yang terkait dengan praktikalitas memiliki 14 indikator penilaian. Praktikalitas informational book bertujuan untuk melihat sejauh mana guru dapat memahami dan menggunakan informational book sebagai media pembelajaran tentang budaya kepada anak. Informational book yang bermanfaat yaitu memenuhi kriteria kevalidan dan bersifat praktis artinya dapat digunakan oleh guru dan bisadipahami oleh anak dengan mudah. Praktikalitas informational book berkaitan dengan kepraktisan penggunaan informational book yang dikembangkan. Aspek yang terkait dengan praktikalitas diantaranya kemudahan penggunaan, waktu, daya tarik, pemahaman terhadap konsep materi. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana manfaat, kemudahan pengguna oleh guru. Uji praktikalitas digunakan dilakukan di TK IT Pelita Cendikia. Instrumen praktikalitas di isi oleh guru setelah menggunakan informational book yang dibuat. Hasil yang diperoleh dari penilaian guru yaitu tingkat kepraktisan informational book adalah sangat praktis. Ini berarti bahwa informational book yang dikembangkan sangat baik, mudah digunakan, menarik serta memberikan manfaat kepada anak. Pada aspek kemudahan penggunaan, indicator informational book mudah digunakan, informational book memudahkan guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

Setelah uji praktikalitas dilakukan maka dilanjutkan dengan uji efektifitas. Uji efektifitas dilakukan oleh peneliti sendiri yang mana peneliti mengenalkan makanan khas pesisir selatan secara langsung kepada anak sesuai dengan tema yang peneliti gunakan. Pada uji efektifitas peneliti menggunakan sub tema "makanan khas daerah Pesisir Selatan", saat pengenalan kepada anak, peneliti berdiskusi terlebih dahulu di kelas dengan anak tentang makanan yang telah dikenal. Setelah itu, peneliti mengenalkan konten makanan khas yang ada di Pesisir Selatan dan kembali melakukan diskusi/tanya jawab dengan anak terkait makanan yang telah dikenalkandemi memperkuat pengetahuan yang didapat oleh anak. Setelah Tanya jawab dilanjutkan dengan kegiatan menuliskan nama makanan khas tersebut pada lembar aktivitas atau lembar kerja anak.

Hasil efektifitas informational book yang diperoleh dari aktivitas belajar dan hasil karya anak yang diberikan pada anak didik adalah 93%. Sehingga dari hasil efektifitas informational book yang sangat efektif dapat meningkatkan motivasi belajar dan tujuan pembelajaran tercapai. Dari hasil efektifitas anak mudah dalam mengenal budaya, selain itu makanan khas yang dikenalkan cocok untuk dikonsumsi oleh anak dan anak bisa membaca gambar sehingga anak menyenangi dan tertarik dengan budayanya sendiri.

Simpulan

Informational book merupakan karangan nonfiksi yang dibuat atas dasar fakta atau hal yang benar-benar ada dalam kehidupan sehari-hari yang bermanfaat dalam pembelajaran. Selain bermanfaat, *informational book* dapat membantu anak-anak untuk mengetahui berbagai macam informasi. Hasil pengembangan *Informational book* untuk pengenalan budaya Minangkabau melalui makanan khas Pesisir Selatan dinyatakan sangat valid dengan persentase 90%, sangat praktis dengan persentase 92% dan efektif dengan persentase 93%. Pengembangan *Informational book* diinovasikan untuk meningkatkan pengetahuan anak

tentang budaya lokal yang dinyatakan sangat valid, praktis dan efektif. *Informational book* ini bermanfaat untuk meningkatkan dan mengenalkan budaya Minangkabau pada anak. Buku dalam bentuk cetakan fisik berjenis *informational book* ini bisa digunakan di sekolah dengan dipandu oleh guru. *Informational book* ini dikembangkan dengan bahasa yang mudah dipahami anak. Buku fisik *informational book* akan memberikan manfaat ketika digunakan dalam proses pembelajaran.

Ucapan Terima Kasih

Penulis ucapkan terima kasih kepadaibu Dr. Delfi Eliza, M.Pd selaku dosen pembimbing Program Studi Magister PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan masukan serta arahan dalam penulisan artikel ini.

Daftar Pustaka

- Arsyad, A. (2015). Media pembelajaran. *PT RajaGrafindo Persada*
- Asri, T. M. (2016). Buku Informasional untuk Anak-anak. *Record and Library Journal*, 2(2), 128-139. <https://doi.org/10.20473/rjl.v2i2.3055>
- Branch, R. M. (2009). Instructional Design: The ADDIE Approach. *Department of Educational Psychology and Instructional Technology University Of Georgia*. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Burhan Nurgiantoro. (2018). Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak. *Yogyakarta, Gadjah Mada University Press*, 2013, 2.
- Chandra, N. E. (2013). Perancangan Game Pengenalan Kuliner Indonesia Berbasis Android dengan Memanfaatkan Teknologi Augmented Reality. *Universitas Kristen Satya Wacana*
- Dewi, A. C., Hapidin, H., & Akbar, Z. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran dan Kemampuan Berpikir Kritis terhadap Pemahaman Sains Fisik. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 18. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.136>
- Duke, N. K. (2009). Informational Text and Young Children: When, Why, What, Where, and How When? *Best Practices in Science Education*.
- Eliza, D. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran Karakter Berbasis Cerita Tradisional Minangkabau Untuk Anak Usia Dini. *Pedagogik*, 3, 153-163.
- Fauziddin, M., Suryanti, & Wiryanto. (2022). Community-Based Education and Regional Culture , Has It Been Put into Practice ? *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(1), 1069-1078. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i1.2067>
- Fitriyanti, V. (2018). Pembelajaran Membuat Sinopsis Tentang Isi Buku Nonfiksi Yang Dibaca Dengan Menggunakan Model Mind Mapping Pada Siswa. [http://repository.unpas.ac.id/38621/%0Ahttp://repository.unpas.ac.id/38621/5/BAB II skripsi.pdf](http://repository.unpas.ac.id/38621/%0Ahttp://repository.unpas.ac.id/38621/5/BAB%20II%20skripsi.pdf)
- Iswantiningtyas, V., & Wulansari, W. (2019). Penanaman Pendidikan Karakter pada Model Pembelajaran BCCT (Beyond Centers and Circle Time). *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 110. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.106>
- Kemendikbud, R. (2014). Undang-Undang Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*.
- Kotaman, H., & Tekin, A. K. (2017). Informational and fictional books: young children's book preferences and teachers' perspectives. *Early Child Development and Care*, 187(3-4), 600-614. <https://doi.org/10.1080/03004430.2016.1236092>
- Liyana, A., & Kurniawan, M. (2019). Speaking Pyramid sebagai Media Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 225. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.178>
- Munastiwi, E. (2015). Implementasi Pendekatan Saintifik pada Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). (2016). *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 1(2). <http://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/alathfal/article/view/1087>

- Mushonifah, L. (2016). Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Bermain Plastisin. *Jurnal Ilmiah PG-PAUD IKIP Veteran Semarang*, 3(2), 92-102. <https://doi.org/10.47467/jdi.v3i2.358>
- Priyanto, A. (2014). Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain. *Jurnal Ilmiah Guru "COPE"*, 02, 1-7.
- Sugiyono. (2012). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods). *Alfabeta*.
- Suyadi. (2019). Services to children with developmental delays in early childhood education. *International Journal of Scientific and Technology Research*, 8(10), 2080-2084.
- Utami, S. (2018). Kuliner Sebagai Identitas Budaya: Perspektif Komunikasi Lintas Budaya. *CoverAge: Journal of Strategic Communication*, 8(2), 36-44. <https://doi.org/10.35814/coverage.v8i2.588>
- Wasid, I., & Sunandar, D. (2008). Strategi Pembelajaran Bahasa Inggris. *Bina Pustaka*.
- Zaman, B. (2014). Esensi Sumber Belajar dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Media Dan Sumber Belajar TK*, 1-39.