



Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Kode QR Dengan Inseri Budaya Lokal

Lestari Christine Hura¹, Ahmad Samawi¹, Wuri Astuti¹

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Malang⁽¹⁾

DOI: [10.31004/obsesi.v7i3.2791](https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.2791)

Abstrak

Era digitalisasi saat ini sangat mempengaruhi aspek sosial emosional anak, hal ini di akibatkan karena berkurangnya kesempatan belajar anak dengan lingkungan. Artikel ini bertujuan menghasilkan sumber belajar berupa buku cerita bergambar yang memanfaatkan budaya lokal untuk menstimulasi sosial emosional anak usia 5-6 tahun berbasis kode QR. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dengan modifikasi model ADDIE. Penilaian produk melibatkan ahli dan pengguna (Guru & Anak). Pengumpulan data validasi produk oleh ahli dan pengguna (Guru) menggunakan angket, sedangkan pengumpulan data pada uji coba produk yang dilaksanakan kepada 18 anak di KB & TK Lab UM pada tanggal 19 hingga 20 April 2022 menggunakan lembar observasi. Hasil uji validasi dan uji coba produk kemudian di analisis menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif yang dikembangkan oleh Akbar. Hasil analisis menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan mampu merangsang kegiatan belajar anak dalam menstimulasi sosial emosional melalui inovasi sumber belajar yang menarik, efektif dan efisien.

Kata Kunci: *buku cerita; kode qr; budaya lokal*

Abstract

The current era of digitalization greatly affects the social and emotional aspects of children, this is due to the reduced learning opportunities of children with their environment. This article aims to produce learning resources in the form of picture storybooks that utilize local culture to stimulate the social emotionality of children aged 5-6 years based on QR codes. This study used the Research & Development method with modification to the ADDIE model. Product assessment involves experts and users (Teachers & Children). Product validation data collection by experts and users (Teachers) used questionnaires, while data collection in product trials carried out to 18 children in the playgroup and kindergarten laboratory of Malang University on April 19 to 20, 2022 used observation sheets. The results of validation tests and product trials were then analyzed using qualitative and quantitative data analysis developed by Akbar. The results of the analysis show that the products developed are able to stimulate children's learning activities in stimulating social and emotional through the innovation of interesting, effective and efficient learning resources.

Keywords: *storybook; qr code; local culture*

Copyright (c) 2023 Lestari Christine Hura, et al.

✉ Corresponding author :

Email Address : lestari.christine.1801536@students.um.ac.id (Malang, Jawa Timur, Indonesia)

Received tanggal bulan tahun, Accepted tanggal bulan tahun, Published 4 July 2023

Pendahuluan

Usia pra sekolah merupakan tahapan anak ketika mengalami perubahan yang pesat, sehingga pada usia ini diperlukan stimulasi yang sesuai tahapan usia perkembangan anak, agar ia dapat bertumbuh sesuai dengan tahapan usianya. Pada fase ini, anak sudah mulai belajar dalam mengelola perasaannya dan beradaptasi dengan lingkungan sekitar selain lingkungan keluarganya. Pada fase ini anak sudah mulai menunjukkan jati dirinya dengan berupaya berbaur pada lingkungan sekitarnya. Kemampuan mengendalikan dan menampilkan emosi yang menyenangkan dalam hubungan sosial anak dengan lingkungan sekitarnya merupakan bagian dari perkembangan sosial emosional anak (Ananda, 2018). Pendapat lain menjelaskan kemampuan sosial emosional pada anak merupakan kemampuan beradaptasi dengan lingkungannya, dengan melibatkan emosi, pikiran, serta tingkah laku anak (Khadijah, 2021), (Nurmalitasari, 2015), (Zins & Elias, 2007). Dengan demikian kemampuan sosial emosional anak adalah kemampuan dalam menjalin dan beradaptasi pada lingkungan sekitarnya dengan melibatkan emosi, pikiran serta tingkah laku yang positif.

Kemampuan sosial dan emosional sendiri adalah dua jenis kemampuan yang berbeda namun memiliki pengaruh yang saling berkaitan (Tatminingsih, 2019), (Damanhuri, et al., 2022). Hal ini menunjukkan bahwa pentingnya memberikan berbagai pengalaman yang berkesan bagi anak, dengan harapan pengalaman-pengalaman tersebut dapat membentuk sikap anak dalam mengekspresikan emosi yang dirasakan. Ekspresi emosi yang ditampilkan oleh anak akan mempengaruhi interaksi sosial anak, dan ekspresi emosi anak juga akan menentukan label kepribadiannya di dalam lingkungan sosialnya (Sukatin, 2020), (Tridhonanto & Agency, 2009). Emosi merupakan sesuatu yang kompleks, dari emosi-emosi yang dirasakan oleh anak akan mendorong sikap sosial yang akan ditampilkannya. Perkembangan emosi sangat perlu untuk distimulasi dengan baik, diarahkan dan dibiasakan dengan memberikan contoh yang baik dalam meluapkan emosi yang anak rasakan. Agar ketika anak dewasa nanti anak dapat menyelesaikan permasalahan dan tanggung jawabnya dan menjadi bijak dalam bertindak di lingkungan sosialnya.

Indonesia sedang mengalami perkembangan teknologi yang sangat pesat yang disebut dengan era digitalisasi yang berdampak secara langsung terhadap perkembangan sosial emosional anak. Kemajuan teknologi ini mengakibatkan banyak orangtua sangat bersemangat mengenalkan anak permainan yang modern yang dapat dikoneksikan pada *gadget* (Suyadi & Selvi, 2019). Penggunaan *gadget* pada anak seringkali tidak disertai oleh pengawasan orang tua, sehingga anak dapat mengakses berbagai konten yang seringkali tidak sesuai untuk anak (Kompasiana.com, 2019). Selain diperoleh data 29% anak usia pra sekolah di Indonesia telah mengenal dan menggunakan *gadget* pada waktu tiga bulan terakhir. Rinciannya, bayi dengan usia dibawah satu tahun sebesar 3,5%, balita dari usia 1-4 tahun sebesar 25,9%, dan anak usia prasekolah dari usia 5-6 tahun sebesar 47,7% (KOMINFO, 2020). Terjadinya penggunaan *gadget* yang berlebihan oleh anak usia dini saat ini memberikan dampak yang negatif, anak usia dini menjadi jarang bermain di lingkungan sosial karena di dalam *gadget* terdapat banyak game yang mudah diakses secara tidak langsung dapat merusak kesadaran sosial pada anak usia dini.

Penggunaan *gadget* berlebih pada anak mengurangi kesempatan belajar anak dalam mengembangkan kemampuan sosial emosionalnya. Kecenderungan terhadap *gadget* membuat anak tidak mengetahui berbagai kekayaan sosial budayanya sendiri, bahkan dari jutaan anak Indonesia sedikit sekali yang dapat menguasai tarian tradisional, alat musik tradisional, bahkan anak-anak tidak mengetahui adanya permainan seperti egrang, bekel, gobak sodor, gatrik dan boi-boian serta yang lainnya (Supriyatno, 2022). Dampak digitalisasi yang berlebihan pada anak juga menimbulkan rasa malas untuk belajar dan berinteraksi pada lingkungan sekitarnya (Wulandari & Purwanta, 2020). Selain itu program pemerintah terkait pembelajaran jarak jauh yang telah diterapkan juga mengakibatkan berkurangnya kesempatan anak dalam belajar menjalin hubungan sosialnya dengan teman sebayanya. Anak usia pra sekolah yang belajar secara langsung di sekolah secara signifikan mempengaruhi

hasil belajar anak dalam mengembangkan kemampuan sosialnya, serta lebih matang secara emosional (Kusuma & Sutapa, 2020).

Kondisi sosial dan emosional anak pada saat ini harus menjadi perhatian bagi satuan pendidikan anak usia dini. Salah satu upaya yang dapat diterapkan yaitu memberikan pendidikan dan pembelajaran terkait budaya lokal pada taraf Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), kemudian diperlukan kerjasama guru dan orang tua untuk mengenalkan dan kemudian secara bertahap menerapkan budaya lokal yang kepada aktivitas sehari-hari. Melibatkan anak secara langsung pada aktivitas mengenal budaya dapat menstimulasi aspek sosial dan emosional anak melalui interaksi dan umpan balik oleh anak dengan lingkungan tempatnya belajar mengenal budaya, selain itu juga dapat membentuk pandangan tentang harapan budaya terhadapnya (We & Fauziah, 2020), (Gutchess & Indeck, 2009). Melibatkan anak untuk mengenal budaya lokal secara langsung dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk mengimitasi nilai-nilai kebudayaan yang berlaku pada lingkungan sosialnya sebagai pembentuk kepribadian dan identitas diri anak (Kurniati dkk., 2020), (Wang & Fivush, 2005). Budaya tumbuh dan melekat pada setiap anggota masyarakat, yang kemudian nilai daripada budaya tersebut mengontrol tindakan-tindakan sosial dari setiap masyarakat yang berbaur di dalamnya. Hal ini tentunya akan mempengaruhi cara anak dalam bagaimana anak menggambarkan dirinya sendiri, bagaimana memahami lingkungan, dan bagaimana anak menafsirkan pengalamannya.

Nilai kebudayaan dengan unsur kearifan lokal dapat ditanamkan pada anak lebih awal, salah satunya dengan melalui metode bercerita. Pengenalan budaya lokal melalui video dan cerita sederhana memberikan dampak positif terhadap hasil belajar anak (Syafdaningsih & Pratiwi, 2022). Hal ini sejalan dengan tujuan utama pengenalan budaya lokal kepada anak adalah membangun kemampuan serta pembentuk watak yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan generasi penerus bangsa (*UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional [JDIH BPK RI]*, n.d.). Dengan demikian mengenalkan anak budaya lokal tidak berarti hanya semata-mata untuk mempertahankan budaya. Dengan mengenalkan budaya lokal, anak berkesempatan mengembangkan berbagai karakter baik yang membentuk identitas pribadinya. Identitas pribadi yang telah terbentuk pada anak, akan mempengaruhi sikap dan tindakan yang ditampilkan oleh anak di dalam hubungan sosialnya.

Media berbasis teknologi dan komunikasi dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar yang menarik minat dan berdampak baik pada hasil belajar anak. Saat ini ada banyak media pembelajaran dengan menggunakan teknologi yang modern salah satunya yaitu melalui kuis yang dikemas dalam bentuk permainan komputer, video animasi pembelajaran dan lain sebagainya (Batubara, 2020). Selain itu, saat ini teknologi berupa sistem barcode sedang digunakan di bidang pendidikan, misalnya dalam kartu absensi anak dan kartu rencana belajar (Firmansyah & Hariyanto, 2019). Kode QR (*quick response*) pertama kalinya dikembangkan oleh seorang insinyur yang bekerja di perusahaan *Denso Wave* yaitu Masahiro Hara (Wilter, 2020). Kode QR (*quick response*) adalah suatu kumpulan data optik berupa image dua dimensi yang dapat menyimpan data di dalamnya. Kode QR (*quick response*) terdiri atas garis hitam tebal dan tipis yang disusun berderet di dalam satu bentuk kotak horizontal.

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa penggunaan kode *QR (quick response)* di dalam sistem pembelajaran memberikan pengaruh yang positif pada tingkat keberhasilan pembelajaran. Penggunaan kode QR (*quick response*) di dalam proses kegiatan belajar meningkatkan motivasi, komunikasi, kolaborasi dan berpikir kritis di dalam kelas (Tan & Chee, 2021). Hal ini dikarenakan dengan menggunakan kode QR (*quick response*) berbagai bentuk sumber belajar dapat dihubungkan dan materi dapat dikodekan menggunakan QR (*quick response*) baik itu berupa teks biasa, *url* situs *web*, video *YouTube*, *File-file* di dalam bentuk *pdf* dan gambar, sehingga materi belajar tetap aman. Penggunaan kode QR (*quick response*) dalam proses pembelajaran memberikan dampak belajar yang menyenangkan, menarik dan efektif bagi anak (Kasinathan dkk., 2014). Selain itu Nur (2021) menjelaskan bahwa dengan memanfaatkan kode QR (*quick response*) pada sistem pembelajaran, dapat

menghemat waktu belajar anak. Karena penyajian materi yang sudah disederhanakan dan kemudahan dalam mengakses materi pembelajaran.

Penelitian terdahulu tentang penyebab berkurangnya kesempatan anak dalam mengembangkan aspek sosial emosional dan berbagai solusi yang ditawarkan melalui pemanfaatan sumber belajar dengan nilai-nilai kebudayaan telah banyak dilakukan. Namun demikian, analisis terkait pengembangan sumber belajar yang mampu menjawab kebutuhan belajar anak pada era digital dan pada masa pandemi saat ini terkait pengembangan aspek sosial emosional masih belum banyak dilakukan. Dengan memanfaatkan teknologi kode QR (*quick response*), akan dikembangkan sumber belajar berupa buku cerita bergambar dengan judul "Liburan Awal Tahun Jojo dan Popi" yang disajikan dalam cerita yang sederhana dan memiliki banyak pesan positif terhadap ranah sosial dan emosional anak dan dikemas sedemikian rupa dalam bentuk audio visual sehingga media dapat menarik minat belajar anak, efektif dalam menstimulasi sosial emosional anak usia 5-6 tahun, dan efisien dalam penggunaannya. Dengan demikian dalam penelitian ini akan dikembangkan media belajar berupa buku cerita bergambar berbasis kode QR dengan inseri budaya lokal.

Metodologi

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan menghasilkan sumber belajar berupa buku cerita bergambar "Liburan Awal Tahun Jojo dan Popi" yang menarik, efektif dan efisien dengan berbasis kode QR (*quick response*) yang mengangkat budaya lokal sebagai isi cerita untuk menstimulasi bidang pengembangan anak usia 5-6 tahun. Dengan demikian metodologi penelitian yang paling sesuai untuk diterapkan yaitu penelitian dan pengembangan *Research and Development (R&D)*. Penelitian ini mengadaptasi model penelitian pengembangan ADDIE. Menurut Branch model ADDIE adalah salah satu panduan yang paling banyak digunakan untuk membuat desain yang efektif dalam profesi desain instruksional (Sugiyono, 2019). Model pengembangan ADDIE terdiri dari beberapa proses sistematis, yang masing-masing dilambangkan dengan akronim ADDIE. Proses sistematis tersebut yaitu: (1) analisis (*analyze*), (2) desain (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), (5) evaluasi (*evaluation*). Selengkapnya disajikan pada gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Model Pengembangan ADDIE

Tahapan analisis (*analyze*) dilaksanakan analisis kebutuhan melalui kajian literatur. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui kondisi saat ini tentang pemahaman anak terhadap budaya lokal dan pengaruh pergeseran budaya tersebut terhadap aspek sosial emosional anak. Hasil kajian literatur yang sudah ditelaah, kemudian dijadikan acuan dalam melaksanakan analisis kurikulum. Analisis ini dilakukan dengan mengkaji kurikulum yang digunakan, yaitu Kurikulum 2013 yang dibuat oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. Hal ini dimaksudkan agar media pembelajaran buku cerita yang dikembangkan ini, dapat digunakan oleh berbagai sekolah dan tidak terpatok pada kurikulum sekolah tertentu. Hal-hal yang dianalisis dalam kurikulum adalah kompetensi inti dan kompetensi dasar yang

diharapkan, serta indikator-indikator yang harus dicapai oleh anak pada program pengembangan sosial emosional. Selanjutnya dilakukan analisis pengembangan buku cerita, dengan mengkaji referensi yang membahas tentang aspek-aspek yang perlu diperhatikan dalam pengembangan media pembelajaran buku cerita agar dapat digolongkan menjadi buku cerita yang efektif, efisien dan menarik.

Berdasarkan hasil dari pengumpulan data, dilaksanakan tahapan desain (design) dengan menentukan budaya lokal apa saja yang akan diangkat dalam isi buku cerita, kemudian menentukan judul buku cerita, merancang cerita yang sesuai dengan hasil analisis, dan menentukan tugas pada akhir cerita, membuat desain buku seperti desain cover, sekapur sirih, daftar isi, petunjuk penggunaan, desain gambar dari cerita pada setiap bab, desain lembar kode QR (quick response) yang nantinya memuat video animasi cerita dan tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh anak di akhir cerita dan merancang desain lembar glosarium. Sebelum melakukan validasi produk, perlu dibuat instrumen penilaian buku cerita "Liburan Awal Tahun Jojo dan Popi" yang di validasi oleh ahli materi. Instrumen penilaian yang dikembangkan mencakup aspek kemenarikan, keefektifan dan keefisienan buku cerita bergambar.

Tahap ketiga adalah pengembangan (*development*), pada tahapan ini dilaksanakan proses pembuatan produk buku cerita hingga selesai. Media yang telah melalui tahapan desain kemudian di validasi ahli media oleh UK, ahli materi oleh NA, ahli budaya oleh TT dan pengguna (guru) oleh R. Berikut kisi-kisi validasi oleh para ahli dan pengguna (guru). Media pembelajaran harus menampilkan desain visual maupun audio yang jelas dan rapi, praktis, luwes dan tahan lama agar dapat dikatakan sebagai media belajar yang menarik, efektif dan efisien (Asyhar, 2012). Pembuatan media buku cerita "Liburan Awal Tahun Jojo dan Popi" memerlukan penataan desain visual maupun audio yang sesuai dengan kriteria media belajar yang sesuai tahapan usia anak., sehingga diperlukan penilaian dari ahli media untuk dapat menghasilkan produk yang sesuai dengan sasaran pengguna media.

Tabel 1. Kisi-kisi Validasi Ahli Media

Kriteria Penilaian	Deskriptor	No. item
Tingkat Kemenarikan	Kemenarikan ditinjau dari tampilan visual (pemilihan presisi warna menarik, ketepatan jenis dan ukuran huruf yang digunakan dan pemilihan tokoh cerita yang menarik) dan audio pada video animasi cerita (pemilihan lagu serta vokal tokoh cerita menarik).	1, 2, 3, 4
Tingkat Keefektifan	Penggunaan buku cerita "Liburan Awal Tahun Jojo dan Popi" efektif dalam mengarahkan perhatian belajar, membantu anak mengingat isi cerita dan membentuk konsep pemahaman.	5, 6, 7
Tingkat Keefisienan	Penggunaan buku cerita "Liburan Awal Tahun Jojo dan Popi" efisien digunakan sebagai sumber belajar dalam untuk menstimulasi sosial emosional anak yang ditinjau dari aspek <i>maintable</i> dan berkualitas baik.	8, 9, 10

Validasi oleh ahli materi diperlukan agar dapat mengetahui kemenarikan, keefektifan dan keefisienan produk dari segi isi cerita dalam menstimulasi sosial emosional anak. Materi pada media pembelajaran harus selaras dengan tujuan pembelajaran dan sesuai dengan tahap usia perkembangan anak (Rivai, 2013). Pengembangan produk buku cerita "Liburan Awal Tahun Jojo dan Popi" berupaya untuk merangsang perkembangan sosial emosional pada anak usia 5-6 tahun ("Permendikbud No 137 Tahun 2014). Oleh karena itu, diperlukan penilaian ahli materi tentang kesesuaian materi cerita bagi perkembangan sosial emosional anak.

Budaya dapat diartikan sebagai segala unsur-unsur yang terdapat di sekitar masyarakat dan mampu dikelola dan bertahan lama di tengah masyarakat hingga menjadi sebuah ciri dari masyarakat setempat (Kusna, 2019). Pengenalan budaya yang diangkat di dalam isi cerita bertujuan untuk mengenalkan kepada anak sikap-sikap sosial yang berlaku

pada lingkungan sekitarnya, sehingga anak dapat mengembangkan karakter dan kepribadian yang baik. Sehingga pada pengembangan produk buku cerita “Liburan Awal Tahun Jojo dan Popi” diperlukan penilaian dari ahli budaya untuk dapat menilai kesesuaian budaya yang diangkat pada isi cerita terhadap tingkat kemenarikan, keefektifan dan keefisienan produk terhadap bidang pengembangan sosial emosional anak. Kisi-kisi ahli media, materi dan ahli budaya disajikan pada tabel 1,2 dan 3.

Tabel 2. Kisi-kisi Validasi Ahli Materi

Kriteria Penilaian	Deskriptor	No. item
Tingkat Kemenarikan	Kemenarikan ditinjau dari komponen tokoh dan latar yang menarik, alur cerita yang mudah dipahami, sudut pandang dan pesan moral yang diangkat pada isi cerita menarik.	1, 2, 3, 4, 5, 6
Tingkat Keefektifan	Muatan materi aspek sosial emosional yang terdapat dalam buku cerita bergambar “Liburan Awal Tahun Jojo dan Popi” efektif mengarahkan anak memahami pesan moral cerita.	7, 8, 9
Tingkat Keefisienan	Isi cerita efisien dalam menstimulasi aspek sosial emosional anak usia 5-6 tahun.	10

Tabel 3. Kisi-kisi Validasi Ahli Budaya

Kriteria Penilaian	Deskriptor	No. item
Tingkat Kemenarikan	Budaya lokal yang diangkat pada isi cerita menarik dengan keseharian anak usia 5-6 tahun.	1, 2, 3, 4
Tingkat Keefektifan	Budaya yang ditampilkan pada isi cerita efektif dalam mendorong anak mengenal dan melestarikan budaya serta efektif menstimulasi sosial emosional anak melalui kearifan lokal yang ditampilkan.	5, 6, 7, 8
Tingkat Keefisienan	Budaya lokal pada isi cerita efisien digunakan dalam mengenalkan anak pada lingkungan sekitar.	9, 10

Validasi dilakukan kepada guru bertujuan untuk menilai produk buku cerita “Liburan Awal Tahun Jojo dan Popi” sebagai seorang calon pengguna serta pelaksana kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yaitu alat komunikasi dan sumber informasi yang membantu proses pembelajaran, yang digunakan oleh pengajar sebagai alat bantu dalam proses transfer ilmu dari sumber belajar kepada anak, sehingga sangat diperlukan penilaian produk oleh calon pengguna (Guru) agar produk yang dikembangkan penggunaannya tepat sasaran (Guslinda, 2018), (Setyawan, 2016). Tabel 4 disajikan kisi-kisi validasi pengguna (guru).

Tabel 4. Kisi-kisi Validasi Pengguna (Guru)

Kriteria Penilaian	Deskriptor	No. item
Tingkat Kemenarikan	Komponen-komponen yang terdapat pada buku cerita mampu menarik minat dan antusias belajar anak (warna dan desain gambar menarik, kejelasan gambar, kesesuaian jenis dan ukuran font yang menarik, serta budaya lokal yang diangkat menarik untuk anak usia 5-6 tahun.	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
Tingkat Keefektifan	Penggunaan buku cerita “Liburan Awal Tahun Jojo dan Popi” efektif dalam mendorong minat anak dalam mengenal budaya, serta efektif dalam menumbuhkan sikap kerja sama, tanggung jawab dan disiplin.	8, 9, 10
Tingkat Keefisienan	Buku cerita “Liburan Awal Tahun Jojo dan Popi” efisien dalam penggunaan serta perawatan.	11, 12, 13, 14, 15

Tahapan keempat dilaksanakan implementasi (*implementation*) yaitu melaksanakan uji coba produk kepada pengguna (anak) untuk mengetahui tingkat kemenarikan, keefisienan dan keefektifan produk buku cerita. Uji coba produk dilaksanakan sebanyak dua kali percobaan yaitu di kelas B Owl KB & TK Laboratorium UM. Uji coba produk pada kelompok kecil melibatkan 7 anak dengan mempertimbangkan anak-anak yang menampilkan ekspresi emosi dan tindakan sosial yang dapat mewakili seluruh kriteria sosial emosional pada anak usia 5-6 tahun, sedangkan uji coba pada kelompok besar dilaksanakan pada 18 anak. Tahap evaluasi penelitian pengembangan ini adalah tahapan memperbaiki dan menyempurnakan produk buku cerita yang dikembangkan berdasarkan hasil validasi ahli, pengguna (guru), dan lembar observasi uji produk, sehingga buku cerita “Liburan Awal Tahun Jojo dan Popi” layak digunakan dalam merangsang bidang perkembangan sosial emosional anak. Tabel 5 disajikan kisi-kisi lembar observasi uji coba produk.

Tabel 5. Kisi-kisi Lembar Observasi Produk

No.	Kriteria Penilaian	Deskriptor	No. Soal
1.	Tingkat Kemenarikan	Isi cerita, video animasi dan kuis pada buku cerita “Liburan Awal Tahun Jojo dan Popi” menarik minat dan antusias belajar anak. Sumber: (Pakpahan dkk., 2020)	1, 2, 3,
2.	Tingkat Keefektifan	Buku cerita efektif dalam menanamkan sikap kerjasama, tanggung jawab, disiplin serta mengekspresikan emosinya melalui kegiatan pengerjaan kuis cerita secara berkelompok, serta efektif dalam mendorong minat belajar anak terhadap budaya lokal. Sumber: (Magdalena, 2021)	4, 5, 6, 7, 8
3.	Tingkat Keefisienan	Penggunaan buku cerita efisien dalam menstimulasi sosial emosional anak dengan karakter yang bervariasi, efisien untuk digunakan pada metode belajar secara berkelompok maupun mandiri, mampu mengefisienkan lama belajar anak untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sumber: (Hidayat dkk., 2021)	9, 10

Angket berupa kuesioner dan lembar observasi digunakan sebagai instrumen pengumpulan data. Kuesioner dibagikan kepada ahli media, ahli materi, ahli budaya, dan pengguna (guru) untuk memperoleh umpan balik tentang kemenarikan, keefektifan, dan keefisienan produk, serta kritik dan ide dari ahli dan pengguna untuk membantu menyempurnakan produk. Lembar observasi digunakan untuk memperoleh tanggapan anak mengenai buku cerita “Liburan Awal Tahun Jojo dan Popi” yang telah dikembangkan.

Buku cerita “Liburan Awal Tahun Jojo dan Popi” diteliti dan dikembangkan menggunakan teknik analisis data yaitu analisis data kualitatif dan kuantitatif. Ide dan masukan uji validasi dianalisis dengan menggunakan analisis data kualitatif. Teknik analisis data kuantitatif digunakan dalam mengukur persentase akhir terkait kemenarikan, keefektifan dan keefisienan produk. Data kuantitatif didapatkan melalui hasil angket dan lembar observasi yang terkumpul. Validasi data kuantitatif ahli media, materi, budaya, dan pengguna produk berdasarkan skala penilaian *Likert*. Skala *Likert* dapat mengukur nilai sikap, persepsi, dan pandangan seseorang atau kelompok tentang kemungkinan dan tantangan suatu produk dalam pengembangan (Sugiyono, 2019).

Penilaian pada lembar observasi kepada pengguna (anak), menggunakan skala penilaian Guttman. Penilaian skala Guttman yaitu skala pengukuran dengan hasil yang akurat karena hanya memiliki dua pilihan penilaian yaitu “setuju” atau “tidak setuju” (Sugiyono, 2019). Untuk mendapatkan persentase penilaian produk, digunakan perhitungan dengan rumus yang telah dikembangkan oleh Akbar (2013) yaitu sebagai berikut.

$$V\text{-ah, Vau} = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

Vah = Validasi Ahli

Vah = Validasi Anak

Tse = Total Skor (Perolehan)

Tsh = Total Skor yang Diharapkan

Hasil dan Pembahasan

Penelitian pengembangan buku cerita “Liburan Awal Tahun Jojo dan Popi” berbasis QR dengan inseri budaya lokal dimulai pada tahapan analisis (*analyze*). Pada tahapan ini dilaksanakan analisis kebutuhan melalui kajian literatur. Pada hasil analisis kebutuhan ditemukan fakta bahwa anak pada usia pra sekolah menjadi jarang bermain dengan lingkungan sosialnya yang disebabkan oleh perkembangan digitalisasi dan kondisi pandemi yang terjadi. Hasil kajian literatur yang sudah ditelaah, menunjukkan bahwa perlu adanya tindakan penanganan melalui pendidikan dan pembelajaran terkait budaya lokal yang dapat menstimulasi aspek sosial emosional anak. Tahapan perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun kemudian ditelaah menggunakan analisis kurikulum berdasarkan kompetensi inti, dasar dan indikator pada kurikulum 2013, anak telah memiliki sikap yang ingin tahu, percaya diri, taat aturan (disiplin), sabar, peduli, sikap saling menghargai, bertanggung jawab, jujur, santun serta dapat menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar.

Tahap selanjutnya dilaksanakan analisis pengembangan buku cerita. Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi dapat dikembangkan sebuah media buku cerita yang menarik, efektif dan efisien dalam melibatkan anak langsung dalam kegiatan belajarnya. Media buku cerita yang menarik di tinjau dari segi kesesuaian media terhadap kondisi perkembangan anak, memiliki tampilan (nuansa) yang berwarna cerah dan atraktif, serta aman digunakan oleh anak. Pada aspek keefektifan mengacu pada hasil pembelajaran yang didapatkan anak melalui media, yang meliputi mudah tidaknya anak dalam memahami materi yang disampaikan melalui media, serta kesesuaian materi dan muatan budaya lokal yang terkandung di dalam media, khususnya pada aspek perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun, keefektifan buku juga dapat diukur dari tingkat antusias dan pemahaman anak terhadap isi cerita. Sedangkan pada aspek efisiensi mengacu pada proses penggunaan media yang meliputi kemudahan dalam mengakses/menggunakan media pembelajaran.

Hasil dari pengumpulan data, yang diperoleh pada data awal digunakan untuk tahapan desain (*design*). Pada proses ini disusun desain produk dan melaksanakan validasi instrumen penilaian. Pada tahapan desain dilakukan pencarian nilai-nilai sosial dan emosional yang akan dimuat produk. Desain visual produk dikembangkan menggunakan aplikasi *canva* dan *paint 3d* sedangkan video animasi cerita di desain dengan menggunakan *wondershare filmora*, kemudian mengembangkan kuis cerita dengan menggunakan *wordwall*. Pada isi buku cerita ini ingin mengenalkan permainan tradisional yang dapat menstimulasi aspek sosial emosional anak melalui kisah liburan Jojo dan Popi di alun-alun kota Malang. Karakter dalam buku cerita ini dibuat dengan desain kartun berupa tampilan visual dan video animasi cerita dengan harapan mampu menambah imajinasi anak mengenai penyampaian isi cerita dalam buku cerita. Tabel 8 (lampiran) disajikan *Storyboard* buku cerita bergambar “Liburan Awal Tahun Jojo dan Popi”

Produk yang telah dikembangkan kemudian diuji validitasnya oleh para ahli. Pertama yaitu validasi oleh ahli media, tabel 9 disajikan hasil penilaian oleh ahli media.

Tabel 9. Hasil Validasi Ahli Media

Kriteria Penilaian	No. item	Nilai	Persentase (%)
--------------------	----------	-------	----------------

Tingkat Kemenarikan	1, 2, 3, 4	16	
Persentase Kemenarikan			100
Tingkat Keefektifan	5, 6, 7	15	
Persentase Keefektifan			93,7
Tingkat Keefisienan	8, 9, 10	7	
Persentase Keefisienan			87,5
Persentase Keseluruhan			93,7
Keputusan Uji			Dapat Digunakan Tanpa Revisi

Tabel 9 menunjukkan bahwa persentase kemenarikan produk adalah 100 %, yang menunjukkan bahwa produk tersebut memenuhi kriteria buku yang menarik untuk anak dan layak dimanfaatkan sebagai media belajar berbasis kebudayaan untuk anak usia 5-6 tahun. Pada aspek keefektifan mendapatkan persentase sebesar 93,7 % yang berarti dari segi pemilihan desain visual pada buku cerita yang dikembangkan dapat membantu anak usia dalam memahami pesan yang terkandung di dalam cerita. Pada aspek keefisienan diperoleh persentase sebesar 87,5 % yang artinya buku cerita yang dikembangkan sangat membantu dan memudahkan pengguna (guru) dalam menyampaikan materi pengembangan secara teliti, jelas dan menarik. Penilaian dari ahli media secara keseluruhan diperoleh hasil persentase sebesar 93,7 %. Persentase tersebut menunjukkan bahwa produk buku cerita bergambar "Liburan Awal Tahun Jojo dan Popi" sangat layak untuk dimanfaatkan sebagai media belajar bagi anak dalam menstimulasi sosial emosionalnya. Berdasarkan hasil angket validasi tersebut menunjukkan bahwa buku "Liburan Awal Tahun Jojo dan Popi" telah memenuhi aspek kemenarikan, keefisienan dan keefektifan produk. Validasi kedua adalah dari ahli materi, penilaian oleh ahli materi dijabarkan pada tabel 10.

Tabel 10. Hasil Validasi Ahli Materi

Kriteria Penilaian	No. item	Nilai	Persentase (%)
Tingkat Kemenarikan	1, 2, 3, 4, 5, 6	22	
Persentase Kemenarikan			91,6
Tingkat Keefektifan	7, 8, 9	12	
Persentase Keefektifan			100
Tingkat Keefisienan	10	3	
Persentase Keefisienan			75
Persentase Keseluruhan			92,5
Keputusan Uji			Dapat Digunakan Tanpa Revisi

Berdasarkan tabel 10. dapat dilihat bahwa penilaian produk terhadap aspek kemenarikan produk oleh ahli materi sebesar 91,6 %, hal ini menunjukkan bahwa segala komponen (Tokoh, latar, alur cerita, tema, sudut pandang dan pesan moral) yang diangkat di dalam buku cerita "Liburan Awal Tahun Jojo dan Popi" telah memenuhi kriteria cerita yang menarik bagi anak. Pada aspek keefektifan mendapatkan hasil sebesar 100 %, hal ini berarti produk buku cerita "Liburan Awal Tahun Jojo dan Popi" memuat materi yang telah sesuai untuk tahapan perkembangan anak. Sedangkan pada aspek keefisienan produk diperoleh persentase sebesar 75 %, media pembelajaran yang dikembangkan cukup mudah untuk dipahami oleh anak. Ahli materi memberikan nilai keseluruhan produk buku cerita "Liburan Awal Tahun Jojo dan Popi" sebesar 92,5 %, menunjukkan bahwa sangat mungkin dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk merangsang komponen sosial emosional anak. Pada penilaian oleh ahli materi juga diperoleh data kualitatif yaitu bahwa pada isi cerita masih belum terlihat agenda liburan awal tahun Jojo dan Popi di awal tahun, alangkah

baiknya agar liburan awal tahun dimasukkan dan di perjelas sehingga dapat menunjukkan representatif dari agenda liburan awal tahun. Selanjutnya penilaian oleh ahli budaya, tabel 11 disajikan hasil penilaian oleh ahli budaya.

Tabel 11. Hasil Validasi Ahli Budaya

Kriteria Penilaian	No. item	Nilai	Persentase (%)
Tingkat Kemenarikan	1, 2, 3, 4	14	
Persentase Kemenarikan			87,5
Tingkat Keefektifan	5, 6, 7, 8	13	
Persentase Keefektifan			81
Tingkat Keefisienan	9, 10	7	
Persentase Keefisienan			87,5
Persentase Keseluruhan			85
Keputusan Uji			Dapat Digunakan Tanpa Revisi

Pada tabel 11. terlihat bahwa tingkat aspek kemenarikan budaya lokal yang digunakan dalam buku cerita sebesar 87,5 %, hal ini menunjukkan bahwa budaya lokal yang diangkat di dalam cerita menarik untuk dipelajari oleh anak usia 5-6 tahun. Pada aspek keefektifan menunjukkan angka sebesar 81 %, yang artinya budaya lokal yang ditampilkan pada buku cerita "Liburan Awal Tahun Jojo dan Popi" cukup sesuai dengan tingkat pemahaman anak. Pada aspek keefektifan produk diperoleh angka persentase sebesar 87,5 %, yang artinya media pembelajaran buku cerita "Liburan Awal Tahun Jojo dan Popi" memudahkan anak dalam mengenal budaya lokal. Secara keseluruhan hasil validasi oleh ahli budaya diperoleh angka persentase sebesar 85 %, hal ini menunjukkan bahwa buku cerita "Liburan Awal Tahun Jojo dan Popi" layak untuk digunakan sebagai media belajar dalam mengenalkan budaya lokal kepada anak. Penilaian ahli budaya juga diperoleh data kualitatif yaitu pemilihan budaya lokal (egrang) terlalu beresiko untuk permainan anak usia dini. Hal ini dapat diganti dengan alat permainan lain yang sejenis atau berbeda yang tentunya sesuai dengan anak usia pra sekolah. Selain itu aktivitas permainan egrang yang dipilih lebih fokus terhadap pengembangan motorik kasar dari pada aspek perkembangan sosial emosional, sehingga jika dibutuhkan permainan dengan fokus pada sosial emosional sebaiknya menggunakan permainan yang membutuhkan beberapa teman. Validasi terakhir yaitu oleh pengguna (guru), adapun hasil penilaian oleh pengguna (guru) disajikan pada tabel 12.

Tabel 12. Hasil Validasi Pengguna (Guru)

Kriteria Penilaian	No. item	Nilai	Persentase (%)
Tingkat Kemenarikan	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	28	
Persentase Kemenarikan			100
Tingkat Keefektifan	8, 9, 10	11	
Persentase Keefektifan			91,6
Tingkat Keefisienan	11, 12, 13, 14, 15	19	
Persentase Keefisienan			95
Persentase Keseluruhan			96,6
Keputusan Uji			Dapat Digunakan Tanpa Revisi

Hasil pada tabel 12. tingkat aspek kemenarikan terhadap penggunaan buku cerita sebesar 100 %, ini menunjukkan bahwa penggunaan buku cerita secara tampilan desainnya sangat menarik dan sesuai untuk digunakan kepada anak usia 5-6 tahun. Pada aspek keefisienan produk memperoleh angka persentase 91,6 % hal ini menunjukkan bahwa isi yang

ditampilkan pada cerita “Liburan Awal Tahun Jojo dan Popi” telah sesuai kriteria perkembangan anak, isi pada cerita mampu menumbuhkan dan menstimulasi bidang pengembangan sosial emosional anak serta menumbuhkan rasa cinta dan menghargai terhadap budaya lokal. Pada aspek keefisienan produk memperoleh angka persentase sebesar 95 %, ini berarti penggunaan buku cerita “Liburan Awal Tahun Jojo dan Popi” memudahkan guru dalam mengembangkan pembelajaran dalam menstimulasi bidang pengembangan aspek sosial emosional anak. Berdasarkan hasil keseluruhan media buku cerita “Liburan Awal Tahun Jojo dan Popi” memperoleh angka persentase sebesar 96,6 %, besarnya angka persentase tersebut menunjukkan bahwa penggunaan buku secara keseluruhan dalam menstimulasi bidang sosial emosional melalui pengenalan budaya lokal sangat menarik, efektif dan efisien.

Hasil validasi yang diperoleh pada aspek daya tarik produk sebesar 95 %, aspek efektivitas sebesar 89,5 %, dan aspek efisiensi produk berupa angka persentase sebesar 87,7 %, sesuai dengan hasil validasi yang didapatkan melalui ahli para ahli dan pengguna (guru). Perubahan produk juga dilakukan berdasarkan saran dari para ahli, dan pengguna (guru). Revisi produk dilakukan pada buku cerita “Liburan Awal Tahun Jojo dan Popi” pada isi cerita terkait agenda liburan di awal tahun. Selain itu dilakukan revisi terhadap budaya lokal yang diangkat pada cerita yaitu perubahan terhadap permainan egrang menjadi gobak sodor. Hasil revisi disajikan pada tabel 13 (lampiran).

Tahap selanjutnya dilaksanakan uji coba produk pada pengguna (anak) dengan rentang usia 5-6 tahun. Uji coba produk dibagi menjadi 2 kelompok, yaitu uji coba pada kelompok kecil dan uji coba pada kelompok besar. Uji coba pertama yaitu uji produk pada kelompok kecil yang dilakukan kepada 7 orang pengguna (anak) pada tanggal 19 April 2020. Kegiatan uji produk pertama dilaksanakan dengan menjelaskan tentang produk yang akan digunakan oleh anak yaitu buku cerita “Liburan Awal Tahun Jojo dan Popi”, kemudian memperlihatkan ilustrasi isi cerita kepada pengguna (anak). Setelah memahami isi cerita, video animasi cerita ditayangkan menggunakan bantuan laptop kepada pengguna (anak). Selama kegiatan menyimak video animasi cerita, seluruh kegiatan anak diamati sesuai prosedur lembar observasi yang telah dipersiapkan sebelumnya. Anak yang telah mengamati video animasi cerita kemudian satu persatu diarahkan untuk mengerjakan kuis cerita.

Uji produk pada kelompok besar dilakukan kepada 18 pengguna (anak) pada tanggal 20 April 2022. Uji coba dilaksanakan dengan membagi anak di dalam beberapa kelompok belajar. Setiap kelompok memilih salah satu metode cerita yang ingin digunakan untuk memahami isi cerita, dapat dengan membaca isi cerita sendiri dengan menggunakan cetakan buku cerita, ataupun menyimak isi cerita melalui video animasi saja. Setelah pengguna (anak) telah memahami isi cerita, kemudian secara berkelompok anak-anak tersebut mengerjakan kuis cerita. Dalam hal ini, kegiatan pengamatan terhadap pengguna tetap dilaksanakan sesuai dengan prosedur lembar observasi. Berikut adalah hasil uji coba produk di KB & TK Laboratorium UM di kelas B Owl.

Tabel 14. Hasil Observasi Uji Produk Kelompok Kecil dan Kelompok Besar

Aspek	Uj Coba Kelompok Kecil	Uji Coba Kelompok Besar
	(%)	(%)
1. Kemenarikan	90	88
2. Keefektifan	91	97
3. Keefisienan	92	88
Persentase secara keseluruhan aspek	91	93
Keputusan Uji	Sangat Menarik/Efektif/Efisien	Sangat Menarik/Efektif/Efisien

Hasil observasi uji produk pada kelompok kecil di tabel 14. hasil respon pengguna (anak) terhadap buku cerita "Liburan Awal Tahun Jojo dan Popi" Angka persentase "Ya" secara keseluruhan sebesar 91 % . Serta hasil observasi terhadap uji coba kelompok besar mendapatkan persentase keseluruhan 93 % . Hal ini menunjukkan bahwa buku cerita "Liburan Awal Tahun Jojo dan Popi" termasuk kriteria media belajar yang sangat menarik, efektif dan efisien dalam menstimulasi bidang pengembangan sosial emosional anak pada rentang usia 5-6 tahun. Penilaian akhir produk mendapatkan keputusan uji, produk buku cerita dapat digunakan tanpa revisi.

Uji produk pada kelompok kecil yang dilaksanakan pada 7 pengguna (anak) di KB & TK Laboratorium UM di kelas B Owl , didapatkan tingkat kemenarikan sebesar 90 % . Selanjutnya pada uji kelompok besar yang dilakukan kepada 18 pengguna (anak) didapatkan hasil kemenarikan sebesar 88 % . Hasil tersebut diperoleh dari total nilai sebesar 48 dibagi nilai maksimal sebesar 54 dikali 100 % . Jika diinterpretasi berdasarkan kategori kemenarikan menurut Akbar (2013) maka media buku cerita bergambar "Liburan Awal Tahun Jojo dan Popi" masuk ke dalam rentang 80,01 %-100,00 % , sehingga dinilai sangat menarik dan dapat digunakan tanpa revisi.

Kemenarikan media dapat dilihat ketika kegiatan menyimak isi cerita dan pengerjaan kuis. Anak menjadi sangat antusias dengan menunjukkan rasa ingin tahu terhadap media, senang dan memperhatikan video animasi cerita dengan baik. Penggunaan media yang menarik dalam kegiatan belajar anak dapat menghidupkan rasa ingin tahu dan minat anak, menghidupkan kembali motivasi dan merangsang kegiatan belajar pada anak (Pakpahan dkk., 2020), (Rusman & Riyana, 2012). Hal ini tentu saja sesuai dengan pendapat beberapa ahli yang menjelaskan bahwa pemanfaatan media pembelajaran dapat mengaktifkan respon anak didik dan interaksi anak dengan orang disekitarnya saat menggunakan media tersebut (Muslih, 2016), (Miftaf, 2015). Kemenarikan sebuah media pembelajaran juga dapat ditinjau dari fitur yang tersedia di dalamnya (Batubara & Ariani, 2019), seperti halnya dalam buku cerita ini disajikan dengan tampilan gambar dan huruf yang menarik dan sesuai dengan situasi nyata, sehingga membuat anak tergugah rasa ingin tahunya, selain itu terdapat kode QR (*Quick Respon*) yang membuat anak semakin penasaran ingin mengetahui isi dari barcode tersebut. Respon pengguna (anak) terhadap media buku cerita ini sangat positif. Penggunaan media buku cerita berbasis kode QR sangat membantu anak dalam mengembangkan aspek sosial emosional atau kecerdasan interpersonalnya. Hal ini berdasarkan respon anak yang saling membantu dalam memahami isi cerita, mengerjakan kuis pada akhir cerita, dan bermain peran sesuai dengan karakter tokoh yang terdapat dalam cerita. Kondisi demikian sesuai dengan hasil penelitian lain yang menjelaskan bahwa media pembelajaran dan permainan memberikan pengaruh terhadap kecerdasan interpersonal anak (Jannah, Yusuf, Choirudin, Darmayanti, & Ningtyas, 2023), (Pratiwi & Ayriza, 2018). Aktivitas sosial yang anak lakukan melalui penggunaan buku cerita ini tentunya membantu anak-anak untuk mengenali perbedaan cara berpikir dan perbedaan keinginan antar anak, sehingga dapat mengurangi sikap egosentris dalam diri anak dan membuat anak belajar memahami keinginan dan perasaan orang lain dan pada akhirnya dapat mengasah sikap empati anak (Jabbar & Felicia, 2015)

Hasil uji produk pada kelompok kecil yang berjumlah 7 pengguna (anak) di KB & TK Laboratorium UM di kelas B Owl , diperoleh 91% pada aspek keefektifan. Pada uji kelompok besar yang dilaksanakan pada 18 pengguna (anak) memperoleh persentase sebesar 97 % . Berdasarkan hasil yang didapatkan tersebut, produk yang dikembangkan berada pada kategori 80,01 %-100,00 % , sehingga produk dinilai sangat menarik dan dapat digunakan tanpa revisi. Keefektifan penggunaan sebuah media pembelajaran dapat dilihat terhadap ketercapaian media terhadap tujuan pembelajaran dan peningkatan hasil belajar anak (Magdalena, 2021), (Kumyati, 2013), (Sanjaya, Darmada, & Suarta, 2022), (Purnamasari, 2023). Penggunaan media pembelajaran berupa buku cerita "Liburan Awal Tahun Bersama Jojo dan Popi" juga dapat mempengaruhi suasana belajar anak karena anak terlibat secara kognitif,

afektif, dan psikomotor, dengan begitu anak dapat lebih mudah menyerap pengetahuan atau informasi yang disajikan melalui buku cerita tersebut, dan pada akhirnya tujuan pembelajaran dapat tercapai (Symons, Peterson, Salughter, Roche, & Doyle, 2005) (Dhida, 2021).

Tingkat keefisienan produk pada hasil uji produk pada kelompok kecil, yang terlaksana pada 7 pengguna (anak) mendapatkan nilai sebesar 92 %, dan pada uji coba produk kelompok besar yang melibatkan 18 pengguna (anak) mendapatkan persentase sebesar 88 %. Berdasarkan hasil tersebut, produk buku cerita bergambar “Liburan Awal Tahun Jojo dan Popi” berada pada kategori 80,01 %-100,00 %, sehingga produk dinilai sangat efisien dan dapat digunakan tanpa revisi. Buku cerita ini dapat digunakan secara berulang kali dan dapat dimanfaatkan baik untuk anak dalam kelompok kecil maupun dalam kelompok yang jumlahnya besar. Media pembelajaran yang efisien menurut beberapa ahli adalah media yang dapat mengefisienkan lamanya waktu pembelajaran karena dapat menyimpan, menampilkan kembali atau bahkan memodifikasi suatu obyek atau kejadian. Efisiennya sebuah media pembelajaran juga ditunjukkan dari kemampuan media pembelajaran tersebut menjangkau audience dalam jumlah besar dalam satu kali penyajian secara serempak. sehingga hasil dari proses kegiatan belajar dapat ditingkatkan kualitasnya (Purnamasari, 2023), (Hidayat dkk., 2021), (Gerlach & Elly, 1980). Buku cerita Liburan “Liburan Awal Tahun Jojo dan Popi” juga mempermudah guru mengenalkan tentang situasi konkrit yang terjadi dan ditemukan anak dalam kehidupan sehari-harinya tanpa harus mengunjungi atau merasakan langsung, sehingga lebih menghemat waktu, tenaga dan biaya.

Simpulan

Penelitian ini telah menghasilkan produk berupa buku cerita “Liburan Awal Tahun Jojo dan Popi”, sebagai salah satu sumber belajar untuk menstimulasi bidang pengembangan sosial emosional pada anak usia 5-6 tahun dengan pendekatan budaya lokal yang berbasis kode QR. Pada uji validasi oleh para ahli, produk memperoleh hasil penilaian sangat menarik, efektif dan efisien untuk digunakan sebagai sumber belajar yang menstimulasi aspek sosial emosional. Berdasarkan uji coba produk yang dilakukan kepada pengguna (anak), diperoleh respon anak yang bersikap sangat antusias dengan menampilkan ekspresi emosi yang sangat ingin tahu terhadap media dan sikap kerjasama yang ditampilkan oleh anak selama kegiatan uji coba produk dilaksanakan.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti berterima kasih kepada seluruh dosen PGPAUD di Universitas Negeri Malang, dosen pembimbing 1 dan 2, serta orang tua peneliti yang selalu membimbing dan mendukungnya dalam menyelesaikan skripsi ini. Peneliti juga berterimakasih kepada kepala sekolah, guru dan anak-anak dalam kelompok belajar B Owl di KB & TK Laboratorium UM yang berperan dalam keberhasilan penelitian pengembangan ini. Selanjutnya, peneliti juga mengucapkan terimakasih kepada tim redaksi jurnal Obsession yang telah mempermudah proses penulisan artikel ini.

Daftar Pustaka

- Akbar, S. (2013). Instrumen perangkat pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ananda, (2018). Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Melalui Permainan Kolaboratif pada Anak KB. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/3>
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Referensi.
- Batubara, H. H., & Ariani, D. N. (2019). Model Pengembangan Media Pembelajaran Adaptif di Sekolah Dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 33-46. <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/jurnalmuallimuna/article/view/2356>
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Fatawa Publishing.

- Damanhuri, Z., Tasripin, N., Baharudin, N. S., Hazwani, N., Wahi, A., Syazwanie, N., & Zamal, M. (2022). Ekspresi Emosi Positif Ibu Bapa Mempengaruhi Masalah Tingkah. *Jurnal ILMU*, 93-104. <http://www.unimel.edu.my/journal/index.php/IILMI/article/view/1030>
- Dhida, T. T. (2021). The Effect of Animation Video Learning Media on Social Emotional Development of Early Children: A Literature Review. *Early Childhood Education and Development Journal*, 47-58. <https://jurnal.uns.ac.id/ecedj/article/view/50182>
- Elias, M. J., Zins, J. E., & Weissberg, R. P. (2000). *Promoting social and emotional learning: Guidelines for educators*. Adolescence, 35(137), 221..
- Firmansyah, G., & Hariyanto, D. (2019). The use of QR code on educational domain: A research and development on teaching material. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 5(2), 265-278. https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v5i2.13467
- Gerlach, V. S., & Elly, D. P. (1980). *Teaching and Media a Systematic Approach*. New-Jersey: Prentice-Hall.
- Guslinda. (2018). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. INA-Rxiv. <https://doi.org/10.31227/osf.io/4c2hx>
- Gutchess, A. H., & Indeck, A. (2009). Cultural Influences on Memory. *Progress Brain Research*, 137-150.
- Hidayat, H., Aulia, N., Tania, N., & G, T. S. (2021). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Teknik Informasi dan Komunikasi (TIK). *Jurnal Warna : Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 6(1), 27-34. <https://doi.org/10.24903/jw.v6i1.620>
- Jabbar, A. I., & Felicia, P. (2015). Gameplay Engagement and Learning in Game-Based. *Review of Educational Research*, 740-779. <https://doi.org/10.3102/0034654315577210>
- Jannah, S. R., Yusuf, M., Choirudin, Darmayanti, R., & Ningtyas, D. P. (2023). The Effect of Instructional Media and Interpersonal Intelligence on Early Reading Skills. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1346-1353. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3515>
- Kasinathan, V., Abdul Rahman, N., & Che Abdul Rani, M. (2014). Approaching Digital Natives with QR Code Technology in Edutainment. *International Journal of Education and Research*, 2(4), 169-178. <https://www.ijern.com/journal/April-2014/16.pdf>
- Khadijah, K., Arlina, A., Hardianti, R. W., & Maisarah, M. (2021). Model Pembelajaran Bank Street dan Sentra, serta Pengaruhnya terhadap Sosial Emosional Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1960-1972. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1054>
- KOMINFO. (2014). Siaran Pers No. 17/PIH/KOMINFO/2/2014 tentang Riset Kominfo dan UNICEF Mengenai Perilaku Anak dan Remaja Dalam Menggunakan Internet. Website Resmi Kementerian Komunikasi Dan Informatika RI.
- Kompasiana.com. (2019, October 23). Dampak Penggunaan Gadget pada Interaksi Suami-istri. KOMPASIANA. <https://www.kompasiana.com/rahmanisajuliana/5db043b0097f3604920cbbc2/dampak-penggunaan-gadget-pada-interaksi-suami-istri>
- Kumyati. (2013). Keefektifan Bahan Ajar Cerita Terpadu dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1-8. <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/pendas/article/view/751>
- Kurniati, A., Kudus, I., Marwah, M., & Hartati, H. (2020). Pembelajaran Kearifan Lokal Pakaian Adat Suku Buton bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1101-1112. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.737>
- Kusna, S. L. (2019). Buku Pendamping untuk Pendidik PAUD dalam Mengenalkan Kearifan Lokal Bojonegoro. *Al Ulya: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 95-113. <https://doi.org/10.36840/ulya.v4i1.215>

- Kusuma, W. S., & Sutapa, P. (2020). Dampak Pembelajaran Daring terhadap Perilaku Sosial Emosional Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1635–1643. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.940>
- Magdalena. P. d. (2021). *Tulisan Bersama Tentang Media Pembelajaran SD*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Masahiro Hara Engineer Denso Penemu QR Code Pengganti Barcode Dalam Industri. (2020, September 30). [wilter.co.id. https://wilter.co.id/masahiro-hara-engineer-denso-penemu-qr-code-pengganti-barcode-dalam-industri](https://wilter.co.id/masahiro-hara-engineer-denso-penemu-qr-code-pengganti-barcode-dalam-industri)
- Miftaf. (2015). Peran dan Fungsi Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) Untuk PAUD. *Teknodik*, 1-11. <https://jurnalteknodik.kemdikbud.go.id/index.php/jurnalteknodik/article/view/145>
- Muslih. (2016). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis ICT pada Lembaga Pendidikan Non-Formal TPQ. *Dimas: Jurnal Pemikiran Agama untuk Pemberdayaan*, 215-234.
- Nur, H. (2021). Teachers and Students' Perception Using Quick Response (QR) Program in EFL Teaching and Learning [Masters, IAIN Parepare]. <http://repository.iainpare.ac.id/2137>
- Nurmalitasari, F. (2015). Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah. *Buletin Psikologi*, 103-111. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa/article/view/595>
- Pakpahan, A. F. dkk., (2020). Pengembangan Media Pembelajaran. Yayasan Kita Menulis. Permendikbud No 137 Tahun 2014. (2014). BSNP. <https://bsnp-indonesia.org/permendikbud-no-137-tahun-2014-3>
- Pratiwi, A., & Ayriza, Y. (2018). Improvement of Interpersonal and Intrapersonal. *Psychological Research and Intervention*. <https://journal.uny.ac.id/index.php/pri/article/view/21192>
- Rivai, N. S. A. (2013). *Media Pengajaran (Jakarta) [Text]*. Sinar Baru Algensindo Offset. http://library.fip.uny.ac.id/opac/index.php?p=show_detail&id=4862
- Rusman, K. D., & Riyana, C. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru (1st ed)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, I. B., Darmada, I. M., & Suarta, I. M. (2022). Pengembangan Buku Cerita Anak Bergambar Bernuansa Budaya Lokal untuk Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 308-320. <https://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jil/article/view/673>
- Setyawan, F. (2016). Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Model Pembelajaran Audio Visual Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 92-98. <https://journal.trunojoyo.ac.id/pgpaudtrunojoyo/article/view/3490>
- Sugiyono, P. D. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&d dan Penelitian Pendidikan)*. Alfabeta.
- Sukatin, Q. Y. H. (2020). Analisis Psikologi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 156–171. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/7311>
- Supriyatno, H. (n.d.). Lunturnya Budaya Tradisional di Era Digital. *Harian Bhirawa Online*. Retrieved May 21, 2022. <https://www.harianbhirawa.co.id/lunturnya-budaya-tradisional-di-era-digital>
- Suyadi, S., & Selvi, I. D. (2019). Implementasi Mainan Susun Balok Seimbang Berbasis Kearifan Lokal Yogyakarta untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 373–382. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.345>
- Syafdaningsih, S., & Pratiwi, W. (2022). Pengembangan Video Cerita Anak Tema Budaya Lokal. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4199–4209. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2336>

- Symons, D. K., Peterson, C. C., Salughter, V., Roche, J., & Doyle, F. (2005). Theory of Mind and Mental State Discourse During Book Reading and Story-Telling Tasks. *British Journal of Developmental Psychology*, 81-102. <https://bpspsychub.onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1348/026151004x21080>
- Tan, K. H., & Chee, K. (2021). Exploring the Motivation of Pupils towards the Implementation of QR Codes in Pronunciation Learning. *Academic Journal of Interdisciplinary Studies*, 10, 204. <https://doi.org/10.36941/ajis-2021-0018>
- Tatminingsih, S. (2019). Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini di Nusa Tenggara Barat. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 484-493. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.170>
- Tridhonanto, A., & Agency, B. (2009). *Melejitkan Kecerdasan Emosi (EQ) Buah Hati*. Elex Media Komputindo.
- UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional [JDIH BPK RI]. (n.d.). Retrieved January 3, 2022. <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003>
- Wang, Q., & Fivush, R. (2005). Mother-Child Conversations of Emotionally Salient Events: Exploring the Functions of Emotional Reminiscing in European American and Chinese Families. *Social Development*, 473-495. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1467-9507.2005.00312.x>
- Wijayanti, R., & Fauziah, P. (2020). Perspektif dan Peran Orangtua dalam Program PJJ Masa Pandemi Covid-19 di PAUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1304-1312. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.768>
- Wulandari, H., & Purwanta, E. (2020). Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak selama Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 452-462. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.626>
- Zins, J. E., & Elias, M. J. (2007). Promoting social and emotional learning : guidelines for educators. *Journal of Educational and Psychological Consultation*, 233-255. <https://eric.ed.gov/?id=ED414020>

Tabel 8. *Storyboard* Buku Cerita Bergambar “Liburan Awal Tahun Jojo dan Popi”

No.	Keterangan	Gambar
1.	Cover tampak depan.	 <p>Penulis & ilustrator: Lestari christine hura</p> <p>Liburan Awal Tahun Jojo dan Popi</p> <p>Bacaan untuk jenjang PAUD</p>
2.	Cover halaman kedua.	 <p>Liburan Awal Tahun Jojo dan Popi</p>
3.	Sekapur sirih.	 <p>Sekapur Sirih</p> <p>Buku cerita ini menyajikan kisah liburan awal tahun Jojo dan Popi di alun-alun kota Malang..</p> <p>Mudah-mudahan buku "Pintu Ajaib Jojo dan Popi" ini, dapat bermanfaat bagi anak-anak di seluruh Indonesia.</p> <p>Malang, Januari 2021</p> <p>Lestari Christine Hura</p>

- Petunjuk penggunaan.



Gambar 4. Petunjuk Penggunaan Produk.

- Petunjuk menginstal aplikasi QR & Barcode.



Gambar 5. Petunjuk Penginstalan Aplikasi QR & Barcode.



Gambar 6. Petunjuk Penginstalan Aplikasi QR & Barcode.

6. Pengenalan tokoh.



Gambar 7. Pengenalan tokoh.

7. Pengenalan latar cerita.



Gambar 8. Pengenalan latar cerita.

8. Lembar *barcode* video animasi cerita.



Gambar 9. Lembar *barcode* video animasi cerita.

9. Lembar *barcode* kuis cerita.



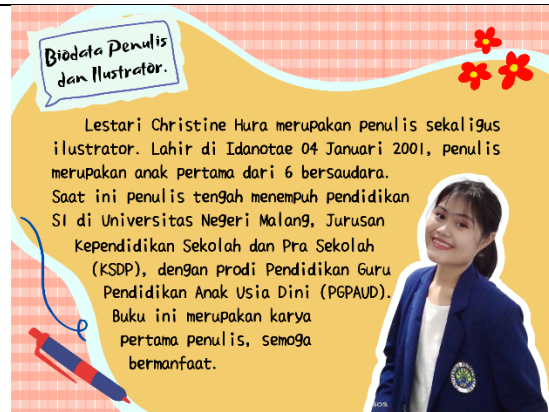
Gambar 10. Lembar *barcode* kuis cerita.

10. *Glosarium.*



Gambar 11. *Glosarium.*

11. Biodata penulis dan ilustrator.



Gambar 12. Biodata penulis dan ilustrator.

12. *Cover tampak belakang buku.*



Gambar 13. *Cover tampak belakang buku.*

Tabel 13. Hasil Revisi Buku Cerita "Liburan Awal Tahun Jojo dan Popi"

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
<p>Gambar 14. Isi Cerita Sebelum Revisi.</p> <p>Jojo dan Popi melihat seorang anak yang sedang bermain sendirian.</p> 	<p>Gambar 15. Isi Cerita Setelah Revisi.</p> <p>Sesampainya di alun-alun kota, Jojo dan popi ingin segera bertemu Zidan.</p> 
<p>Gambar 16. Barcode Video Animasi Cerita Sebelum Revisi.</p> <p>Scan Video animasi "Liburan Awal Tahun Jojo dan Popi"</p> 	<p>Gambar 17. Barcode Video Animasi Cerita Setelah Revisi.</p> <p>Scan Video animasi "Liburan Awal Tahun Jojo dan Popi"</p> 
<p>Gambar 18. Barcode Kuis Cerita Sebelum Revisi</p> <p>Scan Kuis "Liburan Awal Tahun Jojo dan Popi"</p> 	<p>Gambar 19. Barcode Kuis Cerita Setelah di Revisi.</p> <p>Scan Kuis "Liburan Awal Tahun Jojo dan Popi"</p> 
<p>Gambar 20. Glosarium (egrang) sebelum revisi.</p> <p>Catatan</p> <p>Egrang adalah permainan tradisional berupa galah atau tongkat yang digunakan seseorang agar bisa berdiri dalam jarak tertentu di atas tanah.</p> 	<p>Gambar 21. Glosarium (gobak sodor) setelah revisi.</p> <p>Catatan</p> <p>Gobak sodor adalah permainan tradisional yang dimainkan dalam 2 tim. Terdiri dari kata gobak berarti bergerak dengan bebas dan sodor yang artinya tambak.</p> 