Volume 7 Issue 2 (2023) Pages 2283-2292
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Pengembangan *Digital Book* berbasis Budaya Minangkabau untuk Menstimulasi Perkembangan Literasi Anak

Azizah[1]✉, Delfi Eliza[1]
Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang, Indonesia(1)
DOI: 10.31004/obsesi.v7i2.4174

Abstrak
Latar belakang penelitian ini adalah observasi awal yang ditemukan oleh peneliti. Pengenalan literasi buku cetak, suku kata dan gambar masih digunakan dan dapat membangkitkan minat anak. Kemudian belum adanya buku digital atau buku digital berbasis budaya Minangkabau untuk mendorong perkembangan literasi pada anak TK usia 5-6 tahun. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat buku digital berbasis budaya Minangkabau dan mengembangkan keterampilan literasi TK yang efektif, praktis dan efektif untuk anak usia 5-6 tahun. Peneliti memanfaatkan penelitian R&D menggunakan model ADDIE melalui desain, analisis, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Metode pengumpulan data dengan kuesioner. Hasil validasi adalah Aiken` V 0,76-1, buku digital tervalidasi, dan ahli tata letak buku Aiken` V memiliki skor rata-rata 0,94 dan ahli bahasa Aiken V memiliki skor rata-rata 0,79. Dianggap. Hasil kepraktisan buku digital sudah terbukti sangat praktis. Hasil tingkat efektif adalah 87,5%, dan buku digital dinyatakan valid. Secara ringkas buku digital dinyatakan efektif, praktis, dan efektif sesuai dengan model pembelajaran tematik PAUD TK.
Kata Kunci: *buku digital; budaya Minangkabau; literasi anak*

Abstract
The background of this research is the initial observations found by the researcher. The introduction of literacy, printed books without postcards, syllables and pictures are still in useand can arouse children's interest. Then there are no digital books or digital books based on the Minangkabau culture to promote the development of literacy in 5-6 years old kindergarten children. The purpose of this study is to create a digital book based on the Minangkabau culture and develop effective, practical and effective kindergarten literacy skills for 5-6 years old children. Researchers leverage R & D research using ADDIE models throughdesign, analysis, development, implementation, and evaluation. Data collection method by questionnaire. The validation result is that Aiken` V is 0.76-1, the digital book is validated, and the book layout expert Aiken` V has an average score of 0.94 and Aiken's V expert language has an average score of 0.79. Is considered to be. The practicality results of digital books have been shown to be very practical. Theeffective rate result is 87.5%, and the digital book is declared valid. In summary, digital bookshave been declared effective, practical, and effective according to the thematic learning model of kindergarten early childhood.
Keywords: *digital book; minangkabau culture; childhood literasi*

Copyright (c) 2023 Azizah & Delfi Eliza

✉ Corresponding author : Azizah
Email Address : azizahali294@gmail.com (Padang, Indonesia)
Received 1 February 2023, Accepted 22 April 2023, Published 30 April 2023

DOI: 10.31004/obsesi.v7i2.4174

Pendahuluan

Pengembangan literasi untuk anak usia dini sangat perlu dilakukan. Pengalaman literasi anak prasekolah diyakini dapat memberikan landasan yang kuat bagi perkembangan membaca. Pengenalan literasi anak usia dini tidak bertujuan untuk mengajarkan kata atau huruf kepada anak, namun memperkenalkan anak dengan buku-buku, gambar-gambar yang nyat. Kemudian, pengembangan literasi adalah proses yang kompleks, dipengaruhi oleh factor lingkungan dan berbasis keterampilan. Jika keterampilan bahasa lisan dan pra-literasi anak-anak yang kuat, mereka akan mengalami keberhasilan awal di sekolah. Salah satu pengenalan literasi anak usia dini dapat dilakukan dalam buku cerita, karena ciri khas literasi anak usia dini adalah pembelajaran informal, yakni anak merasa tidak sedang belajar.

Penelitian yang pernah dilakukan oleh (McGlynn-Stewart et al., 2019) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa teknologi digital pada anak dengan sebuah aplikasi yang digunakan bersama dengan buku bergambar dua bahasa, dapat mendukung pembelajaran sosial, emosional, dan pengenalan huruf. Temuan menunjukkan bahwa kemampuan anak menjadi meningkatkan baik dari segi sosial, kognitif, dan multi-bahasa. Berdasarkan dari temuan penelitian tersebut dengan menggunakan teknologi *digital* mampu mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan oleh anak salah satunya literasi.

Dari observasi awal yang peneliti lakukan di TK, kurang optimalnya pengenalan literasi yang dilakukan dengan menggunakan kartu huruf, suku kata dan menggunakan buku cetak tanpa adanya gambar sehingga kurang menarik minat anak. Jika pengenalan literasi diajarkan dengan cara tersebut, anak akan merasa bahwa kegiatan literasi adalah suatu yangmembosankan dan tidak menyenangkan. Padahal literasi harus tumbuh sejak usia dini.

Menyadari pentingnya pengenalan literasi sejak usia dini semesestinya diterapkan melaluicara yang menyenangkan, penulis melakukan inovasi buku dalam bentuk *digital book*. *Digitalbook* merupakan inovasi dari teknologi 4.0. Buku yang awalnya berupa media cetak di perbaharui menjadi *digital* yang dapat diunduh secara mudah (Makdis, 2020). *Digital book* berbasis budaya Minangkabau untuk anak usia dini belum ditemukan. Selain itu, dengan adanya pembaharuan sumber belajar akan membuat anak menjadi bersemangat untuk pengenalan literasi dan pembelajaran akan bermakna bagi anak (Meliyani et al., 2022). Dengan adanya *digital book* berbasis budaya Minangkabau diharapkan mampu menstimulasi perkembangan literasi anak lewat cerita tentang Bung Hatta yang ditampilkan dengan inovasi pembelajaran yang lebih menarik.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan sebuah upaya pembinaan pada anak usia 0 hingga 6 tahun, dengan menstimulasi pendidikan untuk mendukung tumbuh kembang anak dalam kesiapan memasuki pendidikan selanjutnya (Rakimahwati, 2012) KemudianPAUD ialah Pendidikan yang begitu berarti bagi anak di masa yang akan datang (Eliza, 2013). Selanjutnya PAUD ialah salah satu wujud pendidikan yang menitikberatkan pada bawah perkembangan dan pertumbuhan isik (koordinasi motorik halus dan positif), kecerdasan (energi berpikir, energi kreatif, kecerdasan emosional, kecerdasan mental), emosi sosial (perilaku, sikap dan agama), komunikasi dan Bahasa. Sejalan dengan keistimewaan dan fasepertumbuhan yang anak lalui (Yulsyofriend, 2013). PAUD yakni usia kanak- kanak (0-6) tahun yang diucap" The Golden Age" dimana masa perkembanagn yang sangat memastikan untuk masa depan anak (Suyadi, 2011).

Berdasarkan pada pendapat tersebut, bisa disimpulkan bahwa PAUD ialah sebuah Upaya. Pendidikan yang diperuntukkan bagi anak sejak usia 0-6 tahun, yang dilakukan elalui rangsangan yang mengembangkan aspek fisik, sosial, emosional, intelektual, bahasa, kepribadian, perkembangan fisik atau mental. Dengan begitu, anak akan melalui pertumbuhan dan perkembangan dengan maksimal.

DOI: 10.31004/obsesi.v7i2.4174

Literasi ialah suatu tantangan perkembangan anak yang harus didorong sejak dini. Literasi pada dasarnya diartikan sebagai keterampilan menullis dan membaca. Memperkenalkan literasi anak usia dini dengan pendekatan holistik terpadu (Fauziddin & Mufarizuddin, 2018). Pengenalan literasi dikoordinasikan oleh sistem pembelajaran. Asal kata literasi, yakni *literatus*, yang mengandung arti dipisahkan dengan huruf, mahir ataupun diperintahkan (Toharuddin, 2011). Literasi harus diciptakan dengan alasan bahwa itu adalah modal dasar bagi anak untuk memiliki pilihan untuk belajar dan mendapatkan informasi (Andina, 2011). Pengembangan keterampilan literasi baru sangat sensitive bagi anak, sebab mereka lebih mengenali kekuatan mereka dibandingkan kelemahan mereka (Eliza, 2018). Memberikan keterampilanliterasi sejak dini menjadikan anak sebagai pembelajar sepanjang hayat (Branch, 2009). Menurut Yulsyofriend (2013), Tingkat Perkembangan Membaca Anak Usia Dini, yakni: 1) *Magical stage* (tahap fantasi), 2) *Self concept stage (*Tahap Pembentukan Konsep Diri), 3) *bridging reading stage* (Tahap Membaca Gambar), 4) Tahap Pengenalan Bacaan, dan 5) *independent reader stage* (Tahap Membaca Lancar).

Dari uraian di atas, tahap membaca pada anak usia 5 hingga 6 tahun ialah anak menganggap buku adalah sesuatu yang penting, menyusun ide diri, menganggap dirinya ialah seorang pembaca, anak memenuhi syarat untuk membaca, anak mulai memahami caramembaca, anak masuk ke fase membaca lancar serta bergabung dengan kemampuan anak untuk mengamati data dalam memahami sumber-sumber akhirnya anak akan memasuki tahap pemahaman. Kemudian pendidik harus memahami hal tersebut agar metode dan pengajaran dalam pengembangan membaca anak dapat dilakukan dengan tepat, disesuaikan dengan tahap perkembangannya.

Cerita ialah karangan yang mengisahkan sebuah peristiwa ataupun khayalan dengan tujuan untuk terlibat dan memberikan informasi kepada orang banyak sebagai prosa ataupun puisi (Lestari et al., 2016). Cerita anak-anak ialah roman anak-anak yang menggambarkan kehidupan anak-anak (Syafruddin, 2019). Kata-kata dalam cerita anak sederhana, seperti cerita pendek atau bersambung disetiap bagian, adalah adegan akhir, cerita yang nyaman bagi anak-anak yang tidak mengejutkan, biografi pendek atau sederhana, serta sejarah fiktif yang mungkin memberi kesan masa lalu (Eliza, 2017).

Bercerita ialah kegiatan seseorang berkomunikasi secara verbal dengan orang lain tentang apa yang perlu mereka sampaikan dalam bentuk pesan atau informasi (Madyawati, 2016). Cerita untuk anak usia 5 hingga 6 tahun ialah dengan menyediakan buku cerita bergambar, buku cerita bergambar tokoh utama, dan buku cerita bergambar dengan alur yang sedikit rumit, menumbuhkan minat membaca pada anak usia dini (Mentari et al., 2018). Mereka akan senang ketika mereka tahu akhir cerita. Kemudian, untuk anak-anak berusia 6-8 tahun ialahbuku bergaris dengan huruf-huruf besar dan lebih banyak gambar di atas teks (Etivali & Kurnia, 2019). Jika anak- anak lebih mapan, beri mereka buku dengan representasi yang lebih sedikit, karena mereka juga perlu membayangkan diri mereka sendiri dan lebih tertarik pada isi cerita daripada foto (Mawarni & Muhtadi, 2017). Jika ia bisa membaca, biarkan ia membaca sehingga siapa pun dapat mendengar untuk meningkatkan kemampuannya mengartikulasikan kalimat secara efektif (Susanto, 2011).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwasanya karakteristik cerita untuk anak harus sesuai dengan usia serta perkembangan anak. Untuk anak usia 5-6 tahun, buku cerita harus memiliki kata-kata yang sedikit dan cerita sederhana, seperti cerita pendekataupun bersambung pada setiap bagiannya, adalah adegan yang sudah jadi, cerita yang mudah dikenali oleh anak-anak, alur cerita yang mengejutkan dan gambar yang ditampilkanmudah untuk memahami.

Saat ini merupakan era revolusi 4.0 yang lebih mengedepankan keunggulan teknologi. Dengan bantuan teknologi orang dapat mengakses informasi secara cepat, mudah dan praktis, begitu juga dengan sumber belajar salah satunya berbentuk *digital*

DOI: 10.31004/obsesi.v7i2.4174

book (Ariyanti, 2016). Dengan adanya *digital book* mampu memberikan dampak positif bagi pembelajaran di TK yaitu anak mengetahui bahwa sumber belajar bukan hanya buku tetapi juga dapat berbentuk media *digital*. Selain itu, dengan adanya pembaharuan sumber belajar akan membuat anak menjadi bersemangat dan pembelajaran akan bermakna (Zati, 2018).

Digital book ialah evolusi dari buku yang bias akita temui dan baca (Makdis, 2020). *Digital book* yakni salah satu bentuk penyajian untuk media pembelajaran buku virtual (Shomiyatun, 2018). Novel digital interaktif terbuat seragam cerita bergambar tetapi lembar taman ditukar dengan perpindahan layar. Perihal ini dicoba buat melindungi dimensi file supaya senantiasa kecil serta gampang diunduh dengan koneksi internet yang bermacam- macam (Halingkar, Linda, 2018). Kelebihan buku digital dibanding buku cetak merupakan selaku berikut: 1) gampang dibawa, 2) tidak lapuk, 3) gampang digunakan,4) konten lebih kaya, 5) penggandaan murah serta gampang, 6) Distribusi gampang (Hasyim & dkk, 2014). Kemudain, perkata yang digunakan didalam cerita anak simpel, berbentuk cerita pendek ataupun bersambung dalam tiap bab, ialah episode yang lengkap, cerita yang akrab dengan kanak- kanak dapat ditebak jalur ceritanya, biografi pendek ataupun simpel, serta sejarah fiktif yang memungkin membagikan kesan di waktu dulu sekali (Eliza, 2017).

Berdasarkan uraian di atas *digital book* merupakan media penyampaian informasi pembelajaran berbasis 4.0 yang mampu menunjang pembelajaran didalam kelas. Dengan digital book akan menarik anak untuk antusias dalam belajar terlebih untuk anak usia dini, karena memberikan pengalaman baru dalam media pembelajaran.

Minangkabau merupakan suku yang ada di Sumatera Barat. Wilayah asli Minangkabau ialah *Luhan Nan Tigo Luhak Tanah Datar, Luhak Agam,* dan *Luhak Limopuluah Kota)* (Diradjo, 2013). Didalam suatu budaya terdapat tujuh unsur yang menjadi pokok dalam penerapan atau tatanan budaya, yaitu sistem religi atau agama, sistem pengetahuan, sistem kemasyarakatan, sistem kesenian, sitem bahasa, sistem teknologi peralatan, dan sistem mata pencarian (Kuntjaraningrat, 1974). Budaya Minangkabau sendiri telah memenuhi ketujuhunsur budaya tersebut, yaitu : 1) Sistem religi; *Adat Badandi Syarak, Syarak Basandi Kitabullah*, berarti adat yang berlandaskan pada agama, dan agama berlandaskan pada Al-Qur'an, 2) Sistem kemasyarakatan; suku ibu (matrilineal) maksudnya ialah garis keturunanyang berasal dari pihak ibu, 3) Sistem pengetahuan; *Alam Takambang Jadi Guru* ialah selalu mengajarkan hikmah agarkita bisa belajar dari alam dan berbagai fenomenanya, 4) Sistem bahasa; bahasa Minangkabau, 5) Sistem kesenian; saluang, rabab, pupuik, Seni bela diri seperti pencak silat, Randai, seni patung Rumahgadang, seni lukis, seni rupa, 6) Sistem mata pencarian; bertukang, nelayan, bertani, berladang, berdagang, bahkan menjadi guru agama, dan 7) Sistem teknologi peralatan; alat dibidang pertanian sepeti tembilang dan pacul, alat- alat pertukangan, alat pertenunan, dan bahkan alat pembangunan kapal (M.S Amir, 2006).

Hal penting dari sebuah budaya adalah bagaimana sistem religi atau agamanya. Minangkabau berpegang teguh pada *Adat Badandi Syarak, Syarak Basandi Kitabullah* berarti adat Minangkabau bersendikan Islam, sedangkan agama Islam bersendikan Al-Qur'an (Khairrani, 2019). Pelaksanaan pengenalaan dan pendalama ilmu pengetahuan dilakukan di surau. Surau disebut sebagai suatau lemabaga pendidikan Islam semacam pesantren yang mana sebutan untuk seorang guru ialah " Syaikh"(Azra, 2003). Anak perlu dikenalkan budaya yang merespon situasi yang berkembang untuk mengembangkan pemikirannya dan menyadari masalah sosial yang sesuai dengan latar belakangnya. Selain itu, anak-anak perlu mendapatkan wawasan mengenai hidup dan budaya mereka, serta pengalaman orang lain (Eliza, 2017).

Dari paparan di atas bisa disimpulkan bahwa Minangkabau ialah salah satu suku yag ada di Indonesia yang mana terletak di Sumatera Barat dan telah memiliki tujuh sistem yang menjadi unsur penting dalam penerapan dan tatanan budaya. Salah satu

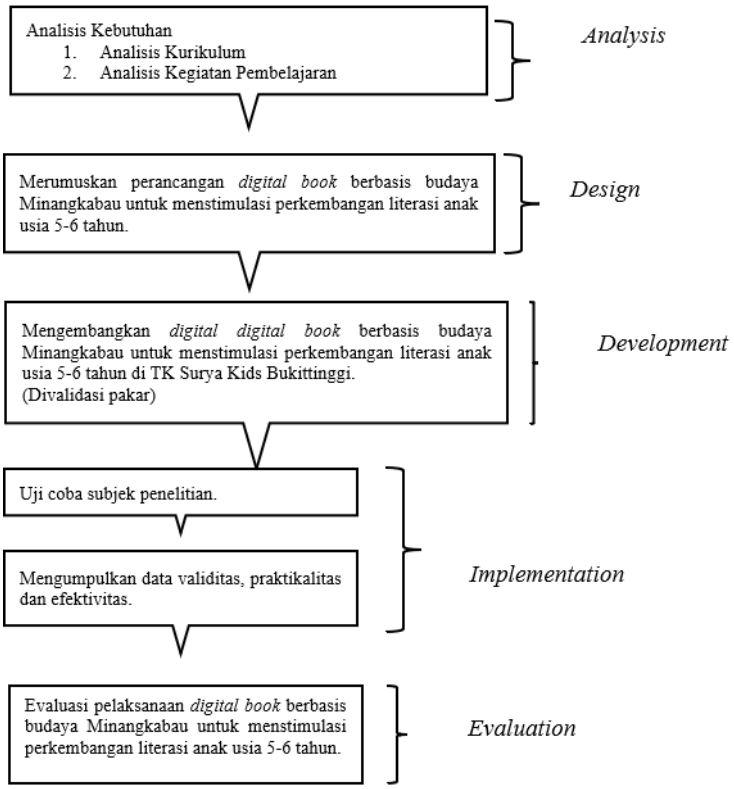
DOI: 10.31004/obsesi.v7i2.4174

sistem yang menjadi ciri khas orang Minangkabau adalah sistem religi yaitu *Adat Badandi Syarak, Syarak Basandi Kitabullah* yang pelaksanaan.

Pada penelitian ini, penulis mengangkat sistem budaya religi yang dianut Minangkabau yakni berlandaskan pada *Adat Badandi Syarak, Syarak Basandi Kitabullah* yang pelaksanaannya berpusat di surau. Sebagaimana Bung Hatta yang merupakan tokoh Proklamator berasal dari Minangkabau sewaktu kecil sering mengaji di surau. Informasi ini didapat dalam buku biografi Bung Hatta yang ditulis (Hatta, 1979).

Metodologi

Jenis penelitian ini ialah penelitian pengembangan (research & development), (Sukmadinata, 2010). Prosedur pengembangan yang digunakan dalam riset ini menjajaki urutan aktivitas pada model Analisis, Desain, Development, Implementation, serta Evaluation (ADDIE), yang disampaikan oleh (Branch, 2009). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam pengembangan media ini adalah berbagai macam instrumen yakni instrumen validasi, kepraktisan, dan efektivitas. Analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif terkait tentang pengembangan digital book berbasis budaya Minangkabau untuk menstimulasi perkembanagan literasi anak di TK Surya Kids Bukittinggi.



Gambar 1. Bagan Prosedur pengembangan *digital book* berbasis budaya Minangkabau untuk menstimulasi perkembanagn literasi anak usia 5-6 tahun di TK

Hasil dari validasi instrumen layot buku dengan rata-rata koefisien Aiken's sebesar V= 0.94. Ini sudah dapat dinyatakan memiliki validasi item yang sangat layak. Kemudian hasil dari validasi instrumen bahasa rata-rata koefisien Aiken's sebesar V= 0.79. Hasil dari validasi instrumen kepraktisan dengan rata-rata Ini sudah dapat dinyatakan memiliki validasi item yang sangat layak. Hasil rata-rata persentase praktikalitas setiap aspek penilaian adalah 93,75%. Hasil Uji coba praktikalitas menyatakan bahwa digital book yang dikembangkan dinyatakan sangat praktis.

DOI: 10.31004/obsesi.v7i2.4174

Sehingga dengan hasil uji coba terbatas digital book dapat dilanjutkan pada tahap implementasi

Hasil dan Pembahasan

Analisis

Pada tahap analisis metode yang dipakai ialah wawancara dan observasi. Adapun tujuan dilakukan observasi dan wawancara ini ialah untuk memperoleh informasi mengenai pelaksanaan literasi dengan menggunakan digital book berbasis budaya Minangkabau. Analisis yang dilakukan ialah: 1) analisis kurikulum; 2) analisis kegiatan pembelajaran. Dalam kegiatan pengenalan literasi yang dilakukan di TK Surya Kids Bukittinggi tema yang digunakan ada 17 tema. Pengembangan literasi yang dilaksanakan cenderung dilakukan pada sentra persiapan. Dimana nantinya guru menyediakan media ataupun bahan ajar yang sesuai tema dan subtema yang ada pada minggu tersebut. Media yang biasa digunakan berupa kartu huruf, kartu suku kata dan buku-buku. Kemudian, tema yang digunakan dalam pengenalan literasi melalui certita ataupun buku cerita yaitu pada tema diri sendiri, lingkunganku, negaraku, dan pengalaman masa libur. Kompetensi dasar (KD) yang digunakan KD 3.11 Memahami bahasa ekspresif, 4.11 Menunjukkan bahasa ekspresif dengan Indikator 4.11.6 Melanjutkan sebagian cerita/ dongeng yang diperdengarkan.

Desain

Proses desain merupakan tahap perancangan *digital book* berbasis budaya Minangkabau untuk menstimulasi perkembangan literasi anak. Pada fase ini, juga akan mengembangkan instrumen untuk mengukur validitas *digital book*yang dikembangkan. Kemudian tahap desian yang dilakukan ialah : 1) membuat draf *digital book,* 2) menyusun ilustrasi cerita.

Development

Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan *digital book* berlandaskan budaya Minangkabau untuk menstimulasi perkembangan literasi anak usia 5 hingga 6 tahun di TK yang valid, praktis serta efektif. Produk dikembangkan oleh validator dan diperiksa untuk memastikan bahwa produk dapat digunakan sebagaimana mestinya dan semua komponen berfungsi dengan benar seperti yang diharapkan.

Tabel 1. Analisis Validasi dengan Ahli Layout buku

No	Aspek Penilaian	Nilai V	Nilai ∑s	V Aikens's
1	Kesesuaian cover dengan isi	4	3	1
2	Warna cover menarik	3	2	0,67
3	Kesesuaian gambar dengan cover	4	3	1
4	Huruf pada cover sesuai dengan kemampuan membaca anak	4	3	1
5	Judul buku sesuai dengan buku isi cerita	3	2	0,67
6	Judul buku menarik minat anak	4	3	1
7	Ketepatan teks dengan cerita	4	3	1
8	Gambar dan teks sesuai dengan pekembangan anak	4	3	1
9	Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan kebutuhan anak	4	3	1
10	Letak gambar sesuai dengan cerita	4	3	1
11	Isi cerita mudah dipahami	4	3	1
12	Kesesuain gambar dengan cerita	3	2	0,67
13	Warna gambar menarik bagi anak	4	3	1
14	Isi cerita memberikan pembelajaran tentang budaya Minangkabau	4	3	1
15	Mengandung informasi dasar tentang budaya	4	3	1
16	Adanya implementasi budaya dalam cerita	4	3	1

DOI: 10.31004/obsesi.v7i2.4174

Hasil dari tahap pengembangan *digital book* berlandaskan budaya Minangkabau untuk menstimulasi perkembangan literasi anak usia 5 hingga 6 tahun di Taman Kanak-kanak masing-masing berupa hasil analisis validasi dengan ahli layout buku disajikan pada tabel 1. Sedangkan analisis validasi dengan ahli bahasa disajikan pada tabel 2. Hasil uji praktikalitas disajikan pada tabel 3.

Tabel 2. Analisis Validasi Dengan Ahli Bahasa

No	Aspek Penilaian	Nilai		V Aikens's
		V	∑s	
1	Ukuran huruf sesuai dengan kebutuhan anak	3	2	0,67
2	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	3	2	0,67
3	Pemilihan kata/ diksi di dalam cerita sesuai untuk anak usia dini	4	3	1
4	Ketepatan ejaan	4	3	1
5	Ketepatan tata bahasa	4	3	1
6	Cerita ringkas dan tidak membingungkan anak	3	2	0,67
7	Plot cerita sesuai mudah dipahami	3	2	0,67
8	Kesesuaian penggunaan kalimat yang komunikatif	3	2	0,67

Tabel 3. Uji Coba Praktikalitas *Digital Book*

No	Aspek Penilaian	Nilai
1	*Digitak book* mudah digunakan	3
2	Cerita yang terdapat dalam *digital book* dapat dipahami dengan baik	3
3	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4
4	*Digital book* memudahkan guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran	4
5	Penggunaan *digital book* mengefisienkan waktu pembelajaran	4
6	Anak dapat belajar dengan *digital book* sesuai dengan tahap perkembangan	4
7	Tampilan *digital book* menarik	4
8	Pilihan warna dan gambar pada *digital book* menarik	4
	Jumlah	**30**
	Rata-rata persentase setiap aspek penilaian	**93,75% (sangat praktis)**

Implementasi

Pada fase ini, produk *digital book* berbasis budaya Minangkabau dibuat dan diimplementasikan dengan merangsang pengembangan literasi pada anak TK 5 hingga 6 tahun, dinyatakan layak oleh ahli dan diuji pada anak-anak, selanjutnya pendidik menilai *digital book* berbasis budaya Minangkabau untuk menstimulasi perkembangan literasi anak usia 5-6 di Taman Kanak-kanak untuk mengetahui kelayakan *digital book* ketika dipakai oleh pengguna serta respon pengguna setelah memakai media pembelajaran tersebut. Implementasi *digital book* berbasis budaya Minangkabau untuk menstimulasi perkembanganliterasi anak usia 5-6 di Taman Kanak-kanak dilaksanakan pada tanggal 3 September 2020 diTK Surya Kids Bukittinggi kelas B1 dengan jumlah 15 anak dan B3 dengan jumlah 18 anak.

Hasil uji praktikalitas disajikan pada tabel 4. Sedangkan hasil uji efektivitas dilakukan dengan menganalisis data dengan menghitung hasil evaluasi anak pada tes kelompok B1 kelas besar yang melibatkan maksimal 15 anak dan B318 anak. Evaluasi oleh guru kelas dimasukkan dalam lembar observasi.

Persentase Efektivitas = Skor Ideal/ Skor Maksimum x 100%
= 2890/3300 x 100%
= 87,5%

Data hasil penilaian efektivitas yaitu 87,5% dapat dinyatakan efektif sebagai digital book.

DOI: 10.31004/obsesi.v7i2.4174

Evaluasi

Hasil evaluasi didapatkan dari lembar evaluasi dari dosen ahli serta angket respon guru kelas terhadap *digital book* berbasis budaya Minangkabau untuk menstimulasi perkembangan literasi anak usia 5 hingga 6 tahun di TK. Dari hasil desain buku validitas butir soal cukup memuaskan, dan hasil kesimpulan evaluasi validator dinyatakan tersedia dengan koreksi. Hasilnya, konsekuensi ahli bahasa memiliki validitas item yang cukup dan substantif, dan hasil evaluasi akhir ahli bahasa dinyatakan layak untuk digunakan modifikasi. Selanjutnya, hasil evaluasi ahli media tentang kepraktisan memiliki validitas butir soal yang memuaskan, dan hasil evaluasi ahli media verifikator dinyatakan layak digunakan tanpa koreksi. Koreksi layout buku, bahasa serta media dilakukan untuk lebih mengembangkan media yang jauh lebih unggul.

Dari hasil evaluasi dalam uji praktikalitas media oleh 2 orang pendidik. Hasil uji praaktikalitas menyatakan bahwa *digital book* yang dibuat sangat membumi sebagai buku lanjutan yang bergantung pada budaya Minangkabau untuk memperkuat peningkatan kemampuan anak-anak usia 5 hingga 6 tahun di TK. Dari hasil persentase efektivitas media dinyatakan efektif sebagai media pembelajaran.

Digital book ini berisi tentang kisah Bung a sewaktu kecil yang sering mengaji disurau. Surau merupakan pusat pelaksanaan pengenalaan dan pendalama ilmu pengetahuan. Surau disebut sebagai suatau lemabaga pendidikan Islam semacam pesantren yang mana sebutan untuk seorang guru ialah " Syaikh". (Azra : 2003). Minangkabau menganut sistem religi " *adat basandi syarak, sarak basandi kitabullah*" yang artinya adat berlandaskan pada agama, sedangkan agama berlandaskan pada Al-quran". Cerita ini diambil dari buku biografi Bung Hatta yang ditulis Memoir tahun 1979.

Cerita mempunyai manfaat bagi perkembangan anak yaitu membantu pembentukan pribadi dan moral anak, menyalurkan kebutuhan imajinasi dan fantasi, memacu kemampuan verbal anak. (Madyawati : 2016). Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa produk *digital book* yang memuat cerita tentang Bung Hatta mendapat respon positif bagi anak dan guru karena *digital book* dapat merangsang literasi anak dan anak mendapatkan pengetahuan tentang budaya Minangkaba serta membantu guru dalam PBM. Selain *digital book* dinyatakan praktis sebagai bahan ajar serta dapat digunakan secara berulang-ulang bila diperlukan.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa *digital book* dapat menunjang pengenalan literasi di Taman Kanak-kanak (TK), terlihat dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Dengan *digital book* pembelajaran menjadi menyenangkan lewat tampilan gambar yang menarik dan cerita yang menginspirasi. Hal ini juga sejalan dengan pengenalan Budaya Minangkabau lewat Tokoh Pahlawan yang dekat dengan anak, sehingga anak- anak tetap mengenal nilai-nilai Budaya Minangkabau. Dengan adanya pembaharuan dari media pembelajaran ini diharapkan juga dapat diaplikasikan di sekolah lain.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada Kepala Sekolah dan para guru dalam memfasilitasi tempat dan kerjasama dalam penelitian ini. Anak-anak TK Surya Kids Bukitinggi yang telah bersedia bermain sambil belajar dalam penelitian ini. Program Magister Universitas Negeri Padang yang membantu dan mendukung penyelesaian artikel ini. Tak lupa peneliti sampaikan terima kasih kepada Dosen pembimbing yang telah membimbing proses penelitian ini, serta terima kasih peneliti ucapkan kepada tim editor Jurnal Obsesi yang telah menyediakan wadah penerbitan sehingga memungkinkan penelitian ini diterbitkan.

DOI: 10.31004/obsesi.v7i2.4174

Daftar Pustaka

Andina, E. (2011). Buku Digital dan Pengaturannya. *Jurnal Aspirasi*, *2*(2), 95. https://jurnal.dpr.go.id/index.php/aspirasi/article/view/429

Ariyanti, T. (2016). The Importance of Childhood Education for Child Development. *Dinamika Pendidikan Dasar*, *8*(1), 50–58. https://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/Dinamika/article/view/943

Azra, A. (2003). *Surau Pendidikan Islam Tradisional dalam Transisi dan Modrenisasi*. PT Logos Wacana Ilmu.

Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer. https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6

Branch, R. M. (2010). Instructional design: The ADDIE approach. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer Science & Business Media. https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6

Diradjo, I. D. S. (2013). *Tambo Alam Minangkabau Tatanan Adat Warisan Nenek Moyang Orang Minang*. Kristal Multimedia.

Eliza, D. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual Learning (Ctl) Berbasis Centra Di Taman Kanak-Kanak. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *13*(2), 93–106. https://doi.org/10.24036/pedagogi.v13i2.4286

Eliza, D. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran Karakter Berbasis Cerita Tradisional Minangkabau Untuk Anak Usia Dini. *Pedagogik*, *3*, 153–163. https://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Pedagogi/article/view/1072

Eliza, D. (2018). *Emergent Literacy Based on Wordless Picture Book to Introduce Minangkabau Cultural Value and Identity for Early Childhood*. *169*(Icece 2017), 284–288. https://doi.org/10.2991/icece-17.2018.73

Etivali, A. U. Al, & Kurnia, A. M. B. (2019). Pendidikan pada anak usia dini. *Jurnal Penelitian Medan Agama*, *10*(2), 212–236. http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/medag/article/view/6414

Fauziddin, M., & Mufarizuddin, M. (2018). Useful of Clap Hand Games for Optimalize Cogtivite Aspects in Early Childhood Education. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *2*(2), 162. https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.76

Halingkar, Linda, D. (2018). *Perancangan Buku Digital Interaktif Mengenai Kehidupan J.R.R. Tolkien Sebagai Tokoh Inspiratif Untuk Remaja 12-15 Tahun*. *Jurnal DKV Adiwarna, Universitas Kristen Petra*, 1(2). https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/744

Hasyim, N., Mutiaz, I. R., & Sahari, A. (2014). Perancangan Desain Aplikasi Buku Digital (E-Book) Dengan Objek Masjid Agung Demak. *Techno.COM*, *13*(3), 158–167. https://publikasi.dinus.ac.id/index.php/technoc/article/view/566

Hatta, M. (1979). *Mohammad Hatta: memoir*. PT Tintamas Indonesia.

Khairrani, A. (2019). *E - Book sebagai media pembelajaran di masa depan*. 5–6. http://repository.fe.unj.ac.id/7378

Kuntjaraningrat. (1974). *Kebudayaan Mentaliteit dan Pembangunan*. gramedia.

Lestari, R. T., Adi, E. P., & Soepriyanto, Y. (2016). Ebook Media Pembelajaran Interaktif. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, 1(1).* http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/3529

M.S, A. (2006). *Adat Minangkabau Pola dan Tujuan Hidup Orang Minang*. Citra Harta Prima.

Madyawati, L. (2016). *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Prenadamedia Group.

Makdis, N. (2020). Penggunaan e-book pad era digital. *Al-Maktabah*, *19*, 77–84. https://journal.uinjkt.ac.id/index.php/al-maktabah/article/view/21058

Mawarni, S., & Muhtadi, A. (2017). Pengembangan digital book interaktif mata kuliah pengembangan multimedia pembelajaran interaktif untuk mahasiswa teknologi pendidikan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, *4*(1), 84. https://doi.org/10.21831/jitp.v4i1.10114

DOI: 10.31004/obsesi.v7i2.4174

McGlynn-Stewart, M., Murphy, S., Pinto, I., Mogyorodi, E., & Nguyen, T. (2019). Technology supported early literacy learning in a multilingual community preschool. *Education 3-13*, *47*(6), 692–704. https://doi.org/10.1080/03004279.2018.1520279

Meliyani, N. K., Ambara, D. P., & Tirtayani, L. A. (2022). *Buku Digital Berbasis Literasi pada Tema Binatang untuk Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, 10(1), 99–110. https://doi.org/10.23887/paud.v10i1.47182

Mentari, D., Sumpono, S., & Ruyani, A. (2018). Pengembangan media pembelajaran e-book berdasarkan hasil riset elektroforesis 2-d untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif mahasiswa. *PENDIPA Journal of Science Education*, *2*(2), 131–134. https://doi.org/10.33369/pendipa.2.2.131-134

Rakimahwati. (2012). *Model Pembelajaran Sambil Bermain Pada Anak Usia Dini*. UNP Press.

Shomiyatun, S. (2018). Menanamkan Budaya Literasi Pada Anak. *Abdau: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, *1*(2), 148–172. https://doi.org/10.36768/abdau.v2i1.41

Sukmadinata, N. S. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. PT. Remaja Rosdakarya.

Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Kencana Perdana Media Group.

Suyadi. (2011). *Manajemen PAUD TPA-KB/RA (Mendirikan Mengelola dan Mengembangkan PAUD)*. Pustaka Pelajar.

Syafruddin, S. (2019). Pengembangan Digital Book Berbasis Android Untuk Menstimulus Psikomotorik Siswa. *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, *3*(1), 8. https://doi.org/10.22373/cj.v3i1.4212

Toharuddin, D. (2011). *Membangun Literasi Sains Peserta Didik*. Humaniora.

Yulsyofriend. (2013). *Permainan Membaca dan Menulis Anak Usia Dini*. Sukabina.

Zati, V. D. A. (2018). Upaya Untuk Meningkatkan Minat Literasi Anak Usia Dini. *Bunga Rampai Usia Emas*, *4*(1), 18–21. https://doi.org/10.24114/jbrue.v4i2.12116