



## **Analisis *Information book* Pengenalan Budaya Minangkabau untuk Anak Usia Dini**

**Lisa Elfira<sup>1✉</sup>, Delfi Eliza<sup>2</sup>**

Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang, Indonesia<sup>(1,2)</sup>

DOI: [10.31004/obsesi.v7i4.5028](https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.5028)

### **Abstrak**

Pengenalan budaya harus dimulai sedini mungkin dengan mengedukasi anak tentang keragaman budaya di Indonesia. Pengenalan budaya dimulai dari lingkungan yang berkembang pada bayi. Pada proses pembelajaran di sekolah, guru menyampaikan pengenalan budaya menggunakan metode narasi di depan kelas tanpa menggunakan media pendukung yang nyata. Penelitian ini berupaya untuk merancang dan menghasilkan buku fisik berupa *information book* yang bermanfaat dan efektif untuk mengenalkan budaya Minangkabau kepada anak usia dini. Metode penelitian R&D (Research and Development) dengan menggunakan model ADDIE. Hasil analisis angket validasi *information book* yang dikembangkan mencapai tingkat 90,36 persen dengan kategori sangat valid, seperti yang ditunjukkan oleh hasil. Hasil uji kepraktisan *information book* yang dikembangkan mencapai 96,4% dengan kategori sangat praktis. Melalui kegiatan pretest dan posttest, kategori keefektifan *information book* yang dibuat untuk uji keefektifan mengalami peningkatan sebesar 88% berada pada kategori sangat efektif.

**Kata Kunci:** *desain informational book; analisis kebutuhan; anak usia dini*

### **Abstract**

The introduction of culture must begin as early as possible by educating children about the diversity of cultures in Indonesia. The introduction of culture begins with the developing environment of the infant. In the school learning process, the teacher conveys the introduction to culture through the narrative method in front of the class without the use of tangible support materials. This research seeks to design and produce physical books in the form of informational books that are useful and effective for introducing the culture of Minangkabau to young children. This is an R&D (Research and Development) study utilizing the ADDIE methodology. The analysis of the developed informational book validation questionnaire attained a level of 90.36 percent with a very valid category, as indicated by the results. The practicality test results for the informational book were 96.4% with a very practical category. Through pretest and posttest activities, the effectiveness category of the informational book created for the test of effectiveness increased by 88% to very effective.

**Keywords:** *informational book design; needs analysis; early childhood*

---

Copyright (c) 2023 Lisa Elfira & Delfi Eliza

✉ Corresponding author : Lisa Elfira

Email Address : [elfiralisa75@gmail.com](mailto:elfiralisa75@gmail.com) (Padang, Indonesia)

Received 10 July 2023, Accepted 29 August 2023, Published 29 August 2023

## Pendahuluan

Introduction includes background, theoretical basis, problems, problem solving plans dan tahun-tahun awal masa kanak-kanak sangat penting untuk menanamkan nilai-nilai moral, budaya, dan nilai-nilai lainnya (Rakimahwati, 2012). Pada usia ini, anak-anak harus dibantu untuk memahami lingkungan sekitar mereka; anak-anak dengan mudah menerima dan meniru apa yang mereka lihat, terutama jika diajari untuk melakukannya (Fitrianti & Eliza, 2019). Pendidikan anak usia dini adalah proses pemberian rangsangan pendidikan yang dirancang untuk mendorong perkembangan anak secara menyeluruh. Pendidikan anak usia dini terdiri dari interaksi dan pengalaman belajar yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan fisik, kognitif, sosial, dan emosional anak. Pendidikan anak usia dini memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk menyelidiki, bermain, dan belajar dengan cara yang menyenangkan dan sesuai dengan perkembangan mereka (ZR & Eliza, 2020). Tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk menanamkan pengetahuan dasar, keterampilan, dan sikap positif yang berfungsi sebagai fondasi penting untuk perkembangan selanjutnya (Ardiyanti et al., 2021). Anak-anak didorong untuk mengembangkan keterampilan kognitif seperti bernalar, berbicara, dan berkomunikasi dalam lingkungan pendidikan yang terstruktur dan terarah. Selain itu, mereka juga terlibat dalam kegiatan motorik halus dan kasar serta diberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan teman sebayanya dan mengembangkan keterampilan sosial yang penting, dengan pengembangan literasi prasekolah anak akan memiliti landasan yang kuat untuk terampil membaca (Azizah & Eliza, 2023).

Selain itu, pendidikan anak usia dini juga memperhatikan perkembangan emosional anak (Munasti et al., 2022). Anak-anak didorong untuk mengenali dan mengelola emosi mereka, mengembangkan keterampilan empati, dan memahami diri mereka sendiri dan orang lain melalui interaksi dengan guru dan teman sebaya. Pendidikan anak usia dini memainkan peran penting dalam meletakkan dasar yang kuat untuk pembelajaran yang berkelanjutan pada anak-anak. Dengan memberikan rangsangan pendidikan yang sesuai dengan perkembangan anak, anak-anak dapat mengembangkan minat, motivasi, dan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan belajar di masa depan. Pendidikan anak usia dini juga berkontribusi pada pengembangan karakter, moral, dan nilai-nilai positif yang memungkinkan anak-anak untuk tumbuh menjadi individu yang berempati, bertanggung jawab, dan memiliki kepedulian sosial (Yusdiana et al., 2023). Pendidikan anak usia dini merupakan proses penting yang memberikan stimulasi pendidikan yang sesuai dengan perkembangan anak. Melalui pendidikan ini, anak-anak dapat mengembangkan aspek-aspek penting dalam diri mereka, meletakkan dasar yang kuat untuk pembelajaran dan perkembangan di masa depan (Setiawan, 2016).

Tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk memberikan dasar yang kuat bagi perkembangan fisik, kognitif, sosial, emosional, dan moral anak (Setiawan, 2016). Tahap pendidikan ini berupaya menyediakan kondisi yang menstimulasi dan mendukung secara optimal untuk pembelajaran dan perkembangan yang optimal. Tujuan lain dari pendidikan anak usia dini adalah pengembangan keterampilan sosial, pengetahuan dasar, kemampuan kognitif awal, dan kemampuan bahasa (Syartika & Delfi, 2022). Selain itu, pendidikan anak usia dini juga bertujuan untuk mengenalkan anak pada nilai-nilai moral, etika, dan norma-norma sosial. Dengan memberikan pendidikan yang berkualitas pada usia ini, diharapkan anak-anak akan mengembangkan fondasi yang kuat untuk belajar di masa depan, memperoleh kemandirian, dan tumbuh menjadi individu yang kompetitif dan berkontribusi positif bagi masyarakat (Sujiono, 2011). Kurikulum 2013 dalam Permendikbud No. 146 Tahun 2014 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini menekankan pada keunggulan budaya untuk menumbuhkan rasa kebanggaan terhadap bangsa, diri sendiri, dan masyarakat. Perlunya mengenalkan anak pada budaya bangsa dengan menekankan pentingnya menghargai budaya bangsa. Pengenalan budaya sejak dini mendidik anak-anak tentang keanekaragaman budaya yang harus dihargai, dengan demikian memastikan bahwa norma

dan nilai budaya bangsa diteruskan ke generasi berikutnya. Menurut (Rahmawati, 2015) Anak-anak belajar norma dan nilai dari lingkungan mereka melalui apa yang mereka lihat, dengar, dan alami; oleh karena itu, contoh langsung lebih efektif untuk menanamkan nilai-nilai budaya pada anak-anak.

Menurut (Riwayat Attubani, 2014) Budaya adalah hasil kreativitas manusia yang memiliki aplikasi praktis dalam kehidupan sehari-hari. Budaya adalah perwujudan moral dan fisik dari budi atau akal budi manusia. Kebudayaan merujuk pada pola-pola yang kompleks dari perilaku, pemikiran, institusi, nilai-nilai, norma, dan produk materi yang dibagikan oleh anggota suatu kelompok sosial. Konsep kebudayaan meliputi berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk bahasa, agama, seni, teknologi, sistem sosial, sistem ekonomi, adat istiadat, dan banyak lagi (Prayogi & Danial, 2016).

Kabupaten Tanah Datar juga dikenal dengan nama Luhak Nan Tuo. Luhak yang pertama kali didirikan ini memiliki potensi wisata sejarah yang luar biasa (Tim Yayasan Gunung Bungsu, 2014). Batusangkar merupakan ibukota kabupaten Tanah Datar. Sebagai pusat kebudayaan Minangkabau dan sekitarnya, Batusangkar dijuluki sebagai kota budaya karena banyaknya peninggalan sejarah dan prasasti, serta istana pangkalan Pagaruyung yang merupakan pusat kerajaan Minangkabau. Anak-anak harus dihadapkan pada budaya yang sesuai dengan konteks lingkungan perkembangan mereka agar mereka dapat mengembangkan kemampuan berpikir dan mengkonseptualisasikan isu-isu sosial sesuai dengan pengalaman hidup mereka. Selain itu, tujuannya adalah agar anak-anak memperoleh wawasan tentang budaya mereka sendiri dan budaya orang lain (Eliza, 2017).

Generasi baru tidak memahami atau menghargai budaya Minangkabau seperti dulu. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman masyarakat terhadap nilai-nilai luhur budaya Minangkabau (Warmansyah et al., 2022). Akibatnya, pemahaman masyarakat terhadap nilai-nilai tradisional mereka semakin berkurang. Oleh karena itu, perlu adanya kegiatan dan pembinaan kepada generasi muda agar mereka lebih menghargai dan memahami budayanya sendiri. Sehingga dapat membendung arus globalisasi dan keterbukaan informasi yang didapat oleh generasi muda kita, serta menyensor budaya Barat (Almo et al., 2018).

Cara terbaik untuk mendidik anak adalah melalui media sastra (Mega, 2016). Penggunaan media buku cetak sangat dianjurkan karena lebih sehat untuk mata anak-anak. Pengenalan budaya, khususnya kepada anak usia dini, akan lebih bermakna jika menggunakan teknik atau metode yang tepat. Di antara metode tersebut adalah penggunaan information book. Buku informasi merupakan salah satu subgenre dari literatur nonfiksi anak (Asri, 2016). Buku informasi dapat diartikan sebagai buku yang menyajikan berbagai topik yang berhubungan dengan fakta (Naidoo, 2007).

Buku-buku yang berisi informasi, fakta, konsep hubungan antara fakta dan konsep, dll., yang dapat merangsang penyelidikan anak-anak diklasifikasikan sebagai buku informasi (Nurgiyanto, 2004). Anak-anak dapat memperoleh berbagai informasi tentang berbagai fakta yang disajikan dalam isi buku informasi. Sebagai subkategori literatur, buku informasi terdiri dari berbagai macam judul yang berisi berbagai macam topik, peristiwa, atau apa pun yang menyajikan data. Investigasi ini menghasilkan sebuah information book.

Informational book adalah Buku bergambar novel anak-anak yang menggabungkan teks dan ilustrasi. Dengan bantuan buku bergambar yang berkualitas, anak-anak akan lebih mudah memahami dan memperkaya pengalaman dan pengetahuan mereka. Konsep yang mendasari perancangan buku informasi ini adalah bahasa yang mudah dipahami, mulai dari tampilan visual dan teksnya. Buku ini berisi informasi yang disajikan secara singkat, padat, dan sederhana, menarik bagi anak-anak, serta mudah dipahami. Dalam perancangan buku ini, jenis huruf kaligrafi akan dipilih untuk judul buku pada sampul, serta untuk teks dan sub judul. Tujuan dari pemilihan jenis huruf ini adalah untuk memberikan kesan fleksibel dan tidak kaku (informal), karena target audiens yang dituju adalah anak usia 5 sampai 6 tahun (ZR & Eliza, 2020).

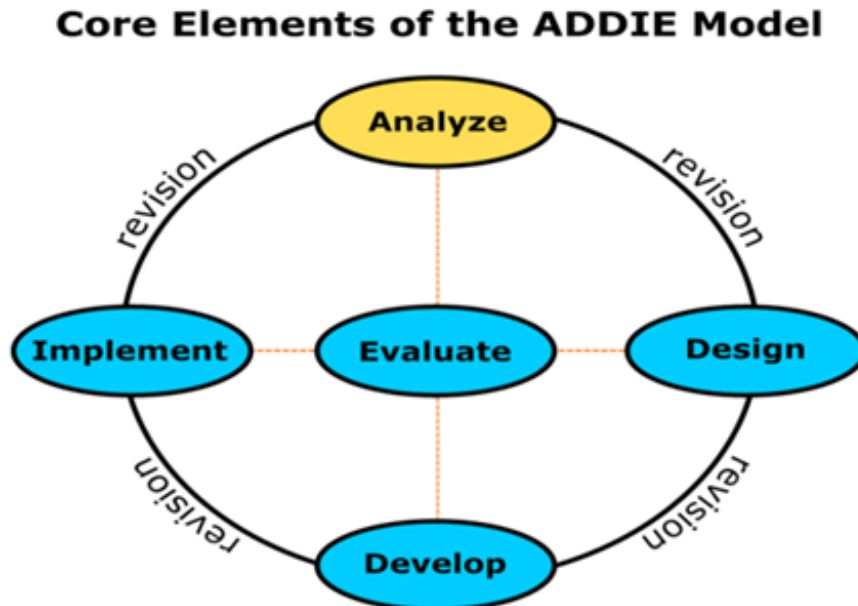
Menurut (Duke, 2003) Buku informasi adalah saluran bagi anak-anak untuk mendapatkan pengetahuan tentang dunia, dan kosakatanya cukup sederhana untuk dipahami anak-anak. Menurut hasil investigasi (Kotaman & Tekin, 2017). Disarankan agar para pengajar, orang tua, administrator, perusahaan penerbit, dan pemangku kepentingan lainnya untuk menekankan dan menyediakan buku bagi anak-anak, terutama buku-buku informasi, karena buku-buku tersebut sangat bermanfaat bagi perkembangan literasi dan akademis mereka.

Kelebihan dari buku informasi Menurut (Duke, 2003) teks informasi untuk anak kecil memiliki sejumlah efek positif pada perkembangan anak. Berikut ini adalah penjelasan rinci tentang beberapa manfaat tersebut: Berpengetahuan dan informatif: Teks informasi untuk anak kecil memberi anak-anak akses ke informasi dan pengetahuan baru. Buku-buku ini sering kali memperkenalkan anak-anak pada konsep-konsep dasar seperti angka, huruf, bentuk, warna, hewan, dan dunia alam dengan cara yang menarik dan sederhana. Dengan membaca buku-buku informasi, anak-anak dapat meningkatkan kosakata dan kemampuan bahasa mereka. Mereka akan terpapar dengan berbagai kata dan frasa yang akan meningkatkan kemampuan bahasa mereka. Selain itu, buku-buku informasi juga dapat mengajarkan tata bahasa, struktur kalimat, dan kemampuan komunikasi yang efektif kepada anak-anak. Buku-buku informasi anak-anak sering kali diilustrasikan dengan gambar-gambar menarik yang dapat merangsang minat dan kreativitas mereka. Ilustrasi-ilustrasi ini membantu anak-anak dalam memvisualisasikan konsep-konsep yang mereka baca dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Selain itu, buku-buku ini dapat menginspirasi anak-anak untuk menggunakan imajinasi mereka untuk menciptakan cerita dan skenario baru. Buku-buku informasi memberikan stimulasi mental yang dapat membantu perkembangan kemampuan kognitif pada anak-anak. Membaca buku-buku ini dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam melakukan observasi, perbandingan, kategorisasi, dan pemecahan masalah. Selain itu, anak-anak dapat belajar tentang sebab dan akibat, urutan kejadian, dan konsep-konsep lain yang memperkuat kemampuan penalaran logis mereka.

Buku informasi juga dapat digunakan sebagai sarana untuk membina interaksi sosial dan emosional. Ketika orang dewasa dan anak-anak membaca bersama, mereka dapat mendiskusikan isi buku, bertukar pendapat, dan mengajukan pertanyaan. Hal ini dapat memperkuat ikatan antara anak-anak dan orang dewasa dan mendorong anak-anak untuk mengekspresikan emosi mereka melalui cerita yang mereka baca. Buku informasi memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk belajar tentang berbagai aspek dunia yang ada di sekitar mereka. Anak-anak dapat belajar tentang berbagai mata pelajaran, termasuk sejarah, ilmu pengetahuan, alam, budaya, dll. Hal ini akan meningkatkan pemahaman mereka tentang lingkungan sekitar dan memperluas pandangan dunia mereka. Dengan mengekspos anak-anak pada buku-buku informasi di usia muda, mereka akan menjadi terbiasa dengan kegiatan membaca dan lebih mungkin untuk mengembangkan kebiasaan membaca yang baik di masa depan. Membaca secara teratur dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa, memperluas pengetahuan mereka, dan membekali mereka untuk menghadapi tuntutan akademis yang lebih besar di masa depan. Meningkatkan pemahaman dan logika: Pemahaman dan logika anak-anak ditingkatkan dengan membaca literatur nonfiksi. Siswa mendapatkan pemahaman tentang hubungan sebab-akibat, mengenali pola, menarik kesimpulan, dan menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan sebelumnya. Ini adalah kemampuan penting untuk mengembangkan pemikiran kritis dan analitis. Manfaat-manfaat ini menunjukkan mengapa buku-buku informasi untuk anak usia dini merupakan sumber daya yang berharga bagi pendidikan dan pertumbuhan anak. Perkembangan intelektual, bahasa, sosial, dan emosional anak dapat menerima banyak manfaat jangka panjang dari membaca buku informatif secara rutin.

## Metodologi

R &D (Research and Development) adalah bentuk penelitian yang digunakan. Penelitian ini berkonsentrasi pada pembuatan information book untuk mengenalkan budaya Minangkabau kepada anak usia dini. Model desain penelitian pengembangan ini menggunakan penelitian R&D dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) yang terdiri dari lima tahap. Sebagaimana disajikan pada gambar 1.



Gambar 1. Prosedur pengembangan *informational book*

Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan, mendesain dan mengevaluasi *informational book* untuk pengenalan budaya Minangkabau melalui pengenalan wisata sejarah yang ada di Tanah Datar. Tujuan lain dikenalkan wisata sejarah yang ada di Tanah Datar agar anak- anak TK mengetahui wisata sejarah yang ada di Tanah Datar sehingga wisata sejarah yang ada di Tanah Datar tidak terlupakan dan generasi muda peduli, serta menghargai peninggalan sejarah yang ada dilingkungan tempat tinggal mereka.

Uraian produk *informational book* yang akan dikembangkan sebagai berikut; 1) Materi yang dimasukkan dalam “*informational book* adalah untuk pengenalan wisata sejarahnya Luhak nan Tuo/ Tanah Datar, materi buku ini terdiri a) Istana Pagaruyung, B) Prasasti Adityawarman, C) Batu Batikam, D) Benteng Van Der Capellen, E) Balairung Saeri Tabek, F) Batu Angkek- Angkek, G) Puncak Pato, H) Nagari Tuo Pariangan, I), Ustano Rajo Alam, K) Istano Silinduang Bulan, 2) Gambar yang digunakan mempunyai ilustrasi menarik minat anak, 3) bahasa yang digunakan memudahkan anan untuk memahami setiap kata.

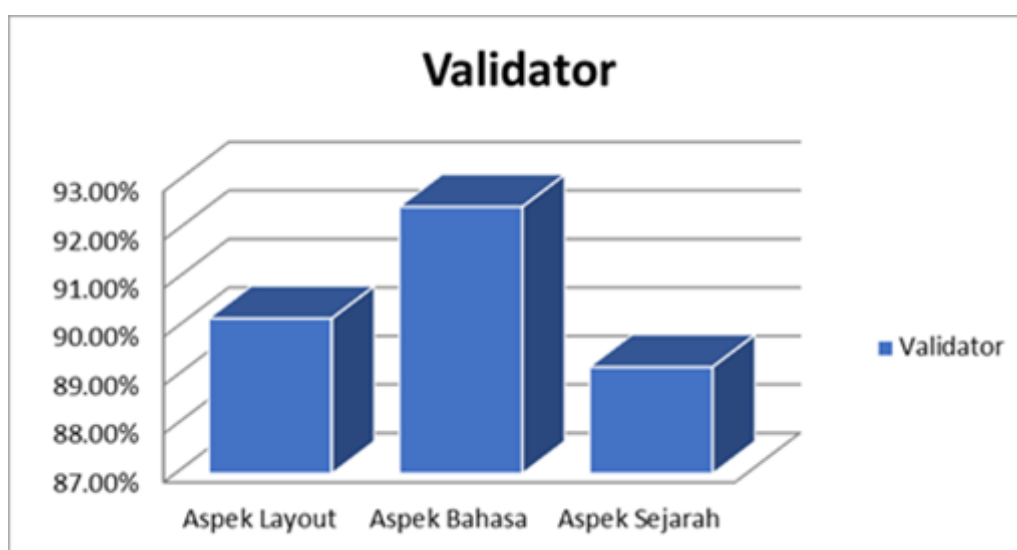
## Hasil dan Pembahasan

Tahap analisis merupakan tahap awal dari proses pengembangan, yang terdiri dari analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis peserta didik. Pada tahap analisis kebutuhan ditemukan bahwa anak membutuhkan media untuk mengenalkan budaya Minangkabau khususnya tempat wisata sejarah yang ada di Luhak Nan Tuo atau Tanah Datar. Analisis kemampuan anak dijadikan gambaran dan sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun materi yang akan dimasukkan ke dalam *informational book*, sedangkan menganalisis motivasi anak dalam kegiatan pembelajaran dijadikan pedoman untuk penyajian materi yang membuat anak tertarik untuk memperhatikan dengan design gambar dan warna yang cerah dan menarik, sehingga anak termotivasi untuk belajar karena anak menyukai warna yang menarik. Analisis Kebutuhan peserta didik untuk dapat mnceritakan

kembali apa yang mereka dengar, hanya sebagian kecil dari jumlah anak yang mampu melakukan kegiatan tersebut, sebagian yang lain masih malu- malu (tidak mempunyai keberanian) untuk bercerita dan tidak mau mengeluarkan suaranya untuk mengucapkan kata- kata dan hanya diam saja. Terakhir analisis kebutuhan pendidik yang terlihat bahwa pendidik membutuhkan media dalam pengenalan kebudayaan Minangkabau, karena kurangnya keterampilan dan inisiatif guru untuk memperbaharui keilmuan mendidik mereka dalam penggunaan buku pembelajaran yang sesuai dengan tantangan zaman.

Tahap analisis kurikulum yang dilakukan dihasilkan Kegiatan pembelajaran menggunakan informational book memberikan pelajaran yang tidak hanya terfokus mendengarkan saja namun anak berkesempatan untuk mengembangkan kemampuan Bahasa mereka dengan bercerita di depan guru dan teman dan juga mengembangkan keberanian mereka untuk berdiri di depan kelas sehingga anak akan mendapatkan pengalaman serta pengetahuan yang berharga. Penyajian informational book memberikan peluang anak bereksplorasi dengan memahami materi yang disampaikan dengan melihat gambar dari wisata sejarah di Tanah datar yang di gambar dalam bentuk animasi. namun media ini hanya terbatas pada 1 sub tema Tanah Datar sub- sub tema wisata sejarah Tanah Datar. Tahap analisis peserta didik dilakukan Analisis perkembangan bahasa anak dilakukan dengan mengamati kemampuan peserta didik dalam bercerita. Dengan berpedoman kepada situasi yang ada maka perlu di kembangkan kemampuan berbahasa anak melalui informational book untuk pengenalan budaya Minangkabau, sehingga anak juga mengetahui wisata sejarah yang ada di Tanah Datar. Dengan menganalisis peserta didik ini dapat dikatakan bahwa dalam pengenalan budaya Minangkabau khususnya Tanah Datar memerlukan suatu media untuk mengenalkan Wisata Sejarah di Minangkabau.

Tahap perancangan yang pertama yaitu design cover. Cover Informational Book untuk pengenalan budaya minangkabau untuk pengenalan Budaya Minangkabau bagi anak usia dini di desain dengan tampilan dicovernya berupa tampilan animasi dari Nagari Tuo Pariangan, yang dilengkapi dengan Lambang dan bendera Tanah Datar. Dilengkapi dengan Kata pengantar di awal pada informational book bertujuan untuk mengkomunikasikan pada guru serta ucapan syukur penulis kepada Allah SWT dan mengucapkan terimakasih kepada pembimbing dan penguji serta validator dalam membuat informational book ini. Tahap selanjutnya dilakukan perancangan isi buku. Nilai rata-rata validator disajikan dengan grafik pada gambar 2.



Gambar 2. Diagram nilai rata-rata skor *informational book*

Tahap pengembangan dilakukan validasi oleh ahli bahasa, sejarah, layout buku. Validasi ahli Bahasa adalah 92,5% dengan kesimpulan Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi. Validasi ahli sejarah adalah 89,2 % dengan kesimpulan Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi. Sedangkan validasi ahli layout adalah 90,2% dengan kesimpulan Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi. Sehingga diperoleh rata-rata penilaian dari validator sebesar 90,63 %, dapat diambil kesimpulan produk informational book sangat valid. Setelah produk dinyatakan valid maka selanjutnya dilakukan uji coba terbatas kepada 15 orang siswa dengan perolehan hasil rata-rata persentase praktikalitas setiap aspek penilaian adalah 96,4 %. Hasil Uji coba praktikalitas terbatas menyatakan bahwa informational Book yang dikembangkan dinyatakan sangat praktis. Sehingga dengan hasil uji coba terbatas informational Book dapat dilanjutkan pada tahap implementasi. Tahap implementasi dilakukan uji praktikalitas kepada 5 orang guru dari sekolah yang berbeda dan kepada 15 orang anak, Hasil rata-rata persentase praktikalitas aspek penilaian oleh Guru adalah 96,4%. Sehingga hasil rata-rata persentase praktikalitas oleh guru yaitu 96,4 % berada pada kategori sangat praktis untuk digunakan. Data hasil efektifitas yaitu 90,9% yang dapat dinyatakan sangat efektif sebagai informational book untuk pengenalan budaya Minangkabau bagi anak usia dini.

Tahap evaluasi atau penilaiam dilakukan setelah maupun sebelum dilakukan implementasi , diperoleh hasil evaluasi Dalam merealisasikan informational book terhadap Rencana Pelaksanaan Harian (RPPH) memudahkan guru karena materi yang terdapat pada media telah disesuaikan dengan kurikulum 2013. Kemudian materi dalam informational book disajikan lengkap dan mudah dipahami sehingga meningkatkan imajinasi dan pengetahuan anak . Selanjutnya informational book mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. Design informational book juga sudah menarik dengan durasi yang di sesuaikan dengan karakteristik anak dan anak antusias, termotivasi serta menambah minat belajar anak sehingga dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan bahasanya.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah informational book untuk pengenalan budaya Minangkabau bagi Anak Usia Dini. Produk Informational Book telah diuji cobakan di TK Kasih Bunda Koto Laweh dengan jumlah siswa 15 orang. (Sugiyono, 2013) menjelaskan bahwa produk yang dibuat berbentuk kurikulum, model- model pembelajaran, dan media pembelajaran sangat efektif kalau dicobakan dan dipergunakan untuk kepentingan pembelajaran. Hasil dari produk berupa informationak book yang berisikan tentang wisata sejarah yang ada di Tanah Datar untuk pengenalan Budaya Minangkabau khususnya Luhak Nan Tuo, Selain diuji cobakan di TK Kasih Bunda Koto Laweh juga di uji cobakan di Beberapa TK di Kecamatan Tanjung Baru Percobaan ke TK lain dalam rangka penyebaran produk tetapi data tidak diambil karena hanya penyebaran saja, sebab sudah dibatasi di bab 3 tentang tempat penelitian. Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan penelitian ini dikatakan berhasil dan anak- anak sangat antusias dengan belajar yang bersemangat seperti anak- anak mulai mengenali wisata sejarah yang ada di Tanah Datar. Untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak maka dilakukan serangkaian validasi ahli bahasa, validasi ahli sejarah, validasi ahli desain/ layout buku, uji praktikalitas dan uji efektivitas. Rangkaian tersebut dilakukan untuk mendapatkan media pembelajaran yang layak dan bermanfaat bagi pengguna. Berikut hasil analysis, design, development, implementasi dan evaluate media informational book untuk pengenalan budaya Minangkabau bagi anak usia dini.

Perancangan media pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan bahasa melalui informational book dalam bentuk buku pembelajaran. Pada fase analisis yaitu mengidentifikasi kemungkinan penyebab kesenjangan yang terjadi dan mengusulkan bagaimana strategi dalam mengatasi kesenjangan berdasarkan bukti empiris dan potensi keberhasilan. Analisis kebutuhan merupakan proses formal untuk menentukan jarak atau kesenjangan antara keluaran dan dampak yang diinginkan dan memprioritaskan pemecahan masalahnya. Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui masalah dasar yang dibutuhkan dalam pengembangan informational book. Media yang di tampilkan berupa gambar, tulisan dan animasi yang dapat mengembangkan kemampuan berbahasa anak.

Informational book yang sudah dibuat akan dikembangkan dalam bentuk buku pembelajaran. Didukung oleh (Huda et al., 2020) tahapan pada tahap design yaitu a. menentukan tim pengembangan, b. menentukan sumber daya yang dibutuhkan, c. memilih dan menentukan cakupan, struktur dan urutan materi dan pesan pembelajaran, d. Pembuatan Storyboard, e. Menentukan Spesifikasi produk, f. Membuat prototipe produk.

Ditinjau dari segi bahasa menunjukkan bahwa Informational Book pada indikator bahasa yang digunakan mudah dipahami, pemilihan kata/diksi didalam cerita sesuai untuk anak usia dini, pemahaman terhadap pesan yang ada pada cerita, ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan anak usia dini, ketepatan ejaan, ketepatan tata bahasa, kalimat yang digunakan jelas dan tepat, menggunakan bahasa Minangkabau, keakuratan fakta dan konsep, isi pesan mudah dipahami mendapatkan penilaian validasi sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi. Menurut (Suryana et al., 2021) bahasa merupakan alat komunikasi utama bagi seorang anak untuk mengungkapkan berbagai keinginan maupun kebutuhannya, sedangkan aktivitas membaca reseptif seperti kegiatan mendengarkan dan membaca suatu informasi. Ini merupakan suatu proses memahami informasi dari teks dan pengetahuan, yang memiliki peranan utama dalam membentuk makna. Untuk itu pemilihan bahasa yang tepat perlu diperhatikan dalam mengembangkan sebuah model yang akan menjadi media dalam pembelajaran.

Informational Book dari segi konten bermamfaat untuk perkembangan karakter anak, secara sosial (Reza & Mayar, 2022) sangat tergantung pada individu anak, peran orang tua, lingkungan masyarakat dan termasuk Taman Kanak-kanak. Ada kaitan erat antara pengalaman-pengalaman positif selama melakukan aktivitas yang menyenangkan dan dipupuk dimasa kanak-kanak yang dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma kelompok, moral, dan tradisi yang akan menjadi dasar bagi kemampuan meleburkan diri menjadi suatu kesatuan dalam komunikasi dan bekerjasama.

Tidak terlepas dari dari segi layout Informtional book menunjukkan bahwa pengembangan model informational book untuk pengenalan budaya Minangkabau bagi anak usia dini memperoleh skor penilaian sangat valid yaitu sebanyak 11 aspek. Hal ini sesuai dengan (Haryanto, 2020) yang menyatakan bahwa validasi produk dapat dilakukan oleh para ahli atau ahli yang berpengalaman untuk menilai kekuatan dan kelemahan suatu produk. Hal ini berarti bahwa tampilan media yang dikembangkan sangat baik dan dapat menarik minat dan gairah belajar anak. Hurlock menyatakan bahwa anak-anak menyukai cerita bergambar karena dengan cerita bergambar anak memperoleh wawasan baik pribadi dan sosial, menarik secara imajinasi dan memenuhi rasa ingin tahu anak serta cerita bergambar memberi anak alternatif aktivitas, mudah dibaca dan bagi anak yang belum mampu membaca dapat melihat gambar. Melihat pernyataan Hurlock diatas keseluruhan elemen yang terkandung dalam model informational book ini disajikan dengan baik dan menarik. Penyajian setiap elemen model informational book juga memperhatikan kejelasan informasi yang ingin disampaikan, sehingga menghasilkan model informational book yang memiliki tampilan ilustrasi menarik dan kejelasan dalam memaparkan konten sains dan pesan karakter yang disajikan. Hal ini juga sesuai dengan yang dikatakan oleh Dale's Cone Experience(Tuncer & Yılmaz, 2020) menyatakan dalam sebuah teori kerucut pengalaman yang dikembangkannya bahwa seseorang mendapatkan pengalaman langsung dengan simulasi secara nyata, maka 90% dari materi yang dipelajari akan mudah diingat, tetapi untuk seseorang yang menggunakan metode belajar dengan membaca buku saja, maka kemampuan teori yang diingat hanya 10%. Semakin nyata suatu media pembelajaran semakin bagus untuk pemahaman dan perkembangan belajar anak(SYARAH, 2023). Sejalan juga dengan menyatakan bahwa media dapat memberikan pengalaman nyata, menumbuhkan pemikiran yang kontinu, memberikan pengalaman yang tidak diperoleh dengan cara yang lain(Wahid & Cerya, 2022).



Namun penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan yang perlu dilakukan pengembangan dan perbaikan lebih lanjut untuk peneliti berikutnya. Penelitian ini hanya terbatas di beberapa sekolah PAUD di tanah datar, dapat dikembangkan kepada sekolah yang lebih luas. Buku informasi yang dikembangkan masih dalam bentuk hardcopy dan dapat dikembangkan dalam bentuk digital book sehingga dapat menyesuaikan dengan perkembangan zaman.

## Simpulan

Pengenalan budaya Minangkabau kepada anak usia dini dianggap paling efektif melalui penggunaan literatur informasi. Buku ini berisi informasi yang disajikan secara ringkas, lugas, dan menarik bagi anak-anak, disertai ilustrasi. Minat anak untuk bertanya, membuat hubungan antara informasi dengan pengetahuan atau pengalaman sebelumnya, dan memperluas pengetahuan mereka dapat ditingkatkan dengan membaca buku informasi. Melalui pembuatan buku-buku informatif tentang budaya Minangkabau, diharapkan generasi muda dapat lebih menghargai dan memahami warisan budaya mereka sendiri. Buku ini juga dapat mencegah hilangnya pemahaman masyarakat terhadap nilai-nilai tradisional mereka sebagai akibat dari globalisasi dan ketersediaan informasi. Buku ini memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk belajar dan menyelidiki berbagai aspek budaya Minangkabau melalui penggunaan bahasa yang mudah dipahami oleh mereka. Pengembangan buku informasi pengenalan budaya Minangkabau untuk anak usia dini dengan menggunakan metode ADDIE terbukti valid, efisien, dan praktis. Buku ini diharapkan dapat menjadi sumber belajar bagi anak-anak tentang budaya Minangkabau sehingga mereka dapat memahami dan menghargai warisan budaya sendiri sejak dini.

## Ucapan Terima Kasih

Allhamdulillah terima kasih saya ucapkan kepada diri sendiri yang sudah berjuang sejauh ini, terima kasih untuk kedua orang tua yang sudah menjadi support terbaik dan keluarga yang sudah memberikan dukungan dan terima kasih kepada ibu pembimbing yang telah sabar membimbing saya, serta teman seperjuangan yang sudah banyak membantu dan mendukung saya dalam menyelesaikan tulisan ini.

## Daftar Pustaka

- Almo, R., Pramono, Lindawati, Rosa, S., Reniwati, Meigalia, E., Hidayat, H. N., Putra, Y. S., Wasana, Awwali, M., Hasanuddin, Bahren, Anwar, K., Khanizar, Irwandi, & Dahrizal, M. (2018). Pengembangan Literasi Budaya Minangkabau Bagi Masyarakat Nagari Sumaniak Kabupaten Tanah Datar. In *Laporan Pengabdian Kepada Masyarakat Prodi Dan Nagari Binaan* (Vol. 1, Issue August 2015).
- Ardiyanti, S., Bashiroh, R. N., & Anwar, F. S. (2021). Peran Nilai Agama, Pancasila Dan Budaya Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *BUHUTS AL-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 1(1), 102–115. <https://doi.org/10.24952/alathfal.v1i1.3472>
- Asri, T. M. (2016). Informational Books for Children. *Record and Library Journal*, 2(2), 128. <https://doi.org/10.20473/rlj.v2i2.3055>
- Attubani, R. (2014). *Pepatah petitih dan adat Minangkabau* (cetakan ke). media explorasi.
- Azizah, A., & Eliza, D. (2023). Pengembangan Digital Book berbasis Budaya Minangkabau untuk Menstimulasi Perkembangan Literasi Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2283–2292. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4174>
- Duke, N. (2003). Information books in early childhood. *National Association for the Education of Early Childhood*, 1–7. <http://www.earlychildhoodconnections.com/documents/InformationBooks.pdf>
- Eliza, D. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran Karakter Berbasis Cerita Tradisional Minangkabau Untuk Anak Usia Dini. *Pedagogik*, 3, 153–163.
- Fitrianti, F., & Eliza, D. (2019). Peningkatan Karakter Moral Anak Usia 5-6 Tahun Melalui

- Cerita Nabi Ibrahim di Taman Kanak-Kanak Harapan Ibu Kabupaten Pasaman Barat. *Inovation Tecnology Education*, 1(2), 1-7. <http://inovtech.ppj.unp.ac.id/index.php/inovtech/article/view/83>
- Haryanto, H. (2020). *Evaluasi Pembelajaran (Konsep dan Manajemen)*. UNY Press.
- Huda, M., Hidayat, S., & Resmadi, I. (2020). Perancangan Komik Pengenalan Sistem Kekeberatan Matrilineal Di Minangkabau. *EProceedings of Art & Design*, 7(2), 1865-1874. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/12699>
- 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>
- Mega, T. (2016). Buku Informasi Untuk Anak-anak. *Record and Library*, 2, 128-139. <https://e-journal.unair.ac.id/RLJ/article/viewFile/7208/4402>
- Munasti, K., Purnama, S., Fitriani, D., & Aziz, A. (2022). Aplikasi TikTok sebagai Alternatif Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 7153-7162. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2981>
- Naidoo, J. C. (2007). Informational Empowerment: Using Informational Books to Connect the Library Media Center Program with Sheltered Instruction. *School Libraries Worldwide*, 11 No.2, 132-152. <https://doi.org/10.29173/slw6967>
- Nurgiyanto, B. (2004). Sastra Anak: Persoalan Genre. *Humaniora*, 16(2), 107-122. <https://jurnal.ugm.ac.id/jurnal-humaniora/article/view/811>
- Prayogi, R., & Danial, E. (2016). Pergeseran Nilai-Nilai Budaya Pada Suku Bonai Sebagai Civic Culture Di Kecamatan Bonai Darussalam Kabupaten Rokan Hulu Provinsi Riau. *Humanika*, 23(1). <https://doi.org/10.14710/humanika.v23i1.11764>
- Rahmawati, Y. (2015). Pengenalan Budaya Melalui Bercerita untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(1). <https://doi.org/10.21831/jpa.v1i1.2908>
- Rakimahwati. (2012). *Model Pembelajaran Sambil Bermain Pada Anak Usia Dini*. UNP Press.
- Reza, A., & Mayar, F. (2022). "The Role of Fathers" in Early Childhood Language Development During Covid Pandemic. *Proceedings of the 6th International Conference of Early Childhood Education (ICECE-6 2021)*, 668. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220602.021>
- Setiawan, H. Y. (2016). Improving Early Childhood Social Skills Through Traditional Games. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 1-8.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sujiono, Y. N. (2011). Konsep dasar pendidikan usia dini. In Bambang Sarwiji (Ed.), *PT. Indeks. PT Indeks*.
- Suryana, D., Mayar, F., & Sari, R. E. (2021). Pengaruh Metode Sumbang Kurenah terhadap Perkembangan Karakter Anak Taman Kanak-kanak Kecamatan Rao. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 341-352. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1296>
- SYARAH, E. S. (2023). *Braindance Berbasis Tari Tradisional Untuk Meningkatkan Fungsi Eksekutif Anak* [Universitas Negeri Jakarta]. <http://repository.unj.ac.id/37523/>
- Syartika, S. S. W., & Delfi, D. E. (2022). Pengembangan Informational Book untuk Pengenalan Budaya Minangkabau melalui Makanan Khas Pesisir Selatan. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4803-4819. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2728>
- Tim Yayasan Gunung Bungsu. (2014). *Mengenal Tanah Datar : Sebuah Kabupaten di Sumatera Barat* (pertama). Yayasan Gunung Bungsu.
- Tuncer, M., & Yılmaz, Ö. (2020). Dale'in Yaşantı Konisine Göre Yapılandırılmış Ölçme ve Değerlendirme Dersinin Öğretmen Adaylarının Akademik Başarısına Etkisi. *Eğitim ve İnsani Bilimler Dergisi*, 11(21).
- Wahid, R. N., & Cerya, E. (2022). Development of Android-Based Interactive Media Learning

Economics Capital Market Materials. *Economic Education Analysis Journal*, 11(1), 50–64.  
<https://doi.org/10.15294/eeaj.v11i1.53713>

Warmansyah, J., Yuningsih, R., Sari, M., Urrahmah, N., Data, M. R., & Idris, T. (2022). Implementation of the Minangkabau Culture Curriculum at Kindergarten. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(2), 228–234. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i2.376>

Yusdiana, Y., Setiawati, E., Fajarwati, A., Karyaningsih, D., Arnah, A., & Chaerunisa, A. (2023). Pengenalan Makanan Tradisional Lebak Pada Anak Usia Dini Berbasis Android. *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, 8(2), 195. <https://doi.org/10.18592/jea.v8i2.7542>

ZR, Z., & Eliza, D. (2020). Pengembangan Science Book Anak untuk Pengenalan Literasi dan Karakter Berbasis Budaya Alam Minangkabau. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1567–1577. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.896>