

Media Electronic Wordless Picture Book (EWPB) untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak

Noor Baiti^{1✉}, M. Abdan Syakura², Masyitah³

Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Banjarmasin^(1,2,3)

DOI: [10.31004/aulad.v6i1.474](https://doi.org/10.31004/aulad.v6i1.474)

✉Corresponding author:
[\[noorbaiti055@gmail.com\]](mailto:noorbaiti055@gmail.com)

Article Info	Abstrak
<p>Kata kunci: <i>Media Electronic Wordless Picture Book (EWPB), Literasi Anak, Media anak</i></p>	<p>Literasi untuk anak tidak hanya sebatas membaca dan menulis namun lebih daripada itu. Literasi anak dikembangkan untuk membantu anak menginterpretasikan ide dan menyampaikan informasi yang anak dapat dilingkungan sekitar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi anak melalui pengembangan media <i>Electronic Wordless Picture Book</i> yaitu media elektronik buku minim kata. Metode penelitian yang digunakan ialah metode penelitian pengembangan model 4D yang terdiri dari empat tahap pengembangan, yaitu <i>Define</i> (pendefinisian), <i>Design</i> (desain), <i>Develop</i> (pengembangan), <i>Desseminate</i> (penyebaran). Subjek penelitian untuk uji coba media ini berjumlah 50 orang anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 31, 42, 37 dan 1 di Banjarmasin. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media <i>Electronic Wordless Picture Book</i> dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan literasi anak.</p>
<p>Keywords: <i>Electronic Wordless Picture Book, Child Literacy, Children's media</i></p>	<p>Abstract</p> <p>Literacy for children is not only limited to reading and writing but more than that. Children's literacy is developed to help children interpret ideas and convey information so that children can participate in the surrounding environment. This study aims to improve children's literacy skills by developing <i>Electronic Wordless Picture Book</i> media, namely electronic book media with minimal words. The research method used is a 4D model development research method consisting of four stages of development: <i>Define</i>, <i>Design</i>, <i>Develop</i>, and <i>Disseminate</i>. The research subjects for this media trial were 50 children in Aisyiyah Bustanul Athfal Kindergarten 31, 42, 37, and 1 in Banjarmasin. The results showed that the <i>Electronic Wordless Picture Book</i> media can be used to improve children's literacy skills</p>

1. PENDAHULUAN

Literasi dalam pendidikan anak usia dini merupakan aspek perkembangan bahasa. Literasi berkaitan dengan membaca dan menulis. Jadi literasi adalah kemampuan anak dalam mengenal kata dan tulisan serta makna pada kata dan tulisan tersebut. Kemampuan literasi sangat penting bagi anak karena berkaitan dengan perkembangan sosial, kognitif dan emosi anak. Pada Covid- 19, kemampuan literasi di sekolah menjadi terhambat dikarenakan pembelajaran dari rumah secara jarak jauh dengan menggunakan media *online*. Pandemi berdampak pada kemampuan literasi anak yang menjadi menurun. Orang tua menjadi acuan utama dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan literasi anak.

Literasi merupakan kemampuan membaca dan menulis dalam memecahkan masalah, melengkapi keperluan seseorang, belajar memahami informasi baru dan mendapatkan kebahagiaan dalam tulisan kata (Brewer, 2014). Literasi merupakan kemampuan membaca dan menulis yang sesuai dengan penggunaan bahasa yang bervariasi (Pilgrim & Martinez, 2013). Menurut (Mena & Eyer, 2009) literasi ialah kemampuan reseptif (mendengar) dan ekspresif (berbicara) kemudian menghasilkan sebuah bahasa (membaca dan menulis) yang didapat dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran literasi (Goodman, 1986) tidak hanya menghasilkan suara dengan bunyi dan rangkaian tulisan tetapi usaha mengembangkan kemampuan literasi (mendengar, berbicara, membaca, menulis) yang terdapat pada kemampuan bahasa. Jadi literasi adalah kemampuan anak dalam mengenal kata dan tulisan serta makna pada kata dan tulisan tersebut. Perkembangan literasi awal anak akan berpengaruh terhadap ketercapaian tahap literasi berikutnya. Hasil penelitian Senechal & LeFreve menyatakan bahwa literasi awal yang baik akan mendukung anak lebih memahami proses belajar membaca dan membantu anak sukses di sekolah (Ruhaena, 2014).

Literasi merupakan kemampuan anak dalam mengenal makna kata dan tulisan serta membaca, menulis, mendengarkan dan berbicara. Kemampuan literasi sangat penting bagi anak karena berkaitan dengan perkembangan sosial, kognitif dan emosi anak. Selama pandemi, kemampuan literasi di sekolah menjadi terhambat dikarenakan pembelajaran dari rumah secara jarak jauh dengan menggunakan media *online*. Orang tua menjadi acuan utama dalam proses pembelajaran. Orang tua harus memiliki ketersediaan sarana dan prasarana serta pengetahuan dan pemahaman mengenai media elektronik dan pembelajaran yang menarik untuk mendukung proses kemampuan literasi anak terutama usia 4-5 tahun lebih meningkat.

NAECY menyatakan perkembangan literasi anak paling penting terletak pada usia lahir hingga usia 8 tahun. literasi berkembang dari yang sederhana ke kompleks bermakna, sesuai dengan fungsi bahasa. Prinsip literasi ialah mahir dalam membangun konsep huruf, kata dan kalimat tertulis. Tingkat ketercapaian perkembangan anak mulai mengerti bentuk huruf, seperti makna dalam sebuah kata, mengerti hubungan kata dengan suara, mulai memahami tulisan yang ada di sekelilingnya, dapat membedakan gambar dan tulisan serta huruf dan angka, menghubungkan buku dengan belajar dengan membaca dengan gembira. Kemampuan literasi yang dapat dikembangkan untuk anak usia dini menurut (Biddle & et.al, 2014) ialah mengetahui huruf alfabet, mengenal 20 huruf dengan bunyinya, mulai mengenal fonemis (kata yang mempunyai unsur bunyi), dapat baca dan tulis kata-kata sederhana seperti gabungan huruf vokal dan konsonan.

Menurut Justice & Kaderavek (2002), anak-anak mengumpulkan pengetahuannya akan pemahaman bahasa dimulai sejak kelahiran hingga usia 6 tahun. Pengetahuan tersebut tidak didapatkan melalui pengajaran, namun melalui perilaku sederhana dengan cara berpartisipasi pada aktivitas literasi. Aktivitas literasi mendukung pencapaian kemampuan literasi anak (Burgess, 2002; Lynch, 2008). Sejalan dengan hasil dalam penelitian ini, subjek yang mendapatkan perlakuan program stimulasi menunjukkan kemampuan literasi lebih baik daripada subjek yang tidak diberikan program. Kesadaran dan pemahaman orang tua terhadap pentingnya stimulasi literasi menjadi dasar dalam mengembangkan kemampuan literasi anak. Pemahaman orang tua berkaitan dengan cara atau teknik yang tepat digunakan dalam melakukan aktivitas literasi dengan anak. Kebanyakan orang tua dalam penelitian ini kurang mampu mengembangkan kreativitas untuk membuat variasi aktivitas pada anak, sehingga anak mengalami kebosanan setelah program berakhir. Hal tersebut menunjukkan bahwa di Indonesia, orang tua cenderung pasif dalam mendorong anak agar aktif dalam aktivitas literasi. Pengalaman literasi anak pada usia prasekolah diyakini akan membentuk fondasi yang kuat pada perkembangan membacanya (Levy, Gong & Hessel, 2005). Pengetahuan, keterampilan, dan sikap anak prasekolah yang menjadi dasar membaca dan menulis disebut dengan kemampuan literasi awal (Ciecierski et al., 2017).

Kemampuan literasi anak adalah kemampuan anak dalam mengenal kata dan tulisan serta makna pada kata dan tulisan tersebut. Kemampuan literasi anak memiliki tahapan bertingkat menurut (Clay, 1982) tahapan anak terbagi tiga tahap yaitu; tahap 1 (pembaca baru), tahap 2 (pembaca awal) dan tahap 3 (pembaca maju). Tahap 1 ialah tahap pembaca baru (*emergent reader*) merupakan tahap anak-anak

mulai belajar fungsi dari buku. Tahap 2 ialah tahap pembaca awal (*early reader*) tahap ini merupakan tahapan dimana anak-anak mulai sadar tentang penggunaan tulisan sebagai cerita dan mengetahui fungsi perkataan. Tahap 3 ialah tahap pembaca maju, pada tahap ini anak-anak sudah belajar strategi membaca.

Tahap membaca anak memiliki tingkat berbeda mengikut usia tertentu. Pada anak usia 4-5 tahun memiliki indikator perkembangan literasi (keaksaraan) yang harus dikuasai ialah mengenal simbol-simbol, mengenal suara benda yang ada di sekelilingnya, menciptakan coretan bermakna, meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z (Ciecierski et al., 2017). Proses kemampuan membaca mulai secara bertahap mulai dari membaca buku bergambar, membunyikan huruf, membaca kata dan kalimat, dan mendapatkan informasi dari isi bacaan. Orang tua dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan membaca anak dengan menyediakan aneka bacaan yang mudah ditemui anak, melatih anak membaca gambar, simbol dan huruf dan menjadi teladan anak dengan sesering mungkin melakukan membaca bersama. Orang tua dan guru dapat menyusun kegiatan membantu kecapan literasi awal anak dengan cara sebagai berikut: 1. Melatih pelafalan bahasa Indonesia dengan memberikan contoh yang tepat, 2. Melatih anak berbicara dengan nada, tempo dan jeda yang tepat, 3. Melibatkan minimal 3 sensori anak (misal, lihat, sentuh dan dengar) saat anak berlatih berbicara, 4. Melatih logika berpikir runtut dan berbicara satu topik, 5. Melatih imajinasi anak dengan cara bertanya, 6. Upayakan anak dapat mengulang kegiatan secara mandiri. Selain itu penelitian awal menunjukkan bahwa kemampuan literasi anak dipengaruhi pendidikan dan ekonomi orang tua.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan sejumlah besar orang tua menyatakan bahwa mereka merasa kesulitan dalam membantu pembelajaran yang menarik dan bermakna untuk meningkatkan kemampuan literasi anak selama . Selama pandemi, minat baca anak terkalahkan dengan adanya produk digital seperti *game*. Sehingga anak mudah bosan belajar dan kurang berminat untuk membaca buku. Orang tua dituntut mencari strategi dan media menarik dan menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan literasi anak selama pandemi. Oleh karena itu, sebagai solusi dari dasar masalah tersebut dikembangkan buku cerita bergambar bentuk elektronik yaitu *Electronic Wordless Picture Book* untuk meningkatkan kemampuan literasi anak di terutama usia anak 4-5 tahun.

Media *Electronic Wordless Picture Book* merupakan buku elektronik minim kata dengan alur sederhana yang memudahkan anak memadukan elemen teks, gambar dan warna yang menarik minat anak dalam membaca. Dengan demikian diharapkan kemampuan literasi anak dapat berkembang. Oleh karena itu, sebagai solusi dari dasar masalah tersebut dikembangkan *Electronic Wordless Picture Book* untuk meningkatkan kemampuan literasi anak. Media *Electronic Wordless Picture Book* merupakan media buku elektronik dengan memadukan elemen teks, gambar dan warna yang lebih konkrit dan menarik minat anak dalam meningkatkan kemampuan literasi anak. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan untuk membantu anak dalam memahami suatu bacaan. Salah satu media yang dapat digunakan adalah buku bergambar. Beberapa penelitian menyatakan bahwa buku bergambar memiliki peran untuk menarik minat anak dalam membaca. Buku cerita bergambar juga membantu kelekatan antara anak dengan keluarga, mendorong anak untuk memiliki rasa ingin tahu dengan pertanyaan-pertanyaan anak serta menciptakan hubungan bahagia dan pengalaman aksara bagi anak di lingkungan keluarga (Arifiyanti & Ananda, 2018).

Buku bergambar merupakan buku cerita yang didalamnya terdapat teks dan ilustrasi gambar. buku ini dapat diberikan kepada anak-anak bahkan dapat ditunjukkan kepada orang dewasa. Karangan buku bergambar memiliki cerita, teks dan ilustrasi gambar. Dengan adanya media ini diharapkan dapat memotivasi anak belajar. Dengan buku bergambar yang baik anak dapat membantu memahami dan memperkaya pengalaman. Buku cerita bergambar sekarang tidak hanya bentuk cetak namun diterbitkan dalam bentuk digital atau elektronik dengan tampilan menarik dan bahkan ada yang menggunakan suara atau audio untuk membantu ejaan yang benar (Sartori et al., 2022). Selain itu media buku bergambar juga didesain dalam bentuk elektronik dan tanpa kata. Salah satunya dikenal dengan istilah *Electronic Wordless Picture Book*.

Diperlukan sekali media yang menarik sehingga pembelajaran tidak membosankan. Anak usia dini masih berada pada pemikiran pra-operasional konkrit (Brewer, 2007). Oleh karena itu, Pembelajaran literasi akan lebih sederhana dan menyenangkan jika dikemas dengan bantuan buku cerita. Media buku cerita bermanfaat untuk menambah perkembangan bahasa anak serta meniru karakter baik dalam sebuah cerita juga akan mengembangkan kepribadiannya (Isik, 2016). Anak dapat mempresentasikan dunianya dengan kata, bayangan melalui teks, gambar dan warna.

Electronic Wordless Picture Book ialah salah satu jenis buku cerita bergambar yang minim kata dengan konsep cerita yang lebih konkret sehingga anak terbantu dari konsep cerita yang abstrak serta anak mampu menciptakan makna dari hasil baca ilustrasi dan gambar di luar teks tertulis (Prasetya & Hirashima, 2018). Media ini digunakan untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca anak dalam memberikan makna gambar (literasi visual) (Jalongo et al., 2002). *Electronic Wordless Picture Book*

disajikan dalam bentuk elektronik bukan cetak. Buku elektronik lebih praktis atau mudah untuk dibawa ke mana dan kapan saja (Ruhaena, 2015), selain itu mampu menarik minat anak dalam membaca dengan dikemas nilai-nilai positif pada cerita untuk mengurangi tingkahlaku negatif pada anak (Gordon et al., 2013). Buku elektronik dikemas dengan berbagai elemen media seperti teks, gambar, dan warna sehingga anak memiliki ketertarikan untuk membaca. Alur cerita yang dibuat sederhana dan minim kata dengan banyak gambar dan warna memudahkan anak untuk mengenal kata dan kalimat serta terdapat pesan moral dan nilai karakter dalam cerita untuk anak mudah mengerti isi cerita yang disampaikan.

Electronic Wordless Picture Book untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak. Media ini merupakan salah satu metode yang digunakan peneliti untuk menindaklanjuti penelitian sebelumnya bahwa pendidikan dan ekonomi orang tua berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan literasi anak. Di orang tua menjadi acuan pertama dalam proses pembelajaran dikarenakan sebagian besar pembelajaran dilaksanakan di rumah dan menggunakan media *online*. Orang tua harus memiliki ketersediaan sarana dan prasarana serta memiliki pengetahuan dan pemahaman mengenai media elektronik dan pembelajaran yang menarik untuk mendukung proses kemampuan literasi anak lebih meningkat. Oleh karena itu, sebagai solusi dari dasar masalah tersebut media *Electronic Wordless Picture Book* dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan literasi anak di yang dikemas menarik, mudah dipahami dan praktis atau bisa dibawa ke mana saja. *Electronic Wordless Picture Book* berfokus pada kemampuan literasi anak yang meliputi meliputi narasi cerita, referensi dan *storyboard*. Sesuai dengan *storyboard*, rancangan isi atau konten *Electronic Wordless Picture Book* ini terdiri atas sampul, isi, penutup. Sampul terdiri dari judul dan gambar disesuaikan dengan tema kemampuan literasi anak di Taman Kanak-kanak. Isi terdiri dari daftar isi, pengenalan tokoh, petunjuk pemakaian buku, cerita 1, cerita 2. Penutup terdiri dari pembelajaran yang bisa dipetik dari cerita untuk meningkatkan kemampuan literasi anak, tentang penulis.

State of the art dari penelitian ini penulis ambil dari penelitian terdahulu yang dapat dijadikan acuan dan perbandingan penelitian ini. Adapun Penelitian sebelumnya berjudul "Pengembangan Media Big Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak Usia 5-6 tahun" (Setiyaningsih & Syamsudin, 2019). Hasil penelitian tersebut adalah Media *Big Book* layak digunakan untuk pembelajaran literasi anak usia 5-6 tahun dalam mengenalkan huruf maupun kata selama 5-10 menit. Persamaannya adalah sama dalam meningkatkan kemampuan literasi anak namun peneliti lebih fokus kepada kemampuan literasi baca anak usia 4-5 tahun pada tingkat ekonomi orang tua berbeda. Perbedaannya adalah pengembangan media yang berbeda penelitian sebelumnya menggunakan *Big Book*, sedangkan yang dikembangkan peneliti *Electronic Wordless Picture Book*. Sehingga tingkat kedalaman pembahasannya berbeda dan berorientasi untuk meningkatkan kemampuan literasi anak lebih menarik, bersifat lebih modern dan digital.

Selain itu, penelitian yang berjudul "Pengembangan *Electronic Wordless Picture Book* untuk Mengenalkan *Social Justice* Pada Anak Usia 4-6 Tahun" (Oktavianingsih & Fitroh, 2022). Hasil penelitian tersebut adalah *Electronic Wordless Picture* layak digunakan dilihat dari aspek validitas materi, efektivitas dan validitas media dalam kategori sangat baik. Persamaannya adalah media yang dikembangkan bentuknya sama menggunakan media *Electronic Wordless Picture Book*. Perbedaannya adalah pada penelitian sebelumnya materi yang dikembangkan pada media untuk meningkatkan *Social Justice*, sedangkan yang dikembangkan peneliti adalah untuk meningkatkan kemampuan literasi anak.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana hasil pengembangan *Electronic Wordless Picture Book* untuk meningkatkan kemampuan literasi anak?. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan *Electronic Wordless Picture Book* untuk meningkatkan kemampuan literasi anak di . Media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah *Electronic Wordless Picture Book* yaitu salah satu jenis cerita bergambar minim kata dalam bentuk elektronik bukan cetak untuk meningkatkan kemampuan literasi anak. Selain itu, buku elektronik juga mudah dipahami, menarik, dan bersifat praktis untuk dibawa ke mana saja.

2. METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah penelitian ini mengacu pada model pengembangan S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel dan Melvyn I. Semmel (Setiyaningsih & Syamsudin, 2019). Model pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap pengembangan, yaitu Define (pendefinisian), Design (desain), Develop (pengembangan), Disseminate (penyebaran). Model ini dipilih untuk menghasilkan produk berupa media *Electronic Wordless Picture Book*. Prosedur pengembangan penelitian ini didasarkan pada model pengembangan yang telah dipilih. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan berupa *Electronic Wordless Picture Book* untuk meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini. Langkah-langkah pada prosedur ini adalah (1) Tahap pendefinisian untuk menentukan permasalahan dasar, ketersediaan sarana dan prasarana pendukung proses pembelajaran, penentuan materi serta

tujuan *Electronic Wordless Picture Book*; (2) Tahap perancangan untuk merancang pembuatan *Electronic Wordless Picture Book* menggunakan software Flip Builder, Canva, dan Microsoft Word meliputi narasi cerita, referensi dan storyboard, dan (3) Tahap pengembangan terdiri dari validasi ahli (ahli media), analisis data validasi dan revisi awal, uji coba, analisis data hasil uji coba dan revisi akhir. Tabel 1 dan Tabel 2 menunjukkan indikator penilaian yang akan diisi oleh ahli.

Tabel 1 Indikator Validasi Materi

No	Aspek	Indikator
1	Materi	Sesuai dengan tema
2		Materi sudah sesuai dengan subtema
3		Isi materi sudah akurat
4		Keakuratan makna cerita pada gambar
5		Gambar memiliki kosakata yang banyak untuk anak
6		Materi ilustrasi mudah dipahami
7		Jalan cerita gambar yang digunakan sudah runtut dan mudah dipahami
8		Media mengenalkan banyak objek
9		Media membantu anak mempresentasikan dunianya dengan kata-kata
10		Media memuat simbol dan tanda
11	Kebahasaan	Ilustrasi yang digunakan sudah lugas
12		Ilustrasi yang digunakan komunikatif
13		Ilustrasi yang disampaikan sederhana

Tabel 2 Indikator Validasi Media

No	Aspek	Indikator
1	Pemograman	Dapat digunakan untuk pembelajaran individu, kelompok kecil dan kelas
2		Kemudahan dalam penggunaan media
3		Media praktis
4		Media interaktif (stimulus dan respon anak)
		Jumlah Skor
		presentase
		Kriteria
5	Sajian	Alur cerita ilustrasi runtut dan sesuai
6		Menggunakan warna yang jelas
7		Ilustrasi sesuai
8		Autentik
9		Gambar memiliki makna
10		Menggunakan warna background yang sesuai
11		Media meningkatkan pembelajaran literasi anak
12		Ukuran bentuk gambar sesuai
13		Gaya ilustrasi yang menarik
14		Mudah dilihat oleh anak
		Jumlah Skor
		presentase
		Kriteria
15	Cover	Tata letak gambar
16		Judul sesuai karakteristik anak usia 5-6 tahun
17		Desain judul lebih menonjol daripada warna latarnya
		Jumlah Skor
		presentase
		Kriteria

Teknik analisis data yang digunakan untuk kevalidan dan kepraktisan adalah data kualitatif. Adapun kriteria kevalidan dan kepraktisan yang diadaptasi dari rumus konversi (Gordon et al., 2013). Sebelum dilakukan uji coba, Media pembelajaran sebelum diuji cobakan maka dilakukan validasi terlebih dahulu oleh ahli media. Validasi oleh ahli media bertujuan untuk memperoleh informasi, kritik dan saran yang dikembangkan menjadi produk yang berkualitas secara aspek pemrograman dan tampilan. Skor maksimal dari masing-masing item pernyataan dalam lembar validasi adalah 4 sedangkan skor minimum adalah 1 (Tabel 3). Langkah yang digunakan untuk menentukan kriteria kualitas produk meliputi (a) data berupa skor penilaian ahli/praktisi yang diperoleh melalui lembar validasi. (b) Total skor aktual yang diperoleh lalu dikonversikan menjadi data kuantitatif skala lima dengan mengarah ke pada rumus konversi pada Gambar 1 berikut.

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{Jumlah skor maksimal ideal}} \times 100$$

Keterangan:

P : Presentase kelayakan.

Gambar 1. Rumus Data Kuantitatif

Tabel 3 Skor Penilaian Presentase Kelayakan

Skor	Pilihan Jawaban	Presentase (%)	kelayakan
4	Sangat Baik	81-100	Sangat valid
3	Baik	61-80	Valid
2	Kurang Baik	41-60	Kurang valid
1	Sangat kurang baik	0-40	Sangat kurang valid

Subjek penelitian ini adalah sebanyak 30 anak usia -5 tahun di TK Al Hamid Banjarmasin. Adapun teknik pengambilan sampel dengan menggunakan teknik sampling jenuh dimana semua anggota populasi digunakan sebagai sampel penelitian. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini melalui teknik wawancara, observasi dan angket. Instrumen pengumpulan data digunakan pada penelitian ini wawancara digunakan untuk menentukan permasalahan dasar secara terbuka. Validasi ahli dengan instrumen angket untuk menilai *Electronic Wordless Picture Book* oleh ahli media dan desain pembelajaran PAUD. Lembar observasi digunakan untuk mengetahui kemampuan literasi anak usia 4-5 tahun dalam uji coba pengembangan media.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menghasilkan media *Electronic Wordless Picture Book* dengan materi yang disesuaikan dengan usia TK dan Tema yang ada di TK yaitu Rekreasi. Selain itu tujuan penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui kelayakan *Electronic Wordless Picture Book* untuk meningkatkan kemampuan literasi anak di TK Aisyiyah Kota Banjarmasin. Media pembelajaran yang dikembangkan, dapat dinyatakan memiliki kelayakan untuk digunakan berdasarkan validasi oleh ahli materi, validasi ahli media dan hasil ujicoba oleh guru dan tanggapan anak TK kelompok B usia 5-6 tahun. Penelitian pengembangan media ini dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 37 Banjarmasin, TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Banjarmasin, TK Aisyiyah Bustanul Athfal 42 Banjarmasin dan TK Aisyiyah Bustanul Athfal 31 Banjarmasin.

Tahap Pendefinisian, menentukan permasalahan dasar, ketersediaan sarana dan prasarana pendukung proses pembelajaran, penentuan materi serta tujuan *Electronic Wordless Picture Book*. Dari analisis awal akhir hasil pengamatan di TK ABA 1 Banjarmasin bahwa bahan ajar yang digunakan masih monoton menggunakan buku cerita bergambar dan penuh tulisan. Dari wawancara dengan pendidik belum pernah menggunakan media berbentuk e-book. Dari analisis awal ini didapatkan bahwa sekolah perlu juga diberikan bentuk media pembelajaran yang berbasis teknologi apalagi dimasa pandemi seperti ini. Salah satunya media digital yang memudahkan digunakan oleh anak baik berada disekolah atau juga di rumah. Selain itu dalam pembelajaran anak memerlukan media yang menarik perhatian dan dapat digunakan untuk belajar literasi yang tidak hanya terbatas membaca dan menulis namun bagaimana anak dapat menginterpretasikan pembelajaran tersebut.

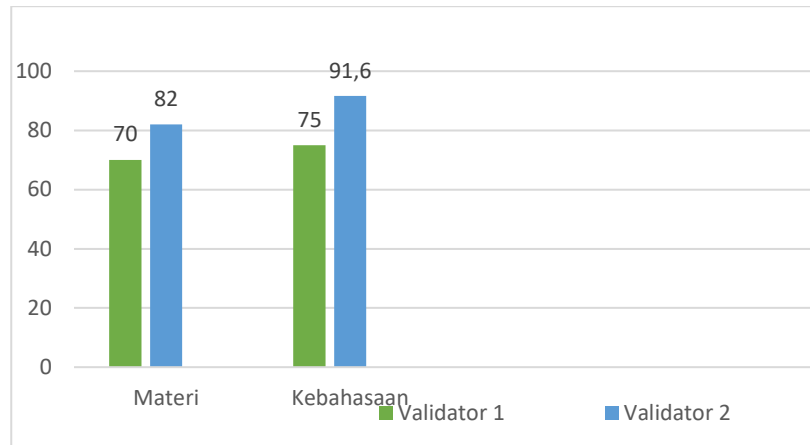
Oleh karena itu diciptakanlah media *Electronic Wordless Picture Book*. Dengan menyesuaikan materi dan sesuai dengan tema pada semester ganjil 2022/2023 di TK Aisyiyah Kota Banjarmasin. Di TK Aisyiyah kota Banjarmasin yang dipilih mengangkat tema Rekreasi pada awal semester. Oleh karena itu diangkatlah tema ini sebagai materi dalam media yang akan dikembangkan. Media *Electronic Wordless*

Picture Book diangkat untuk membantu anak lebih memahami suatu bacaan dengan menjelaskan apa isi gambar sesuai dengan kemampuan dan imajinasi anak. Sehingga kemampuan literasi anak dapat berkembang sendirinya.

Tahap Perancangan (Tabel 4) dilakukan dengan merancang pembuatan *Electronic Wordless Picture Book* menggunakan software Canva, dan Fliphtml5 meliputi narasi cerita dan referensi. Pada tahap ini dilakukan pembuatan *Electronic Wordless Picture Book* menggunakan software Canva, dan Fliphtml5 meliputi narasi cerita dan referensi. Langkah-langkah yang dilaksanakan yaitu; 1) Membuat alur cerita yang disesuaikan dengan tema, karakteristik anak dan kearifan lokal Banjarmasin, 2) media dibuat dengan menggunakan canva dan fliphtml5 sebagai bentuk e-book yang dapat dibagikan kepada sekolah-sekolah dalam bentuk elektronik. Materi di dalam media *Electronic Wordless Picture Book* mengambil tema rekreasi yang didalam ceritanya memuat tempat rekreasi, perlengkapan rekreasi, aktivitas saat rekreasi dan kendaraan untuk pergi ke rekreasi. 3) setelah diedit gambar pada canva disesuaikan dengan alur cerita yang sudah dinarasikan 4) desain terakhir yaitu dibuat dalam bentuk e-book menggunakan aplikasi fliphtml5.

Tabel 4. Tahap Perancangan Produk

Bagian	Isi	Foto Produk
Bagian pembuka	Bagian pembuka terdiri dari cover, kata pengantar, daftar isi.	
Bagian isi	Bagian isi terdiri dari 3 cerita dengan mengangkat tema rekreasi, menceritakan alat perlengkapan rekreasi, transportasi dan aktivitas rekreasi	
Bagian penutup	Bagian ini terdiri dari sampul belakang	
Perancangan sistematis dan materi	Materi diambil dari tema rekreasi sub tema perlengkapan rekreasi dan aktivitas rekreasi serta memasukan nilai-nilai kearifan lokal sebagai penciri utama dari e-book ini. Materi diangkat dengan bertemakan sesuai dengan tema yang ada disekolah dan alur cerita juga dibuat sesuai dengan kehidupan sehari-hari dalam rekreasi.	



Gambar 2. Hasil Validasi Ahli

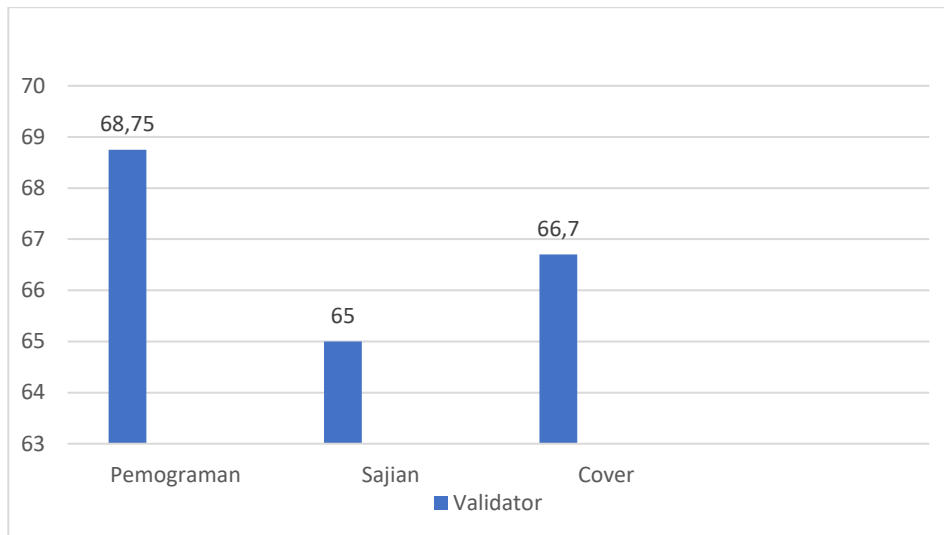
Tabel 5. Saran Perbaikan Validasi Ahli Materi

No	Saran/Masukan Perbaikan	Hasil Perbaikan
1	Diharapkan pada setiap gambar dituliskan ceritanya secara singkat dan juga dituliskan nomer halamannya untuk meningkatkan kemampuan anak/pengenalan literasi pada anak sejak dini.	Menambahkan nomor halaman
2	Hendaknya materi disesuaikan dengan karakteristik anak, kontekstual dan bermakna	Menyesuaikan alur cerita sesuai keseharian anak dan bermakna

Media pembelajaran sebelum diuji coba maka dilakukan validasi terlebih dahulu oleh ahli media. Validasi oleh ahli media bertujuan untuk memperoleh informasi, kritik dan saran yang dikembangkan menjadi produk yang berkualitas secara aspek pemograman dan tampilan. Skor hasil dari validator ahli media pada penilaian aspek pemograman didapatkan hasil rata-rata 68,75 dengan kriteria valid (Tabel 6), selanjutnya aspek sajian diperoleh rata-rata 65 dengan kriteria "valid" dan pada aspek cover dengan rata-rata 66,7 dengan kriteria valid. Hasil validasi media menunjukkan kriteria valid dapat disaksikan dalam Gambar 3.

Tabel 6 Hasil Validasi Ahli Media Tahap I

No	Aspek	Indikator	Nilai
1	Pemograman	Dapat digunakan untuk pembelajaran individu, kelompok kecil dan kelas	2
2		Kemudahan dalam penggunaan media	3
3		Media praktis	3
4		Media interaktif (stimulus dan respon anak)	3
		Jumlah Skor	11
5	Sajian	Alur cerita ilustrasi runtut dan sesuai	3
6		Menggunakan warna yang jelas	3
7		Ilustrasi sesuai	3
8		Autentik	2
9		Gambar memiliki makna	3
10		Menggunakan warna background yang sesuai	3
11		Media meningkatkan pembelajaran literasi anak	2
12		Ukuran bentuk gambar sesuai	2
13		Gaya ilustrasi yang menarik	3
14		Mudah dilihat oleh anak	2
		Jumlah Skor	26
15	Cover	Tata letak gambar	2
16		Judul sesuai karakteristik anak usia 5-6 tahun	3
17		Desain judul lebih menonjol daripada warna latarnya	3
		Jumlah Skor	8



Gambar 3. Grafik Hasil Penilaian Validasi Ahli Media

Grafik pada Gambar 3 menunjukkan hasil penilaian para validator terhadap aspek e-book. Berdasarkan hasil validasi dinyatakan valid tetapi ada beberapa bagian untuk dilakukan revisi (Tabel 7). Maka dilakukan revisi dan tahap validasi ulang agar mendapatkan nilai sangat valid atau sangat layak. Berdasarkan saran perbaikan dari validator mengenai media yang dibuat, mengenai sajian dan cover. Menanggapi saran dari validator peneliti selanjutnya melakukan perbaikan pada Gambar 4

Tabel 7. Saran Perbaikan Validasi Ahli Materi

No	Saran/Masukan Perbaikan	Hasil Perbaikan
1	Untuk halaman judul sebaiknya ada tulisan buku ini ditujukan untuk usia berapa	Pada cover ditambah dengan usia
2	Di halaman awal sebaiknya disertakan cara penggunaan buku	Dihalaman awal ditambahkan cara penggunaan buku
3	Untuk merangsang literasi anak, sebaiknya ada tulisan ringkas (satu sampai dua kalimat) yang menggambarkan cerita gambar	Ditambahkan sesuai dengan saran dari validator
4	Huruf yang digunakan dalam tulisan sebaiknya menggunakan huruf-huruf yang tegas (arial, calibri dan yang sejenisnya)	Ditambahkan sesuai dengan saran dari validator
5	Untuk mengenalkan dan membiasakan anak dengan kendaraan umum, maka sebaiknya kendaraan yang digunakan untuk ke tempat rekreasi menggunakan transportasi umum	Kendaraan pada gambar cerita diganti sesuai dengan kendaraan umum yang sering digunakan rekreasi
6	Untuk gambar-gambar yang digunakan sebaiknya mengandung muatan lokal.	Cerita ditambahkan pula dengan kearifan lokal



Gambar 4. Hasil Revisi dari Ahli pada Cover

Tabel 8. Hasil Validasi Ahli Media Tahap II

No	Aspek	Indikator	Nilai
1	Pemrograman	Dapat digunakan untuk pembelajaran individu, kelompok kecil dan kelas	3
2		Kemudahan dalam penggunaan media	3
3		Media praktis	3
4		Media interaktif (stimulus dan respon anak)	3
		Jumlah Skor	12
5	Sajian	Alur cerita ilustrasi runtut dan sesuai	3
6		Menggunakan warna yang jelas	3
7		Ilustrasi sesuai	4
8		Autentik	3
9		Gambar memiliki makna	4
10		Menggunakan warna background yang sesuai	4
11		Media meningkatkan pembelajaran literasi anak	4
12		Ukuran bentuk gambar sesuai	4
13		Gaya ilustrasi yang menarik	3
14		Mudah dilihat oleh anak	3
		Jumlah Skor	35
15	Cover	Tata letak gambar	3
16		Judul sesuai karakteristik anak usia 5-6 tahun	4
17		Desain judul lebih menonjol daripada warna latarnya	3
		Jumlah Skor	10

Berdasarkan hasil validasi dinyatakan sangat valid. Berdasarkan dua tahap validasi media yang sudah dilakukan terlihat perbandingan penilaian kedua validasi tersebut. Skor hasil dari validator ahli media pada penilaian aspek pemrograman didapatkan hasil rata-rata 75 dengan kriteria valid, selanjutnya aspek sajian diperoleh rata-rata 87,5 dengan kriteria "valid" dan pada aspek cover dengan rata-rata 83,3 dengan kriteria valid.

Uji coba dilaksanakan agar mampu mengetahui kelayakan media *Electronic Wordless Picture Book* berdasarkan tanggapan dan respon guru dan anak usia dini usia 5-6 TK Aisyiyah Kota Banjarmasin. uji coba ini dilakukan pada anak usia dini TK Aisyiyah Bustanul Athfal 37 Banjarmasin, TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Banjarmasin, TK Aisyiyah Bustanul Athfal 42 Banjarmasin dan TK Aisyiyah Bustanul Athfal 31 Banjarmasin. Jumlah seluruh responden uji coba sebanyak 20 orang guru dan 50 anak. Uji coba ini dilaksanakan dengan menggunakan produk sebagai media pembelajaran di dalam kelas yang sesuai dengan tema rekreasi. Penilaian uji coba terdiri dari aspek media dan materi. pengambilan data dilakukan dengan cara observasi saat penggunaan media dalam pembelajaran dan wawancara setelah penggunaan media. Ada 6 indikator yang menjadi bagian penilaian dalam lembar observasi kemampuan literasi anak yaitu 1) anak mampu menyebutkan tokoh-tokoh dalam cerita 2) struktur kalimat anak mau berkomunikasi menggunakan struktur kalimat lengkap dan majemuk (SPOK), 3) kosakata anak mau berkomunikasi dengan lebih dari 1 kalimat (5-6 kalimat) atau lebih, 4) artikulasi anak mampu berbicara

jelas dan intonasi tepat, 5) mengungkapkan keinginan perasaan dan pendapat dalam cerita dan 6) anak mampu menyebutkan keterangan waktu dan tempat.

Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba dilakukan untuk menguji kemenarikan produk dan mengukur apakah dapat membantu meningkatkan kemampuan literasi anak dengan penggunaan media. Uji coba ini dilakukan dengan mengambil sampel 17 orang anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 37 Banjarmasin. Berdasarkan hasil pretes dan post test pada Tabel 9 terdapat peningkatan terlihat pada nilai mean nilai tes awal 17,76 dan tes akhir sebesar 22.59.

Yabel 9. Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 tes_awal	17.76	17	2.359	.372
tes_akhir	22.59	17	1.460	.554

Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dilakukan meyakinkan data dan mengetahui kemenarikan produk secara luas. Pada uji coba produk terakhir dilakukan uji kelompok besar dengan melibatkan 3 TK Aisyiyah, TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Banjarmasin, TK Aisyiyah Bustanul Athfal 42 Banjarmasin dan TK Aisyiyah Bustanul Athfal 31 Banjarmasin. Pada tahap ini anak di tunjukkan *Electronic Wordless Picture Book* dan didampingi guru dan tim ahli (mahasiswa) dalam menyalurkan literasi anak. Berdasarkan hasil pretes dan post test pada Tabel 10 terdapat peningkatan terlihat pada nilai mean nilai tes awal 15,85 dan tes akhir sebesar 21.15.

Tabel 10. Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 tes_awal	15.85	33	2.333	.406
tes_akhir	21.15	33	2.464	.429

Hasil Respon Pendidik (Reviewer)

Uji coba kelompok kecil dan uji kelompok besar telah dilakukan, selanjutnya yaitu melihat respon dari pendidik di kedua sekolah tersebut. Respon pendidik ini dimaksudkan untuk menguji kemenarikan produk. Berdasarkan hasil pretes dan post test diatas terdapat peningkatan terlihat pada nilai mean nilai tes awal 15,85 dan tes akhir sebesar 21.15. Penyebaran dilakukan oleh peneliti kepada anak usia dini usia 5-6 TK Aisyiyah Kota Banjarmasin. uji coba ini dilakukan pada anak usia dini TK Aisyiyah Bustanul Athfal 37 Banjarmasin, TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Banjarmasin, TK Aisyiyah Bustanul Athfal 42 Banjarmasin dan TK Aisyiyah Bustanul Athfal 31 Banjarmasin. Adapun akses lain yang bisa diterima secara online dan dapat di sebarakan ke TK Aisyiyah Kota Banjarmasin lewat Kerjasama dengan IGABA Kota Banjarmasin. dengan Link media berikut: https://bit.ly/ElectronicWordlessPictureBook_SeriReakreasi. Berdasarkan dari validasi ahli materi, media, guru dan uji coba ke anak dapat disimpulkan bahwa media pengembangan *Electronic Wordless Picture Book* dapat digunakan untuk anak usia dini dalam meningkatkan kemampuan literasi anak. Literasi merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk mengelola dan mengerti suatu informasi dalam membaca dan menulis. Literasi memiliki arti insan yang belajar menurut bahasa latin. Menurut (Umar, 2015) literasi bukan sekedar memahami suatu bacaan atau tulisan akan tetapi merupakan suatu kemampun seseorang memahami dan menggunakan, menganalisis suatu informasi tertentu (Herdiana, 2019).

Penguasaan literasi anak harus dikembangkan dengan menggunakan beberapa komponen pendukung (Baiti et al., 2022). Salah satu komponen pendukung yang dimaksud adalah media untuk meningkatkan kemampuan literasi anak. Hal inisesuai dengan pernyataan (Flewit, 2011) menyatakan bahwa untuk mencapai kesiapan perkembangan literasi anak diperlukan berbagai media untuk mendukungnya. Media ialah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan (Boove, 1997) . Media merupakan perantara penyampai informasi dari pengirim ke penerima pesan seperti, media cetak, elektronik, dan media hasil kerajinan tangan

Pembelajaran literasi terutama membaca bagi anak dapat dilakukan dengan membiasakan membaca cerita atau kisah atau mendongeng terus menerus atau jadikan suatu kebiasaan. Kegiatan dilakukan untuk membantu mengenalkan anak dengan dunia literasi dan kegiatannya pun sederhana. Dalam dunia Pendidikan, kemampuan membaca merupakan hal dasar yang paling penting, terutama untuk anak usia dini (Baiti, N., Yusuf, M., & Murni, 2021). Literasi membaca merupakan keterampilan yang diharapkan anak dapat memahami dan menggunakan setiap bentuk bacaan dan informasi yang didapatkannya. Kegiatan membaca merupakan kemampuan awal yang harus dimiliki anak untuk kemampuan literasi membaca mereka (Wiyani, 2017).

4. KESIMPULAN

Literasi merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk mengelola dan mengerti suatu informasi dalam membaca dan menulis. Literasi memiliki arti insan yang belajar menurut bahasa latin. Literasi bukan sekedar memahami suatu bacaan atau tulisan akan tetapi merupakan suatu kemampuan seseorang memahami dan menggunakan, menganalisis suatu informasi tertentu. Hasil Penelitian ini telah layak ditinjau dari aspek validitas materi dengan kategori sangat baik, aspek validitas media dengan kategori sangat baik, serta aspek efektivitas dengan kategori baik.

5. UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih peneliti ucapkan kepada TK Aisyiyah Bustanul Athfal 37 Banjarmasin, TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Banjarmasin, TK Aisyiyah Bustanul Athfal 42 Banjarmasin dan TK Aisyiyah Bustanul Athfal 31 Banjarmasin. Ucapan terimakasih juga diberikan kepada Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Banjarmasin yang telah memberikan dukungan sehingga artikel ini dapat bermanfaat.

6. REFERENSI

- Baiti, N., Yusuf, M., & Murni, A. (2021). Pendidikan Orang Tua terhadap Kemampuan Literasi Membaca pada Anak Usia Dini di Masa Pandemi. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 9(2), 269–282. <http://dx.doi.org/10.21043/thufula.v9i2.12089>
- Baiti, N., Zulkarnaen, M., & Sarimah. (2022). How does the ABC lima dasar game improve parent and children communication? *Atfaluna: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 5(1), 57–64. <https://doi.org/10.32505/atfaluna.V5I1.4118>
- Boove, C. (1997). *Business communication today*. Prentice Hall.
- Brewer, J. A. (Educator). (2007). *Introduction to early childhood education : preschool through primary grades*. Pearson/Allyn & Bacon.
- Ciecierski, L., Nageldinger, J., Bintz, W. P., & Moore, S. D. (2017). New Perspectives on Picture Books. *American Journal of Education*, 4(2), 123–136. <https://doi.org/10.30958/AJE.4-2-2>
- Flewit, R. (2011). Bringing ethnography to a multimodal investigation of early literacy in a digital age. *Qualitative Research*, 2(3), 293–310. <https://doi.org/10.1177/1468794111399838>
- Gordon, K. A., Garcia-Nevarez, A., Roundtree Henderson, W. J., & Valero-Kerrick, A. (2013). Chapter 10: Play and The Learning Environment . In *Early childhood education : Becoming a Professional*. SAGE.
- Jalongo, M. R., Dragich, D., Conrad, N. K., & Zhang, A. (2002). Using wordless picture books to support emergent literacy. *Early Childhood Education Journal*, 29(3), 167–177. <https://doi.org/10.1023/A:1014584509011/METRICS>
- Oktavianingsih, E., & Fitroh, S. F. (2022). Pengembangan *Electronic Wordless Picture Book* untuk Mengenalkan Social Justice pada Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Obsesi*, 6(4), 2495–2505. <https://doi.org/10.31004/OBSESI.V6I4.1992>
- Prasetya, D. D., & Hirashima, T. (2018). Design of Multimedia-based Digital Storybooks for Preschool Education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 13(02), 211–225. <https://doi.org/10.3991/IJET.V13I02.8188>
- Ruhaena, L. (2015). Model Multisensori: Solusi Stimulasi Literasi Anak Prasekolah. *Jurnal Psikologi*, 42(1), 47–60. <https://doi.org/10.22146/JPSI.6942>
- Sartori, M., Castellaro, M., & Peralta, O. (2022). Children and Adults Assemblage a Digital and Interactive Puzzle at Home. *Avances En Psicología Latinoamericana*, 40(2). <https://doi.org/10.12804/REVISTAS.UROSARIO.EDU.CO/APL/A.10896>
- Setyaningsih, G., & Syamsudin, A. (2019). Pengembangan Media Big Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(1), 19–28. DOI:[10.24246/j.js.2019.v9.i1.p19-28](https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i1.p19-28)
- Umar. (2015). Peranan orang tua dalam peningkatan prestasi belajar anak. *JURNAL EDUKASI: Jurnal Bimbingan Konseling*, 9(1), 20–28. <http://dx.doi.org/10.22373/je.v1i1.315>

Wiyani, N. (2017). *Manajemen PAUD Berdaya Saing*. Gava Media.