



Buku Cerita Bergambar *Digital* “Baso dan Pinisi yang Rusak” untuk Meningkatkan Literasi Budaya Maritim Anak

Fahmy Ulfah Mawaddah¹, Rien Safrina², dan Hapidin³

^{1,2,3} Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Jakarta

ABSTRAK. Literasi budaya maritim pada anak usia dini mencakup pemahaman, pengenalan, dan pengaplikasian aspek-aspek budaya maritim Indonesia dalam proses belajar dan pengajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media buku cerita bergambar digital guna meningkatkan literasi budaya maritim di Indonesia. Dalam konteks kurangnya media pembelajaran yang mengenalkan identitas anak Indonesia sebagai budaya maritim, peneliti berkeinginan untuk membantu guru dalam menyiapkan media yang relevan. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan prosedur ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Pengolahan data dilakukan dengan pendekatan mixed methods kualitatif dan kuantitatif. Uji kelayakan media dilakukan melalui validasi ahli pakar dan guru. Uji kuantitatif menggunakan uji satu arah dengan tingkat signifikansi 0,05 pada kelompok besar praeksperimental "one group pretest-posttest". Hasil penelitian membuktikan bahwa media buku cerita bergambar digital ini layak digunakan dan efektif untuk anak usia dini. Berdasarkan angket literasi budaya maritim, hipotesis menyatakan bahwa terdapat peningkatan signifikan pada hasil pretest dan posttest setelah penggunaan media tersebut. Dengan demikian, media buku cerita bergambar digital ini dapat dijadikan sebagai sarana baku yang layak dan efektif dalam meningkatkan literasi budaya maritim pada anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci : Panduan Guru; Literasi Budaya Maritim; Media Cerita Bergambar

ABSTRACT. Maritime cultural literacy in early childhood includes understanding, recognizing, and applying aspects of Indonesian maritime culture in the learning and teaching process. This research aims to develop digital picture storybook media to improve maritime cultural literacy in Indonesia. In the context of the lack of learning media that introduces Indonesian children's identity as a maritime culture, the researcher wishes to assist teachers in preparing relevant media. This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE procedure (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Data processing was carried out with a qualitative and quantitative mixed methods approach. The media feasibility test was conducted through expert and teacher validation. The quantitative test used a one-way test with a significance level of 0.05 in a large pre-experimental group "one group pretest-posttest". The results prove that this digital picture storybook media is feasible and effective for early childhood. Based on the maritime cultural literacy questionnaire, the hypothesis states that there is a significant increase in the pretest and posttest results after using the media. Thus, this digital picture storybook media can be used as a standard means that is feasible and effective in increasing maritime cultural literacy in children aged 5-6 years.

Keyword : Maritime Culture Literacy; Teachers Guidance; Digital Picture Story-Book

Copyright (c) 2023 Fahmy Ulfah Mawaddah dkk.

✉ Corresponding author : Fahmy Ulfah Mawaddah

Email Address : FahmyUlfahMawaddah_9909819004@mhs.unj.ac.id

Received 31 Juli 2023, Accepted 9 September 2023, Published 11 September 2023

PENDAHULUAN

Budaya maritim dibangun dengan menghormati nilai-nilai lokal [1]. Terdapat enam program utama dalam budaya maritim, termasuk pengembangan dan penyimpanan sistem sosial maritim, peningkatan literasi kelautan dan budaya, integrasi kearifan lokal dalam pengelolaan sumber daya yang berkelanjutan, pemahaman kembali budaya maritim dan inovasi berbasis pada perkembangan kearifan lokal [2]. Namun, literasi budaya maritim hanya tumbuh secara terbatas dan hanya melingkar pada keluarga nelayan generasi kedua. Sayangnya, komunitas generasi ketiga, yang tinggal di kota dan pulau besar, cenderung tidak melanjutkan proses transformasi mengenai literasi budaya maritim [3]. Sulawesi Selatan merupakan contoh nyata keberhasilan sektor maritim pada masa kerajaan, terutama saat pemerintahan kerajaan Gowa.

Pada masa kerajaan, budaya maritim di Sulawesi Selatan telah menghasilkan kapal-kapal berlayar dengan sistem tiang dan segala perlengkapannya dipasang pada bagian lambung kapal. Suku Bugis yang merupakan leluhur masyarakat setempat sering menggunakan kapal Pinisi sebagai sarana transportasi untuk berdagang di berbagai wilayah atau untuk kegiatan memancing. Pinisi adalah kapal layar motor tradisional yang khas dari Sulawesi Selatan, berasal dari Suku Bugis - Makassar. Kapal ini biasanya memiliki dua tiang layar utama dari tujuh layar, tiga dibagian depan, dua dibagian tengah, dan dua dibagian belakang [4]. Proses pembuatan dan penggunaan kapal Pinisi mengandalkan pengetahuan lokal yang telah diwariskan secara turun temurun selama berabad-abad oleh suku Ara, di antara mereka yang tinggal di Desa Tana Beru, Kecamatan Bontobahari, Kabupaten Bulukumba. Karena itulah, Bulukumba dikenal dengan julukan "*butta panrita lopi*" (daerah ahli perahu) [5]. Namun sejatinya generasi terbaru dalam setiap keluarga belum tentu mewariskan budaya ini.

Pendidikan anak usia dini merupakan langkah awal dalam proses pembelajaran untuk membentuk fondasi perkembangan anak. Anak usia dini merupakan makhluk kecil yang sedang berusaha mengeksplorasi segala hal yang terlintas dalam pandangan. Identitas anak dimulai dari lingkungan dan budaya serta lingkungan mulai dari orang tua teman sejawat, teman bermain, orang dewasa di sekitar anak semua mempengaruhi karakteristik dan identitas anak sesuai teori [6] bahwa interaksi anak dengan individu di sekitarnya dapat mempengaruhi perkembangan sosial, emosional dan kognitif anak. Sehingga pilihan cita-cita merefleksikan lingkungan sekitar anak. Jadi sebagai budaya maritim perlu sadar akan identitasnya sebagai budaya maritim. [7] percaya bahwa konsep pendidikan anak dimulai dari masalah lokal. Peran pendidikan anak usia dini sangat penting dalam menanamkan aspek-aspek perkembangan yang esensial pada masa anak usia dini. Saat melalui interaksi dengan guru dan teman sebaya, anak-anak mengembangkan keterampilan sosial dan emosional. Mereka juga mulai mengenal konsep dasar matematika yang membantu perkembangan kognitif mereka. Keterampilan motorik berkembang melalui berbagai aktivitas fisik, baik di dalam maupun di luar ruangan kelas, dengan berbagai pendekatan yang disesuaikan dengan karakteristik setiap satuan pendidikan anak usia dini. Selain manfaat sosial dan akademiknya, pendidikan anak usia dini juga memainkan peran penting dalam merangsang kreativitas dan imajinasi anak-anak. Bermain, bernyanyi, melukis, dan

bermain peran adalah beberapa kegiatan yang memungkinkan anak-anak untuk mengeksplorasi dan mengembangkan kreativitas mereka. Selain itu, kegiatan-kegiatan tersebut juga membantu meningkatkan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah, berinovasi, dan berpikir secara kritis.

Penelitian yang terkait pengenalan kemaritiman pada anak usia dini dengan menggunakan beberapa media yang diusulkan, penelitian oleh [8] mengenalkan ekosistem terumbu karang kepada anak dengan merancang buku cerita bergambar. Hasilnya anak mendapatkan wawasan tentang ekosistem terumbu karang dan sadar akan pentingnya menjaga kelestarian terumbu karang. Kemudian penelitian berikutnya dari [9] tentang mengenalkan bidang kemaritiman sejak dini menggunakan pembelajaran tematik. Berikutnya dari [10], penelitian ini mengenalkan literasi budaya maritim melalui kegiatan seni seperti menggambar, mewarnai, dan bermain peran. Selanjutnya dari [11] yang diteliti yaitu penguatan mengenai budaya maritim dengan menggunakan buku pendamping berbasis budaya bahari. Hasilnya produk yang dikembangkan dapat digunakan sebagai buku pendamping yang dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan berbahasa. Berikutnya dari [12] membahas tentang pengenalan sains kehidupan laut menggunakan media sliding book yaitu media cerita bergambar yang bisa di putar menggunakan desain khusus.

Beberapa penelitian terdahulu juga membahas pengenalan maritim menggunakan electronic comicss dari [13] ini mengembangkan komik tentang perlindungan maritim yang dapat membangun pengetahuan perlindungan laut pada anak usia dini, dan juga dapat menginspirasi pendidikan kelautan anak usia 5-8 tahun. Adapun dari [14] tentang Pengembangan bahan ajar pengenalan kebaharian model pembelajaran webbed untuk meningkatkan kecerdasan naturalis anak usia dini. Desain bahan ajar kebaharian diawali dengan menentukan KI dan, kemudian merumuskan beberapa konten dan kompetensi tema kebaharian yang dikembangkan menjadi sub tema. Selanjutnya ada media *digital* dari [15] tentang mendesain layout buku terlebih dahulu, kemudian menggambar ilustrasi. Setelah desain media buku bergambar selesai dilakukan pencetakan, selanjutnya diserahkan kepada ahli isi yaitu ahli desain untuk menentukan kelayakan media yang dirancang. Terakhir dari [16] tentang mengembangkan perangkat pembelajaran wawasan kelautan untuk literasi laut pada anak usia 5-6 tahun dan menganalisis efektivitas perangkat pembelajaran untuk meningkatkan literasi laut pada anak usia 5-6 tahun.

Penelitian terkait penggunaan buku cerita bergambar pada penelitian sebelumnya yaitu yang pertama dari buku cerita bergambar dalam penelitian [17] adalah buku bergambar yang ditujukan bagi anak usia 5-6 tahun dengan besar sekitar 15 inci dan dilengkapi dengan petunjuk penggunaan read aloud yang interaktif. Dalam penelitian [18] buku cerita yang dikembangkan yaitu gambar yang diberikan penuh dengan warna, cerita di setiap lembarnya singkat, ada banyak ekspresi wajah, nama tokoh dalam cerita mudah diingat, materi berisi perbedaan antara toilet laki-laki dan perempuan, dan tata cara membersihkan BAK di dalam buku. Selanjutnya [19] membuat proyek buku bergambar online dengan memberi anak buku bergambar *digital*, rekaman audio, video panduan membaca, dan mengarahkan anak untuk membaca. Disamping

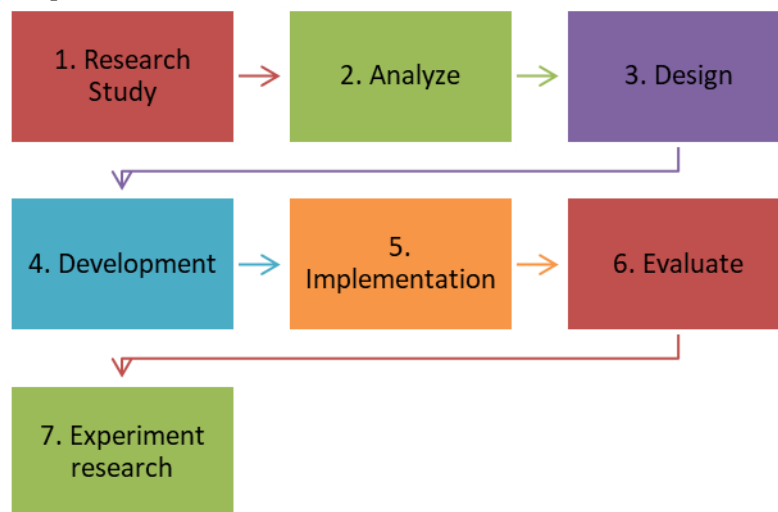
itu, penemuan [20] menghasilkan bahwa mengajarkan lagu yang sesuai dengan budaya dan usia anak dapat membantu anak mengalami perubahan pada anak usia 5 tahun. Selanjutnya dalam penelitian [21] menemukan bahwa menggunakan lagu dapat membantu guru memecahkan masalah, membantu menghilangkan jarak antar guru dan anak, anak cepat mempelajari kata dan ekspresi serta mengurangi faktor stres belajar dan juga menjaga perhatian anak untuk tetap fokus pada topik. Maka kebaruan dalam penelitian pengembangan media cerita bergambar yaitu (1) Membuat media cerita bergambar dengan isi cerita mengenalkan kapal tradisional orang bugis dan kegunaan kapal serta mengenalkan bentuk dan ciri khas dari kapal pinisi. (2) mengenalkan adat istiadat di pesisir baik lokasi, kebiasaan dan pekerjaan sampingan nelayan, (3) Menggunakan *website* untuk memudahkan guru guru dalam mengakses media (4) menggunakan buku *digital* dengan ilustrasi dan audio, serta terdapat cara penggunaan media dan video kuis untuk menstimulasi pengetahuan anak setelah membaca bersama guru

Sintesa yang dapat diambil dari beberapa penelitian terdahulu dalam mengenalkan literasi budaya maritim untuk anak usia dini menggunakan beberapa media penunjang, baik bahan ajar, komik, buku dan lain sebagainya. Pada penelitian tersebut juga sudah membahas dasar dasar pengenalan tentang literasi budaya maritim seperti pengenalan biota laut, bermain peran tentang kehidupan laut dan masih banyak lagi. Pada kesempatan ini peneliti akan meneruskan dan menambah pengenalan literasi budaya maritim kepada anak usia dini dengan menggunakan media *digital* bergambar dengan tema kapal pinisi. Salah satu inovasi menarik dalam buku cerita bergambar *digital* adalah penambahan elemen audio dan lagu. Pandangan Campbell [22] musik bukan hanya bermanfaat secara estetik untuk anak namun menstimulasi kreativitas dan memberikan kehidupan yang menyenangkan untuk anak. Dengan itu anak dapat mengalami pengaman baru sembari membaca buku. Berdasarkan Kodály [22] lagu adalah salah satu alat yang paling penting dalam pendidikan musik anak usia dini. Ia percaya bahwa lagu membantu dalam pengembangan pendengaran, keterampilan vokal, ritme, dan koordinasi motorik anak-anak.

Berdasarkan fakta lapangan yang didapatkan dari hasil *survey* maka identifikasi permasalahan utama adalah kurangnya pengetahuan warga mengenai identitasnya sebagai budaya maritim, kurangnya media yang dapat membantu guru untuk memberikan pengetahuan terkait budaya maritim pada anak, dan pelaksanaan pembelajaran yang cenderung monoton sebatas bernyanyi, mewarnai dan mengenal huruf karena tuntutan orang tua yang memiliki persepsi bahwa anak yang sekolah termasuk taman kanak-kanak perlu ada hasil minimal bisa membaca dan berhitung[10], [12], [13], [16], [23]–[25]. Oleh sebab itu perlu memberi pemahaman kepada anak usia dini yang merupakan dasar dari sebuah pendidikan dengan mengenalkan kembali identitas anak Indonesia sebagai generasi budaya maritim[3], [26]. Dalam hal ini peneliti mengembangkan media untuk membantu guru dalam menggunakan media yang relevan dengan judul “pengembangan media buku cerita bergambar *digital* “baso dan Pinisi yang Rusak” untuk meningkatkan literasi budaya maritim anak usia 5-6 tahun.

METODE

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan pengembangan produk tertentu dan menguji efektivitasnya. Untuk menghasilkan produk tersebut, dilakukan analisis kebutuhan yang sesuai dengan kebutuhan yang ada. Selanjutnya, penelitian dilakukan untuk menguji efektivitas produk agar dapat berfungsi dengan baik dan memberikan manfaat bagi guru dan anak usia dini. Dengan demikian, fokus dari penelitian ini adalah pada tahap pengembangan media dan pengujian efektivitasnya untuk memastikan media tersebut dapat berhasil diimplementasikan di sekolah. Penelitian ini mengadopsi model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap utama, yaitu *analyze*, *design*, *develop*, *implement*, dan *evaluate* [27]. Berikut adalah rincian lebih lanjut mengenai desain prosedur penelitian ini:



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Produk Adaptasi dari Model ADDIE

Langkah-langkah Pengembangan Media buku cerita bergambar *digital* untuk meningkatkan literasi budaya maritim dimulai dari 1) *Research study*, proses penelitian pendahuluan menggunakan metode *survey*, 2) *Anylize*, menganalisis kebutuhan lapangan dan komparasi media, 3) *Design*, mendesain media menghasilkan draft awal, 4) *Development*, draft awal diuji pakar dan uji coba *one-to-one* menghasilkan draft dua, 5) *Implementation*, hasil dari draft dua diimplementasikan dalam uji coba kelompok kecil dan menghasilkan draft 3, hasil draft tiga diuji cobakan dalam skala besar atau uji coba kelompok besar menggunakan metode *experiment pretest-posttest*, 6) *Evaluate*, merevisi media menghasilkan draft final, 7) *Experiment Research* untuk menguji efektivitas media.

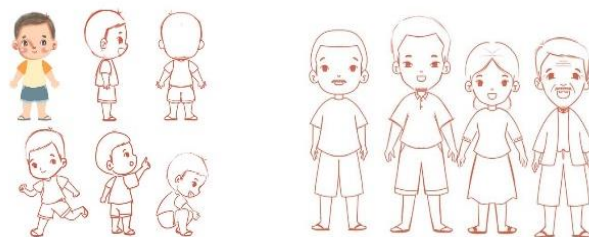
Penelitian ini dilaksanakan di TK Al-Hikmah Kalaotoa, Kecamatan Pasilambena Kabupaten Kepulauan Selayar, Provinsi Sulawesi Selatan pada bulan juli tahun ajaran 2023-2024. Subjek penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun dengan jumlah 33 anak pada da satuan AUD yaitu TK-AH dan BKB-PA. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Langkah langkah evaluasi yang dilakukan melalui tahapan mengukur dan menilai. Uji efektifitas dilakukan dengan pendekatan kuantitatif *experimental model one group pretest posttest* dengan tujuan membuktikan efektivitas penggunaan media pada kelas uji coba kelompok kecil maupun kelompok besar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media buku cerita bergambar *digital* dengan judul “baso dan pinisi yang rusak” serta inovasi lagu pada halaman terakhir buku dengan tujuan agar dapat bernyanyi bersama sekaligus mengulang informasi yang ada di buku. Media ini bisa di akses melalui *website* dengan tujuan memudahkan guru dalam mengakses media. Pada halaman *website* akan di arahkan untuk log in. setelah log ini dapat memilih daftar buku cerita yang tersedia saat ini yaitu “cerita baso dan pinisi yang rusak” lalu pada halaman selanjutnya akan disediakan 1) buku panduan, buku panduan ini berisikan tentang panduan dalam membacakan cerita kepada anak. Panduan ini juga sudah membahas rencana pembelajaran dengan materi berdasarkan tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini sesuai aspek perkembangan usia 5-6 tahun, 2) simulasi awal untuk mengajak anak berbincang bincang menggunakan foto, 3) buku cerita, buku cerita ini dibacakan sesuai arahan pada panduan lalu mengajak anak berdiri dan bernyanyi bersama, dan 4) video quis, video ini bertujuan untuk mengulas kembali apa yang sudah dipelajari dalam sehari.

Materi yang dikembangkan dalam produk ini yaitu mengacu pada literasi budaya maritim anak usia dini dengan memberikan kesempatan kepada anak dalam melatih keterampilan yang dimiliki anak untuk menemukan, mengolah, serta menggunakan 1) pengetahuan mengenai warisan-warisan leluhur serta adat istiadatnya, dalam buku cerita bergambar akan dibahas mengenai kapal pinisi yang merupakan buatan nenek moyang kita, 2) sikap seseorang yang tinggal di daerah pesisir, pada buku cerita bergambar disalurkan melalui pengenalan nelayan dan pekerjaan sampingan nelayan di daerah pesisir serta lokasi lokasi di pesisir maupun dermaga, dan 3) perilaku dalam mengelola sumber daya laut dengan tetap menjaga lingkungan laut.

Draft 1 Media buku Cerita Bergambar *Digital*. Langkah awal pembuatan produk buku cerita bergambar dimulai dari pemilihan karakter. Pemilihan karakter dilakukan dan membuat desain dengan konsultasi bersama ilustrator. Setelah ilustrator memberikan gambar karakter sebagai berikut



Gambar 1 Karakter anak oleh

Selanjutnya peneliti melanjutkan gambar sesuai tema cerita menggunakan program adobe ilustrator dan membuat desain lokasi menggunakan aplikasi canva. Hasil produk awal akan ditampilkan sebagai berikut :



Gambar 2 Storyboard

Setelah gambar selesai dibuat dan memasukkan kata di setiap halaman. Produk di export menjadi *flipbook* dan dimasukkan ke *website* bersama dengan buku panduan serta video quis. Lalu peneliti mengajukan evaluasi kepada para ahli dan guru PAUD untuk dievaluasi dengan mengirimkan link *website*. Draft awal dalam penelitian ini yaitu evaluasi produk dengan bantuan ahli sebagai bahan masukan untuk perbaikan media agar sesuai anak usia dini. Para ahli yang mengevaluasi produk ini terdiri dari tiga orang yang memiliki latar belakang keahlian dalam bahasa, pendidikan anak usia dini dan ahli media.

No.	Validator		Skor Akhir	Kesimpulan
1	Pakar pembelajaran media		80.55%	Layak
2.	Pakar materi PAUD		72.2%	Layak
3.	Pakar Bahasa		83.33%	Sangat Layak
4.	Guru1		82.5%	Sangat Layak
5.	Guru2		95%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil Uji pakar Media, Pakar materi PAUD, Pakar Bahasa disimpulkan bahwa media buku cerita bergambar *digital* layak digunakan dengan revisi. Beberapa poin yang perlu diperbaiki diantaranya: 1) Logika pikir setiap simbol yang muncul seperti perlu penjelasan tentang tokoh pendukung dalam cerita contoh ibu suka berkebun, perlu penjelasan dalam cerita saat ibu sedang berkebun, 2) buatlah pedoman guru dalam membacakan cerita, 3) buatlah integrasi antara buku cerita, lagu anak, video quis dalam buku panduan, 4) substansi materi perlu diklarifikasi mengapa menggunakan pinisi, 5) perhatikan kesesuaian penggunaan kalimat dan diksi dengan anak usia dini, baik font dan ukuran font, 6) penyajian cerita perhatikan kesesuaian karakteristik dengan anak usia dini, ketepatan ilustrasi, pemilihan warna background dan hubungan antar plot. Hasil revisi uji coba digunakan pada tahap berikutnya.

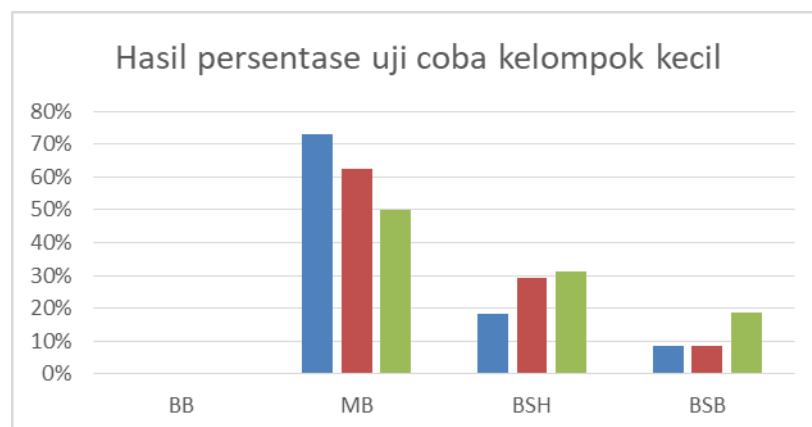
Draft 2 Hasil revisi pakar dan guru. Hasil perbaikan dari evaluasi para ahli dan guru PAUD pada tahap ini. Perbaikan dilakukan mengikuti saran ahli media untuk memberikan integrasi dari buku panduan, media cerita dan video quis merupakan satu kesatuan, ahli media juga menyarankan untuk memberikan penjelasan lebih mengenai

kapal yang dikenalkan sebagai warisan leluhur. Ahli materi PAUD menyarankan untuk memperbaiki background setting tempat dengan warna yang lebih soft juga mengatakan bahwa materi sudah sesuai dengan konsep literasi budaya maritim dan anak usia dini, hanya perlu saran kepada ahli bahasa mengenai penggunaan kalimat dalam cerita. Ahli bahasa mengevaluasi seluruh kata dan menyarankan untuk mempersempit kembali seperti bahasa anak-anak sendiri tidak menggunakan bahasa baku dan penulisan semua kata dalam buku anak menggunakan huruf kecil. Berikut hasil perbaikan media berdasarkan rekomendasi dari para ahli.



Gambar 3. Hasil perbaikan media

Uji kelayakan dalam penelitian ini dilakukan setelah produk media cerita bergambar yang telah direvisi yaitu draft 2. Selanjutnya draft 2 diuji cobakan kepada responden dengan anak usia 5-6 tahun 4 anak laki-laki dan 4 anak perempuan serta 1 guru. Hasil penerapan pada uji coba kelompok kecil dengan menggunakan instrumen angket literasi budaya maritim sebagai berikut:



Grafik 1 Hasil persentase uji coba kelompok kecil menggunakan angket literasi budaya maritim

Dari hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan perbedaan nilai antara sebelum dan sesudah diberikan media buku cerita bergambar untuk meningkatkan literasi budaya maritim. Adapun hasil angket uji coba kelompok kecil mendapatkan dari 3

dimensi yaitu pengetahuan tentang warisan budaya leluhur dan adat istiadatnya, sikap orang yang tinggal di pesisir dan perilaku kebiasaan orang di pesisir pada grafik memiliki hasil yang cukup memuaskan maka berdasarkan diskusi dengan guru produk media buku cerita bergambar *digital* “baso dan pinisi yang rusak” dikatakan layak untuk diuji cobakan pada skala besar atau uji efektifitas. Disamping itu, ada poin saran perbaikan dari guru mengenai penggunaan media buku cerita bergambar *digital* yaitu untuk lebih memperbesar font tulisan agar bisa dibaca oleh anak baik di print maupun membaca pada layar, penerapan hingga pelaksanaan asesmen bisa digunakan minimal tiga hari pembelajaran. Hasil uji coba kelompok kecil ini akan direvisi yang menghasilkan draft 3. Draft 3 ini akan digunakan pada tahap berikutnya atau penerapan pada skala yang lebih besar yaitu uji kelompok besar. kemudian hasil dari uji coba kelompok besar akan dievaluasi menjadi draft final. Adapun draft final media buku cerita bergambar dapat diakses pada *website* dengan memasukkan *username*: AnakMaritimIndonesia dengan *password* : akugemari dengan mengklik gambar berikut: Gambar 4 Website penggunaan media buku cerita bergambar digital “baso dan pinisi yang rusak”



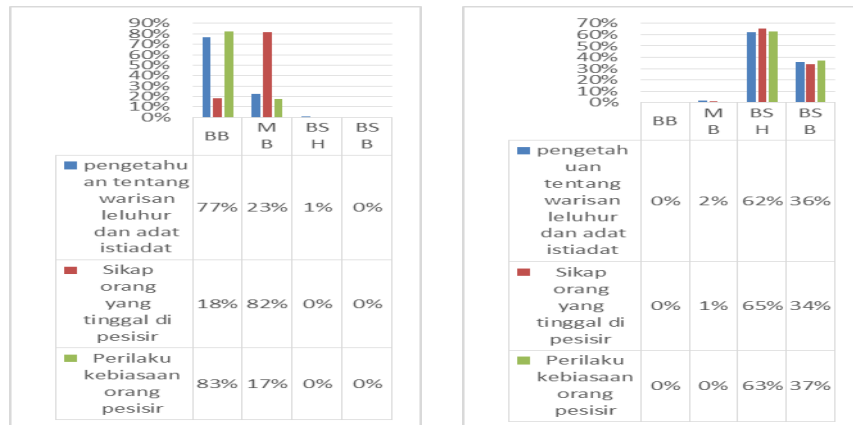
Klik 2x untuk beralih pada *website* atau scan *barcode*

Uji Efektivitas. Uji coba kelompok besar dilakukan pada dua satuan sekolah yang berbeda, yaitu TK-AH dan BKB-PA dengan sampel jumlah 33 anak. gambaran uji coba kelompok besar ditampilkan pada gambar berikut:



Gambar 5 Uji Coba Kelompok besar pada dua satuan PAUD

Dalam uji ini dilakukan dengan metode eksperimen pretest-posttest untuk membandingkan sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan uji t pada taraf signifikansi 5%. Hasil uji data pretest-posttest pada dua satu TK tersebut akan disajikan pada grafik berikut :



Berdasarkan grafik diatas dapat dilihat nilai rata-rata pretest dan postes terdapat peningkatasn nilai rata rata responden dari sebelum menggunakan dan setelah menggunakan media buku cerita bergambar *digital* dalam memberikan pemahaman literasi budya maritim pada anak usia dini. Data tersebut dihitung menggunakan aplikasi SPSS22 dengan taraf signifikansi 5% sebagaimana pada tabel berikut:

Paired Samples Test
Paired Differences
95% Confidence
Grafik 2 Hasil presentase pretest-postest ujicoba kelompok besar

		Mean	n	Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	PRETEST - POSTTEST	-49.182	5.065	.882	-50.978	-47.386	-55.781	32	.000

Berdasarkan hasil uji t tersebut di atas terhitung hasil signifikansi $p < 0,005$. Dikarenakan nilai signifikansi $< 0,05$ maka hasil hasil uji coba membuktikan adanya perbedaan yang berarti. Maka produk dianggap efektif terhadap ppeningkata luiterasi budaya maritim anak usia 5-6 tahun pada indikator pengetahuan anak mengenai warisan leluhur dan adat istiadatnya, sikap bagaimana orang di pesisir dan perilaku kebiasaan orang dipesisir.

Media buku cerita bergambar *digital* ini dibuat dengan tujuan meningkatkan literasi budaya maritim anak usia dini. Saat media dikenalkan pada anak TK-AH mereka sangat antusias melihat gambar gambar yang sering merek lihat dikehidupan sehari hari mereka, mulai dari panggangan kopra, kapal yang tenggelam dan sampan yang dibawa oleh bapak dan baso. Mereka juga membandingkan pinisi dengan kapal yang sering mereka lihat di dermaga ucap anak berinisial AF “simpole kapalana hj makking” (seperti kapal tetua di kampung mereka). Saat melihat biota laut pada gambar juga ank antusias dan berkata “ o tajung injo” (itu bulu babi), saat melihat anak memancing juga ank merespon menggunakan bahas mereka dengan berkata “mekang juku injo” (ada yang memancing ikan).

Penerapan pada sekolah terdekat dengan pesisir tersebut tidak jauh berbeda situasi dengan sekolah yang diperkotaan yaitu BKB-PA, anak antusias bercerita mengenai pengalaman saat mereka berkesempatan mengunjungi pantai atau melihat kesamaan dengan buku yang pernah mereka baca, saat melihat foto badai pun ank bercerita bahwa ia pernah merasakan badai seperti itu lalu tidur bersama orangtua

mereka. Namun ada beberapa anak yang berkkata saya tidak pernah ke pantai, tidak pernah melihat ombak juga anak dengan inisia RF mendekati peneliti dan berkata jujur bu guru saya tidak pernah melihat pinisi namun saya ingin menaikinya lalu menggambar pinisi dengan dua orang berdiri d atas kapal pinisi gambarannya tersebut dan berkata ini saya dan ibu guru baru. Hal ni membuktikan bahwasanya media buku cerita bergambar meningkatkan pengetahuan anak mengenai hal yang belum mereka lihat sebelumnya terkait budaya maritim yang sudah terkenal di indonesia.

Respon guru di sekolah perkotaan pun tidak kalah antusiasnya dengan anak, guru mengatakan bahwa media ini sangat bagus, disamping kemudahan untuk mengakses menggunakan *website* bisa dibuka dimana saja, dan media juga bisa langsung di download jika tida memungkinkan untuk menggunakan perangkat elektronik. Guru menambahkan bawa lagu pada buku *digital* sangat menarik untuk didengarkan bersama anak di dalam kelas. Guru menambahkan lagi bahwa media ini bisa digunakan dalam satu tema mulai dari foto foto pengenalan mengenai lingkungan di pantai, buku cerita yang sudah berkaitan dengan foto bahkan video penilaian yang sudah menjadi satu kesatuan tentang pengenalan kemaritiman ini.

Berbeda dengan guru pada sekolah pesisir, karena keterbatasa bahasa mereka yang berusaha menggunakan bahasa Indonesia mengikuti buku yang dibuat mengakibatkan guru tidak leluasa dalam mengekspresikan gambaran pada buku, hal ini menggerakkan peneliti untuk menambah video sesuai dengan lingkungan daerah masing masing. Meskipun begitu anak tetap antusia karna melihat persamaan dengan apa yang ada di lingkungan mereka. Disamping itu anak yang hanya mengenal kapal kayu biasa mereka juga juga mengenal kembali bahwa ada kapal nenek moyang kita yang bernama kapal pinisi, berbahan kayu asal sulawesi selatan.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu memberikan kontribusi positif dalam pemahaman dan pengetahuan anak tentang warisan leluhur, kehati-hatian saat bermain di pantai, menghindari badai, serta pentingnya menjaga lingkungan laut agar tetap sehat. [3] mengenai literasi budaya maritim. Media ini didesain dengan menggunakan gambar dan cerita yang menarik untuk anak-anak, sehingga dapat meningkatkan minat dan antusiasme mereka dalam mempelajari budaya maritim. Penelitian terdahulu juga mengungkapkan gambar dan cerita baik cetak maupun *digital* dapat meningkatkan literasi anak [13], [17], [28]–[32].

Para ahli pakar materi pendidikan anak usia dini memberikan penilaian kelayakan produk media buku cerita bergambar *digital* dengan persentase sebesar 72.2%. Ahli pakar bahasa memberikan penilaian yang lebih tinggi, yaitu 83.33%. Hal ini menunjukkan bahwa media buku cerita bergambar *digital* telah mendapat apresiasi positif dari para ahli yang menguji dan mengevaluasinya. Ahli media menambahkan panduan secara rinci untuk guru agar lebih mudah dalam menerapkan media kepada anak usia dini. Para ahli juga setuju menggunakan lagu merupakan pelengkap untuk *recall* pengetahuan anak mengenai cerita, hal ini menegaskan penelitian terdahulu mengenai lagu dapat membantu fokus anak [33]–[35]. Pada penelitian terdahulu juga mengharapkan untuk menggunakan lagu berbasis budaya sehingga manfaat pembelajaran berdampak pada pelestarian kekayaan kearifan lokal [36].

Angket yang diisi oleh beberapa guru menunjukkan respon yang positif terhadap media buku cerita bergambar. Salah satu guru (ANQ) menyatakan bahwa ide mengenai media sangat bagus dan mudah diakses. Selain itu, guru juga menyoroti kelebihan media dalam kemudahan mendownload dan mencetaknya sendiri. Hal ini sesuai dengan penelitian terdahulu mengenai pembuatan media khusus untuk guru dan memudahkan guru dalam mengakses media pembelajaran tentang budaya maritim [25]. Namun, ada beberapa saran untuk perbaikan, seperti penyesuaian kata dengan anak usia dini dan penyempurnaan ilustrasi. Hal ini sejalan dengan penilaian [37] untuk tetap mengoptimalkan kesesuaian teks dengan media.

Keefektifan media buku cerita bergambar *digital* diuji melalui kelompok kecil dan kelompok besar. Hasil dari uji coba kelompok kecil menunjukkan bahwa media ini memiliki potensi untuk meningkatkan literasi budaya maritim pada anak-anak. Selanjutnya, setelah melibatkan 33 anak dalam uji coba kelompok besar, media ini berhasil menarik minat dan memberikan hasil yang positif dalam mencapai tujuan mengenalkan budaya maritim[8], [38], [39]. Keefektifan media buku cerita bergambar *digital* dievaluasi berdasarkan hasil pre-test dan post-test. Sebelum diberikan media, rata-rata persentase pemahaman anak tentang budaya maritim hanya sebesar 30%. Namun, setelah diberikan media buku cerita bergambar *digital*, persentase pemahaman mereka meningkat secara signifikan menjadi 84%. Hal ini menunjukkan bahwa media ini berhasil meningkatkan pemahaman dan pengetahuan anak tentang budaya maritim. kondisi ini menegaskan bahwa pengembangan media buku bergambar dapat meningkatkan pemahaman anak [40].

Buku cerita bergambar ini sebagai sebuah inovasi yang menghasilkan temuan konten yang mencirikan perbedaan signifikan dibandingkan dengan hasil penelitian dan perbandingan dengan karya-karya sebelumnya. Secara khusus, belum ditemukan konten sebelumnya yang secara khusus membawakan cerita tentang kapal pinisi dengan pendekatan yang tepat untuk anak usia 5-6 tahun. Sejalan dengan komparasi yang ada, mayoritas buku cerita anak yang mengangkat tema kapal pinisi masih berfokus pada pembaca di tingkat SD atau kelompok usia yang lebih tua. Hal ini memperlihatkan kebaruan buku cerita bergambar ini dalam membawa kesadaran budaya maritim Indonesia kepada generasi muda sedari usia dini. pembuatan cerita “baso dan pinisi yang rusak” ini diadaptasi dari penelitian terdahulu mengenai pinisi dan disesuaikan dengan literasi budaya maritim [2], [3], [41]–[44].

KESIMPULAN

Media buku cerita bergambar *digital* “baso dan pinis yang rusak” efektif sebagai sarana untuk meningkatkan literasi budaya maritim pada anak usia dini. Media buku cerita bergambar *digital* ini didisain untuk membantu guru dalam mengenalkan kembali budaya maritim kepada anak indonesia dengan senantiasa menambah literasi budaya maritim anak usia dini. Disamping itu, media buku cerita bergambar ini juga hadir sebagai satu kesatuan dengan buku panduan, foto simulasi pengenalan lingkungan pesisir kepada anak, lagu dengan tema yang sama dengan buku cerita bergambar “baso dan pinisi yang rusak” juga dengan video penilaian setelah anak telah menuntaskan

prosedur penggunaan dari awal hingga akhir. Aspek literasi budaya maritim yang dikembangkan dalam pengembangan produk ini yaitu tiga 1) pengetahuan anak mengenai warisan leluhur dan adat istiadatnya, 2) sikap anak saat berada di pesisir laut dan 3) perilaku kebiasaan orang yang tinggal di daerah pesisir. Berdasarkan uji coba dengan menggunakan angket penilaian literasi budaya maritim terlihat hasil peningkatan setelah dilakukan menggunakan media buku cerita bergambar *digital* kepada anak usia 5-6 tahun di dua satuan PAUD berbeda lokasi pesisir dan perkotaan. Adapun limitasi penelitian yaitu media fokus pada pengenalan budaya maritim khususnya kehidupan penduduk pesisir. Belum membahas mengenai cakupan literasi budaya maritim lainnya, penelitian hanya membahas mengenai keterampilan mengelola pengetahuan warisan budaya leluhur dan adat istiadatnya, pengetahuan sikap orang-orang di pesisir, dan pengetahuan kebiasaan orang di pesisir, dan guru perlu berlatih sebelum menggunakan media agar pembelajaran mengenai budaya maritim kepada anak terpenuhi dengan baik.

PENGHARGAAN

Pertama tama ucapan terima kasih kepada Allah SWT atas rahmat dan karuniaNya. Kedua terima kasih kepada orangtua dan saudara saya yang selalu mendukung saya. Dan juga terima kasih tak terhingga kepada pembimbing saya Rien Safrina, M.A, Ph.D dan Dr. Hapidin, M.Pd atas bimbingannya dalam menyelesaikan tulisan ini, dan juga kepada teman teman saya yang senantiasa membantu ketika saya membutuhkan. Artikel ini didukung oleh Universitas Negeri Jakarta program magister Pendidikan Anak Usia Dini.

REFERENSI

- [1] L. Carol-Dekker, "Maritime culture: A sociological perspective," *Int. J. Marit. Hist.*, vol. 30, no. 2, pp. 302–314, May 2018, doi: 10.1177/0843871418765711.
- [2] T. R. Adi, "Maritime Culture Empowerment under Indonesian Ocean Policy," *J. Ocean Cult.*, vol. 1, pp. 102–117, Dec. 2018, doi: 10.33522/joc.2018.1.102.
- [3] . Hapidin, N. Dhieni, and Y. Pujiarti, "Transformative Education Perspective: The Maritime Cultural Literacy of the Society Kepulauan Seribu, Dki Jakarta, Indonesia," in *Proceedings of the International Conference on Education, Language and Society*, 2019, no. Icels 2019, pp. 168–174. doi: 10.5220/0008996001680174.
- [4] A. H. Muhammad, H. Hasan, and Jusman, "Desain Kriteria Propeller Clearance Kapal Tradisional Tipe Pinisi Terhadap Efisiensi Propulsi," *J. Penelit. Enj.*, vol. 20, no. 1, pp. 28–31, 2016, [Online]. Available: <https://cot.unhas.ac.id/journals/index.php/jpe/article/view/7>
- [5] E. B. Demmalino, T. Ibrahim, and Y. Lumoindong, "PANRITA LOPI: Cultural Value and Religiosity Behind Professionalism of Making Pinisi Boats in Bulukumba Regency," *ETNOSIA J. Etnogr. Indones.*, vol. 4, no. 1, p. 1, Jun. 2019, doi: 10.31947/etnosia.v4i1.6422.
- [6] H. Clark *et al.*, "A future for the world's children? A WHO–UNICEF–Lancet Commission," *Lancet*, vol. 395, no. 10224, pp. 605–658, Feb. 2020, doi: 10.1016/S0140-6736(19)32540-1.
- [7] K. Y. Wu, S. C. Lu, and Y. Y. Wu, "A Study on the Evaluation Factors of Environmental Education Strategies for Cultural Heritage and Low Carbon

- Tourism," *Adv. Mater. Res.*, vol. 1051, no. 1, pp. 632–640, Oct. 2014, doi: 10.4028/www.scientific.net/AMR.1051.632.
- [8] A. S. Tjhin, Wibowo, and R. Febriani, "Perancangan Buku Cerita Bergambar Tentang Ekosistem Terumbu Karang Bagi Anak-anak Usia 7-9 tahun di Surabaya," *J. DKV Adiwarna*, vol. 1, no. 8, p. 2, 2016, [Online]. Available: <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/4352>
- [9] M. A. Z. Fuad and M. Musa, "Pengenalan Bidang Kemaritiman Sejak Usia Dini melalui Pembelajaran Tematik Kelautan pada Siswa Taman Kanak Kanak," *J. Pendidik. Geogr.*, vol. 22, no. 2, pp. 93–104, Jun. 2017, doi: 10.17977/um017v22i22017p093.
- [10] K. Bayu Prasetyo, K. B. Prasetyo, Gunawan, and Fajar, "Maritime Culture Literacy on the Children of Pantura Fishermen Using the Media of Art: The Case Study at Banyutowo Village, Central Java," in *Proceedings of the 1st International Conference on Social Sciences and Interdisciplinary Studies (ICSSIS 2018)*, 2019, vol. 208, no. Icassis 2018, pp. 92–96. doi: 10.2991/icassis-18.2019.18.
- [11] . S., . H., and M. Badrus Siroj, "Strengthening Maritime Culture with Humanistic Value in Enrichment Books of Bahasa Indonesia," *KnE Soc. Sci.*, vol. 2019, pp. 614–626, Jul. 2019, doi: 10.18502/kss.v3i18.4752.
- [12] M. Pramitasari, E. Yetti, and H. Hapidin, "Pengembangan Media Sliding Book untuk Pengenalan Sains Kehidupan (Life Science) Kelautan untuk Anak Usia 6-7 Tahun," *JPUD - J. Pendidik. Usia Dini*, vol. 12, no. 2, pp. 281–290, Nov. 2018, doi: 10.21009/JPUD.122.09.
- [13] E. S. Syarah, E. Yetti, L. Fridani, Yufiarti, Hapidin, and B. Pupala, "Electronic Comics in Elementary School Science Learning for Marine Conservation," *J. Pendidik. IPA Indones.*, vol. 8, no. 4, pp. 500–511, Dec. 2019, doi: 10.15294/jpii.v8i4.19377.
- [14] L. Lesiani, "Pengembangan Bahan Ajar Pengenalan Kebaharian Model Pembelajaran Webbed untuk Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Anak Usia Dini (Development of Teaching Material Introduction The Nautical of Webbed Learning to Improve The Naturalist Intelligence of Early," *Teknol. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 7, no. 1, pp. 54–70, 2020, [Online]. Available: <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JTPPm/article/view/10675>
- [15] S. Darnis, "The Development Of Children's Story Book Media Based On Oral Story Of Local Tradition To Support The Literacy Program For Kindergarten Level," *As-Sibyan J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1, p. 1, Jun. 2020, doi: 10.32678/as-sibyan.v5i1.2472.
- [16] N. Sahriana, T. Suminar, and Y. K. Sugiyo Pranoto, "Development of Maritime Insight Learning Tools for Ocean Literacy in Children Aged 5-6 Years Old," *J. Prim. Educ.*, vol. 9, no. 5, pp. 536–545, Dec. 2020, doi: 10.15294/jpe.v9i5.43530.
- [17] F. Y. Rahimah and R. E. Izzaty, "Developing Picture Story Book Media for Building the Self-Awareness of Early Childhood Children," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 2, p. 219, Dec. 2018, doi: 10.31004/obsesi.v2i2.102.
- [18] D. J. Hayati and S. Suparno, "Efektivitas Buku Cerita Bergambar pada Keberhasilan Toilet Training Anak Usia 3-4 Tahun," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, p. 1041, Mar. 2020, doi: 10.31004/obsesi.v4i2.498.
- [19] Y. Zhou, T. Fei, and J. Chen, "The Integration of Internet and Picture Book: Using Online Picture Book Reading Project to Promote Primary School Students' Reading Literacy," *SHS Web Conf.*, vol. 123, p. 01025, Sep. 2021, doi: 10.1051/shsconf/202112301025.
- [20] C. M. Anderson, C. M. E. McCrindle, T. Kruger, and F. McNeill, "Using participatory

- risk analysis to develop a song about malaria for young children in Limpopo Province, South Africa," *Malar. J.*, vol. 17, no. 1, p. 181, Dec. 2018, doi: 10.1186/s12936-018-2320-7.
- [21] M. Vishnevskaya and Z. Zhou, "The Impact of Using Music and Songs on Teaching EFL in China by Non-native English Teachers," *Univers. J. Educ. Res.*, vol. 7, no. 8, pp. 1808–1813, Aug. 2019, doi: 10.13189/ujer.2019.070819.
- [22] Z. L. Nugrahaningsih, "Pembelajaran Musik Berbasis Kodaly pada Kemampuan Interaksi Sosial Anak Autisme: Studi Literatur," *PROMUSIKA*, vol. 10, no. 1, pp. 43–53, Apr. 2022, doi: 10.24821/promusika.v10i1.7120.
- [23] H. Hapidin, N. Nurjannah, and S. Hartati, "Pengembangan Model Pembelajaran Tematik Integratif Berbasis Proyek dalam Menerapkan Pendidikan Kelautan pada Anak di Kepulauan Seribu," *JPUD - J. Pendidik. Usia Dini*, vol. 12, no. 1, pp. 51–65, Apr. 2018, doi: 10.21009//JPUD.121.05.
- [24] I. O. Utami, S. Wulan, and H. Hapidin, "Efektivitas Penggunaan Media Permainan Engklek Maritim untuk Meningkatkan Kesadaran Lingkungan Maritim Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 2, pp. 2400–2412, May 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i2.4183.
- [25] F. U. Mawaddah, R. Safrina, and Hapidin, "Perspective of Ece Teachers in Introducing Maritime Cultural Literacy for Early Childhood," *ICEC Proceeding Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 1, pp. 90–97, 2023, [Online]. Available: <https://cemerlang-paud-pancasakti.ac.id/index.php/prosiding/article/view/96>
- [26] Suharti, Yufiarti, and Hapidin, "Pengaruh Pendekatan Pembelajaran STEAM Dan Keterampilan Berpikir Terhadap Kesadaran Lingkungan Laut," State University of Jakarta, 2023. [Online]. Available: <http://repository.unj.ac.id/37831/>
- [27] A. G. Spatioti, I. Kazanidis, and J. Pange, "A Comparative Study of the ADDIE Instructional Design Model in Distance Education," *Information*, vol. 13, no. 9, p. 402, Aug. 2022, doi: 10.3390/info13090402.
- [28] H. Hafiar, R. Dewi, and L. Puspitasari, "Pengadaan Media Literasi Melalui Cerita Bergambar dalam Memperkenalkan Dunia Disabilitas kepada Anak Usia Dini," *Mediat. J. Komun.*, vol. 10, no. 2, pp. 216–226, Dec. 2017, doi: 10.29313/mediator.v10i2.2747.
- [29] A. Mawanto, T. Y. E. Siswono, and A. Lukito, "Pengembangan Media Cerita Bergambar untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Pecahan Kelas II," *J. Cendekia J. Pendidik. Mat.*, vol. 4, no. 1, pp. 424–437, Jun. 2020, doi: 10.31004/cendekia.v4i1.243.
- [30] Y. Nasrullah, Z. Akbar, and A. Supena, "Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Pemahaman Kesiapsiagaan Bencana Banjir pada Anak," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 2, pp. 832–843, Jul. 2021, doi: 10.31004/obsesi.v6i2.1540.
- [31] P. Rizkiyah, "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Kecakapan Literasi Digital Anak Usia Dini," *Indones. J. Early Child. J. Dunia Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, p. 115, Feb. 2022, doi: 10.35473/ijec.v4i1.1230.
- [32] N. D. Simatupang, S. Widayati, K. R. Adhe, and S. A. Sholichah, "Pengembangan Buku Cerita Big Book Kalender Meja dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 1, pp. 1130–1141, Feb. 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i1.4067.
- [33] M. Rantina, H. Hasmalena, and Y. Yosef, "Pengembangan Lagu Berbasis Aplikasi Musescore dalam Pengembangan Aspek Perkembangan Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, p. 438, Dec. 2019, doi:

- 10.31004/obsesi.v4i1.351.
- [34] L. Puspitasari and F. D. Cahyadi, "Pengenalan Literasi Kelautan Melalui Potensi Sumberdaya Kelautan dan Perikanan bagi Anak Usia Dini di Banten," *J. Stud. Gend. dan Anak*, vol. 8, no. 02, p. 131, Dec. 2021, doi: 10.32678/jsga.v8i02.5505.
- [35] N. F. Lutfiputri, "Kajian Perkembangan Industri Buku Cerita Anak Bergambar di Indonesia pada Era Digital," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 6, pp. 6271–6285, Oct. 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i6.3330.
- [36] T. Tarwiyah, "ECE Music Courses in Higher Education: Rhythmic Learning Based on Local Culture Through the Solfeggio Technique," *JPUD - J. Pendidik. Usia Dini*, vol. 17, no. 1, pp. 134–143, Apr. 2023, doi: 10.21009/JPUD.171.10.
- [37] T. Hoel and E. S. Tønnessen, "Organizing Shared Digital Reading in Groups: Optimizing the Affordances of Text and Medium," *AERA Open*, vol. 5, no. 4, p. 233285841988382, Oct. 2019, doi: 10.1177/2332858419883822.
- [38] E. T. Ngura, "Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Anak Usia Dini Di Tk Maria Virgo Kabupaten Ende," *J. Ilm. Citra bakti*, vol. 5, no. 1, pp. 6–14, 2018, [Online]. Available: <https://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jil/article/view/28>
- [39] D. Halim and A. P. Munthe, "Dampak Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Anak Usia Dini," *Sch. J. Pendidik. dan Kebud.*, vol. 9, no. 3, pp. 203–216, Sep. 2019, doi: 10.24246/j.js.2019.v9.i3.p203-216.
- [40] M. Y. Kartika, V. Ardhyantama, and U. Tisngati, "Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Pemahaman Anak Tentang Mitigasi Bencana," *Sch. J. Pendidik. dan Kebud.*, vol. 13, no. 1, pp. 76–86, Jan. 2023, doi: 10.24246/j.js.2023.v13.i1.p76-86.
- [41] Faisal, *Perahu Pinisi dan Budaya Maritim Orang Bira di Sulawesi Selatan*, vol. VII, no. 1. Yogyakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016.
- [42] W. Hanggara, C. B. Amiuza, and S. Ramdlani, "Perancangan Museum Pinisi dengan Menerapkan Konsep Living Museum di Bulukumba," *J. Mhs. Dep. Arsit.*, vol. 3, no. 2, 2015, [Online]. Available: <http://arsitektur.studentjournal.ub.ac.id/index.php/jma/article/view/113>
- [43] singgih tri Sulistiyono, "Kejayaan Budaya Maritim di Pantai Utara Jawa dan Refleksi membangun indonesia sebagai negara bahari. menyambung mata rantai yang putus.," in *Jurnal IKAHIMSI*, 1st ed., no. 2, Palu, Sulawesi Tengah: Ikatan Himpunan Mahasiswa Sejarah Se-Indonesia, 2011.
- [44] Y. Yunandar, "Budaya Bahari dalam Tradisi Nelayan di Indonesia," *Sabda J. Kaji. Kebudayaan*, vol. 1, no. 1, pp. 22–35, 2018, doi: 10.14710/sabda.1.1.22-35.