



Pengembangan Buku Cerita Bergambar Tembang Dolanan untuk Menstimulasi Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia 5-6 Tahun

Laily Wahida Romadhona¹, I Wayan Sutama², dan Wuri Astuti³

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

ABSTRAK. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan sumber belajar berbasis kode QR (Quick Response) dalam bentuk buku cerita dengan visual ilustrasi yang menonjolkan budaya lokal tembang dolanan yang layak digunakan untuk menstimulasi kemampuan bahasa reseptif anak usia 5-6 tahun. Metode penelitian yang digunakan Research and Development (RnD) dari Borg & Gall yang disederhanakan menjadi tujuh langkah yakni: (1) penelitian dan pengumpulan data; (2) desain produk; (3) validasi produk; (4) revisi desain; (5) uji coba kelompok kecil; (6) uji coba kelompok besar; dan (7) penyempurnaan produk akhir. Penelitian dilakukan di tiga lembaga TK Kabupaten Malang, yaitu TK ABA Kepanjen, TK Muslimat NU 5 Sukun Kepanjen, dan TK Muslimat NU 20 Nurul Anwar. Validator media dan validator materi terlibat dalam penilaian produk. Dua tahap uji coba dilakukan dengan 15 anak berpartisipasi dalam uji coba kelompok kecil dan 45 anak berpartisipasi dalam uji coba kelompok besar. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi mendapatkan hasil persentase yaitu 95,31% dan ahli media memperoleh persentase sebesar 96,25%. Hasil uji coba kelompok anak mendapatkan hasil akumulasi persentase sebesar 93,80%. Kesimpulan diperoleh bahwa sumber belajar buku cerita bergambar tembang dolanan anak layak digunakan untuk menstimulasi kemampuan bahasa reseptif anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci : Anak; Cerita; Reseptif; Tembang Dolanan

ABSTRACT. The purpose of this study was to develop a QR (Quick Response) code-based learning resource in the form of a storybook with visual illustrations that highlight the local culture of tembang dolanan which is feasible to use to stimulate the receptive language skills of children aged 5-6 years. The research method used is Research and Development (RnD) from Borg & Gall which is simplified into seven steps, namely: (1) research and data collection; (2) product design; (3) product validation; (4) design revision; (5) small group trial; (6) large group trial; and (7) final product improvement. The research was conducted in three kindergarten institutions in Malang Regency, namely ABA Kepanjen Kindergarten, Muslimat NU 5 Sukun Kepanjen Kindergarten, and Muslimat NU 20 Nurul Anwar Kindergarten. Media validators and material validators were involved in product assessment. Two stages of trials were conducted with 15 children participating in the small group trial and 45 children participating in the large group trial. Based on the results of validation by material experts, the percentage results are 95.31% and media experts get a percentage of 96.25%. The results of the child group trial obtained an accumulated percentage of 93.80%. The conclusion was obtained that the learning resource of children's dolanan song picture storybooks was feasible to use to stimulate the receptive language skills of children aged 5-6 years.

Keyword : Children; Stories; Receptive; Tembang Dolanan

Copyright (c) 2024 Laily Wahida Romadhona dkk.

✉ Corresponding author : Laily Wahida Romadhona

Email Address : laily.wahida.2001536@students.um.ac.id

Received 15 Juli 2024, Accepted 25 Desember 2024, Published 25 Desember 2024

PENDAHULUAN

Stimulasi diperlukan untuk anak usia dini agar anak tumbuh sesuai dengan usianya mengingat usia prasekolah merupakan tahapan anak di dalam mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) membagi kemampuan bahasa anak usia dini dalam tiga kategori, yaitu memahami bahasa, mengungkapkan bahasa, dan keaksaraan [1]. Kategori memahami bahasa merupakan bagian dari kemampuan bahasa reseptif. Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 dalam ayat I memuat beberapa poin bidang perkembangan memahami bahasa pada anak, yaitu: (a) memahami cerita; (b) mengulang kalimat kompleks; (c) memahami peraturan; dan (d) senang dan menghargai bacaan [2]. Anak yang berpartisipasi aktif dalam menyimak juga aktif dalam mengonstruksikan informasi yang telah diperoleh. Anak dapat memahami kata, kalimat, cerita, maupun aturan jika mempunyai kemampuan bahasa reseptif yang baik. Era pesat perkembangan teknologi atau biasa disebut era digitalisasi di Indonesia berdampak secara langsung dengan kemampuan bahasa anak. Anak seringkali mengakses konten yang tidak sesuai dengan usia yang disebabkan kurangnya peran orang tua dalam mengawasi penggunaan *gadget* pada anak. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) anak usia lima hingga enam tahun seharusnya mampu menguasai 8000 kosa kata, namun faktanya belum memenuhi standar minimal nasional [3]. Memudarnya budaya merupakan salah satu tantangan pada era digitalisasi. Tumbuh dan berkembangnya anak pada lingkungan budaya tertentu akan membawa budaya dalam proses tumbuh kembangnya [4]. Dampak negatif dari kurangnya pengenalan budaya yaitu budaya lokal anak akan pudar dan dianggap tidak penting bagi generasi muda [5].

Berdasarkan hasil pengamatan lapangan mendapatkan hasil bahwasannya beberapa anak khususnya kelompok B dengan usia lima hingga enam tahun belum mampu untuk menyimak dan menyampaikan informasi yang telah diperoleh kepada guru maupun teman serta beberapa anak menyanyikan lagu yang tidak sesuai dengan usianya. Kurangnya penggunaan sumber belajar konkrit, sumber belajar berbasis budaya, dan sumber belajar berbasis teknologi dalam proses pembelajaran. Dalam kegiatan pengamatan, anak lebih tertarik untuk menggunakan sumber belajar berbasis teknologi, seperti video pembelajaran. Urgensi sumber belajar maupun media pembelajaran berbantuan teknologi tentunya perlu diterapkan mengingat kemajuan teknologi yang kian pesat sehingga menuntut guru untuk menyesuaikan proses kegiatan pembelajaran dan pengetahuan yang disesuaikan dengan perkembangan era digital [6]. Penggunaan sumber belajar berbasis digital dapat mendukung proses perkembangan anak dikarenakan pada masa ini anak belajar hal-hal baru sehingga dapat meningkatkan keaktifan anak, motivasi, rasa ingin tahu, dan merangsang kemampuan anak [7]. Salah satu sumber belajar yang dapat digunakan untuk menstimulasi kemampuan bahasa anak khususnya bahasa reseptif yaitu buku cerita bergambar berbantuan kode QR atau *Quick Response Code*. Pada hasil penelitian yang menerapkan buku cerita bergambar berbantuan kode QR mendapatkan hasil bahwasannya dapat membantu anak untuk

merangsang kemampuan berbahasa dan memudahkan anak untuk mengakses materi buku dengan cerita yang menarik[8].

Sumber belajar berbasis teknologi dan komunikasi seperti *Quick Response Code* atau kode QR dapat difungsikan sebagai sumber belajar yang dapat menarik minat anak di era digital saat ini. Penggunaan kode QR dalam pendidikan memberikan manfaat, yaitu meningkatnya kemampuan anak dalam motivasi belajar, berkomunikasi, berkolaborasi, maupun berpikir kritis [9]. Penggunaan kode QR pada pembelajaran juga efektif karena dapat mengkodekan tautan berisi teks, video *youtube*, maupun gambar menjadi satu sehingga memudahkan anak mengakses materi belajar [8]. Era digitalisasi menuntut guru untuk berinovasi dalam menciptakan sumber belajar maupun media pembelajaran berbantuan teknologi. Guru bukan hanya satu-satunya penentu pembelajaran dikarenakan anak lebih mudah mengeksplorasi berbagai sumber belajar teknologi yang lebih cepat dan praktis sehingga di era digitalisasi pendidikan harus bersifat adaptif dan antisiatif terhadap pergeseran zaman [10]. Guru taman kanak-kanak harus membekali diri pengetahuan maupun kemampuan dalam pembelajaran melalui pembelajaran seni yang dinamis bagi anak [11]. Perkembangan bahasa pada anak usia dini juga bergantung pada perangkat yang disediakan pada lingkungan mereka [12].

Penelitian sebelumnya mengenai buku cerita bergambar berbasis kode QR dengan tema liburan di alun-alun di Kota Malang mendapat hasil yang layak, efektif, menarik, dan efisien, menciptakan keingintahuan, dan memudahkan pemahaman materi cerita oleh anak [8]. Penelitian lain mengenai penerapan bahan ajar buku cerita berbasis kode QR yang membahas mengenai kayanya negeriku di sekolah dasar praktis maupun efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran [13]. Buku cerita bergambar merupakan salah satu sumber belajar atau media bantu yang dapat digunakan guru untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak [14]. Penerapan buku cerita dengan berbantuan kode QR yang berisi tautan video pembelajaran membantu siswa untuk memahami materi kayanya negeriku di sekolah dasar yang dijelaskan oleh guru. Penelitian terdahulu menunjukkan yaitu siswa dengan mudah memahami konten materi yang ditautkan dengan kode QR ketika menggunakan komik digital dengan konten rata-rata [15]. Dari analisis terkait penelitian sebelumnya, banyak yang telah mengembangkan buku cerita yang berbantuan kode QR dengan berbagai tema. Namun pengembangan buku cerita bergambar dengan materi budaya lokal *tembang dolanan* berbantuan kode QR belum dikembangkan.

Apalagi pada era digital telah melahirkan berbagai teknologi, seperti *QR Code* (*Quick Response Code*). Anak dapat mendapatkan gambaran lebih nyata terkait materi dan merangsang kemampuan pemahaman anak dari informasi yang diberikan dengan menggunakan kode QR di pembelajaran [16]. Penerapan sumber belajar buku cerita bergambar dalam pembelajaran secara efektif dapat mentimulasi perkembangan bahasa dan berpikir anak [17]. Pengenalan budi pekerti, moral, maupun akhlak dapat dilakukan dengan pengenalan *tembang dolanan* pada anak di pembelajaran [18]. Salah satu manfaat *tembang dolanan* bagi anak adalah dapat mengajarkan nilai pendidikan karakter dan pengenalan kosa kata bahasa daerah Jawa melalui kegiatan bermain sambil bernyanyi [18].

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk mengembangkan sumber belajar berupa buku cerita bergambar yang dapat menstimulasi kemampuan bahasa reseptif anak untuk usia lima hingga enam tahun, yakni mengembangkan buku cerita bergambar dengan pendekatan *tembang dolanan* berbantuan kode QR. Kemampuan bahasa reseptif anak untuk lima hingga enam tahun dapat dilihat dari anak dapat menyimak dan memahami cerita yang telah disampaikan, mengulang kalimat kompleks pada buku cerita, memahami aturan dalam buku cerita, dan menunjukkan rasa senang serta menghargai bacaan. Sumber belajar buku cerita dengan ilustrasi gambar yang menarik dapat membantu anak untuk memahami isi cerita. Oleh karena itu, peneliti tertarik di dalam mengembangkan sumber belajar berupa buku cerita bergambar untuk menstimulasi kemampuan bahasa reseptif anak. Buku cerita bergambar *tembang dolanan* anak berbantuan kode QR merupakan buku cerita bergambar dengan pendekatan *tembang dolanan* anak berbantuan kode QR yang apabila dipindai berisi video animasi cerita, lirik dan lagu *tembang dolanan*, serta kuis cerita. Penggunaan buku cerita bergambar *tembang dolanan* berbantuan kode QR diharapkan dapat memudahkan anak di dalam memahami isi cerita (video animasi cerita, lirik dan lagu, serta kuis), menstimulasi kemampuan bahasa reseptif anak, dan mengenal *tembang dolanan* secara nyata yang diimplementasikan dengan praktik bernyanyi secara langsung. Penggunaan buku cerita bergambar *tembang dolanan* dapat menarik minat anak dikarenakan video animasi cerita juga dilengkapi dengan audio *storytelling* sehingga membantu anak untuk mengimajinasikan isi cerita. Penerapan metode bercerita atau *storytelling* dapat menarik perhatian anak dikarenakan penyampaian melalui *storytelling* dapat membantu anak untuk tertarik mendengar maupun memahami cerita yang disampaikan [19].

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (RnD) bertujuan untuk menghasilkan produk sumber belajar buku cerita bergambar *tembang dolanan* berbantuan kode QR yang layak untuk digunakan. Produk dikembangkan dan divalidasi menggunakan metode RnD. Dalam proses pengembangan dengan mengikuti tahapan Borg & Gall yang disederhanakan menjadi tujuh tahap yang terdiri atas: (a) penelitian dan pengumpulan data; (b) desain produk; (c) validasi produk; (d) revisi desain; (e) uji coba kelompok kecil; (f) uji coba kelompok besar; dan (g) penyempurnaan produk akhir yang bertujuan untuk menyempurnakan produk yang peneliti kembangkan. Berikut tahapan pengembangan yang digunakan dengan model Borg & Gall yang disederhanakan menjadi tujuh langkah dipaparkan dalam bagan berikut ini.



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Produk Adaptasi dari Model Borg & Gall

Data dikumpulkan melalui wawancara, angket, maupun observasi dengan menggunakan instrumen penelitian angket maupun lembar observasi. Validasi produk melibatkan ahli media dan ahli materi. Subyek penelitian yaitu uji coba kelompok kecil sejumlah 15 anak dan uji kelompok besar sejumlah 45 anak di TK Muslimat NU 5 Sukun Kepanjen, TK ABA Kepanjen, dan TK Muslimat NU 20 Nurul Anwar. Teknik analisis yang digunakan yakni kualitatif dan kuantitatif. Hasil catatan observasi maupun penilaian oleh ahli materi, ahli media, dan uji coba kelompok anak diolah dengan teknik analisis kualitatif. Dalam menganalisis skor hasil dari penilaian para ahli media dan ahli materi serta observasi pada uji coba kelompok anak terkait produk yang dikembangkan diolah dengan teknik analisis data kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan berjudul “Petualangan Raka dan Nimas di Desa Waru” dalam bentuk buku cerita dengan keterpaduan ilustrasi *tembang dolanan* berbantuan kode QR diawali dengan tahap penelitian dan pengumpulan data. Tahap pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan wawancara di tiga lembaga TK Kabupaten Malang. Dari hasil studi analisis kebutuhan untuk pengembangan, diperoleh fakta lapangan pada tiga lembaga TK Kabupaten Malang, bahwa dalam proses kegiatan belajar kelompok B beberapa anak belum mampu untuk menyimak dan menyampaikan informasi materi yang telah diterima kepada guru maupun teman. Beberapa anak lebih tertarik menyanyikan lagu yang tidak sesuai usianya daripada lagu anak. Berdasarkan hasil observasi, kurangnya penggunaan sumber belajar konkrit pada proses pembelajaran, sumber belajar berbasis budaya, dan sumber belajar berbasis teknologi di sekolah. Selama pengamatan, anak lebih tertarik untuk menggunakan sumber belajar berbasis teknologi seperti video pembelajaran.

Untuk tahap kedua yaitu tahap desain produk dengan melakukan penyusunan instrumen untuk validasi produk juga dilakukan pada tahap desain produk. Pada tahap desain, maka dilakukan tahap pencarian *tembang dolanan*, penyusunan alur cerita,

proses sketsa pada ilustrasi cerita, penyusunan konsep ilustrasi cerita, penyusunan isi buku yang sesuai dengan kemampuan bahasa reseptif anak usia lima hingga enam tahun dan perkembangan teknologi era digital saat ini, serta identifikasi bahan yang digunakan untuk pengembangan produk buku cerita. Desain ilustrasi cerita, video cerita, maupun kuis cerita menggunakan aplikasi *ibis paint* dan *canva*. Isi cerita produk mengenai petualangan Raka dan Nimas di sebuah desa yaitu Desa Waru yang merupakan desa yang masih kental dengan budaya Jawa. Digambarkan dengan suasana anak yang bermain permainan tradisional sambil menyanyikan *tembang dolanan* dengan suasana rumah desa yang menggunakan rumah Joglo dan baju adat Jawa yaitu kebaya dan pakaian jarik. Pada produk yang peneliti kembangkan Raka dan Nimas mengajak anak untuk berpetualang terkait *tembang dolanan Suwe Ora Jamu, Kidang Talun, dan Gundul Pacul* yang bertujuan untuk memperkenalkan *tembang dolanan* dengan metode bercerita melalui kode QR namun juga ditujukan untuk menstimulasi kemampuan bahasa reseptif anak. Penggambaran suasana cerita disesuaikan dengan budaya lokal Jawa yang bertujuan untuk memberikan gambaran lebih nyata sehingga membantu anak untuk memahami cerita. Pada produk tersedia kode QR yang berisi video cerita petualangan Raka dan Nimas di Desa Waru dengan keterpaduan ilustrasi cerita, narasi sederhana, dan audio cerita. Pada buku cerita bergambar *tembang dolanan* di desain dengan halaman keseluruhan sejumlah dua belas halaman. Adapun halaman produk terdiri atas: (a) halaman sampul; (b) sekapur sirih; (c) petunjuk penggunaan buku; (d) petunjuk menginstal aplikasi kode QR; (e) pengenalan tokoh; (f) berburu kode QR yang berisi video cerita yang disertai lirik lagu, dan kuis; (g) kantong ajaib; (h) pesan cinta Raka dan Nimas; dan (i) biodata penulis.



Halaman sampul buku



Halaman berburu kode QR



Tampilan video animasi cerita



Halaman kantong ajaib

Gambar 2. Desain Produk

Tahap ketiga yaitu tahap validasi produk oleh ahli materi dan ahli media dengan melakukan penilaian terhadap produk terkait kriteria efektif, efisien, dan menarik setelah peneliti melakukan proses pencetakan produk yang telah didesain. Untuk tahap

pertama dilakukan validasi produk pada dua ahli dengan keahlian bidang anak usia dini untuk menilai kriteria keefektifan produk dengan indikator kemampuan bahasa reseptif anak. Untuk hasil dari penilaian produk oleh ahli materi ditunjukkan pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Skor				P
	R1	R2	Tse	Tsh	
Keefektifan	31	30	61	64	95,31%
Jumlah skor yang diperoleh	31	30	61	64	95,31%
Kriteria Penilaian	Dapat digunakan tanpa revisi				

Berdasarkan tabel 1. data hasil validasi oleh masing-masing validator materi, hasil persentase menunjukkan bahwa sumber belajar buku cerita bergambar *tembang dolanan* anak “Petualangan Raka dan Nimas di Desa Waru” sangat efektif untuk merangsang kemampuan bahasa reseptif anak. Produk yang dikembangkan memenuhi kriteria buku yang efektif untuk merangsang kemampuan bahasa reseptif anak lima hingga enam tahun, yang terdiri atas indikator dapat menstimulasi kemampuan menyimak, mengulang kalimat kompleks, kemampuan dalam memahami cerita, memahami aturan, dan menghargai cerita yang disampaikan, serta membedakan bahasa Jawa dan bahasa Indonesia. Selain itu, pemilihan konsep cerita beserta ilustrasi pada buku membantu anak dalam memahami isi cerita. Penilaian produk oleh ahli materi juga memperoleh data kualitatif yaitu berupa saran bahwa pada cerita diberikan animasi bergerak dan menambahkan tantangan pada halaman kartu tantangan dengan lebih variatif. Dua ahli media melakukan penilaian terhadap produk untuk mengevaluasi kriteria keefisienan dan kemenarikan produk. Untuk tahap kedua dilakukan oleh ahli media yang ahli pendidikan anak usia dini dan teknologi pendidikan. Untuk hasil dari penilaian produk oleh ahli media ditunjukkan pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Skor				P
	R1	R2	Tse	Tsh	
Keefisienan	14	16	30	32	93,75%
Kemenarikan	24	23	47	48	97,91%
Jumlah skor yang diperoleh	38	39	77	80	96,25%
Kriteria Penilaian	Dapat digunakan tanpa revisi				

Sumber belajar buku cerita bergambar *tembang dolanan* “Petualangan Raka dan Nimas di Desa Waru” sangat efisien dan menarik digunakan sesuai dengan hasil tabel 2 menyajikan hasil penilaian oleh ahli media. Produk dikembangkan memenuhi kriteria efisien dan menarik. Produk yang dikembangkan dapat memberikan kemudahan dan keamanan dalam penggunaan produk, mudah dirawat, serta buku dapat digunakan secara berulang oleh anak. Selain itu produk yang dikembangkan menarik untuk anak dikarenakan aspek tampilan visual buku, pemilihan ilustrasi yang sesuai anak, jenis huruf buku yang memiliki tingkat keterbacaan yang baik bagi anak, serta bahasa yang mudah dipahami anak. Pada penilaian ahli media diperoleh data kualitatif berupa saran yaitu peningkatan kualitas laminasi pada *cover* buku, memberikan efek animasi bergerak saat video cerita ditampilkan, dan pemilihan dua jenis huruf penulisan pada

cerita. Penggunaan sumber belajar buku yang menarik dalam belajar dapat menstimulasi kemampuan menyimak dan meningkatkan daya imajinasi anak [20].

Untuk tahap keempat yaitu tahap revisi produk. Tahap ini dilakukan perbaikan produk berdasarkan beberapa saran yang diperoleh pada validasi produk sebelum dilakukan uji coba produk kelompok anak. Beberapa saran yang diperoleh peneliti terkait hasil validasi produk oleh ahli materi dan ahli media yaitu menambahkan beberapa elemen animasi pada tiap cerita agar lebih menarik, menuliskan judul *tembang dolanan* di bawah kode QR dan meningkatkan kualitas laminasi sampul pada produk yang dikembangkan.

Tahap yang kelima dan keenam yaitu melakukan uji coba dalam skala besar dan kecil dengan berkelompok. Uji coba skala kecil sebanyak 5 anak pada tiap TK yang terdiri atas TK Muslimat NU 5 Sukun Kepanjen, TK ABA Kepanjen, dan TK Muslimat NU 20 Nurul Anwar yang dilaksanakan pada 20 April hingga 23 April 2024. Kegiatan uji coba skala kecil dimulai dengan pengenalan produk buku cerita “Petualangan Raka dan Nimas di Desa Waru”, kemudian anak-anak diperkenalkan dengan pengaksesan video cerita melalui kode QR. Untuk selanjutnya anak dapat memilih satu kode QR dari tiga kode QR yang disediakan dan dapat melakukan pemindaian kode QR yang berisi cerita dan anak menyimak cerita. Sesudah itu, anak bernyanyi *tembang dolanan* sesuai dengan cerita yang dipilih dan sesudahnya bermain kuis cerita dengan Raka dan Nimas pada video. Pada tahap terakhir, anak dapat memilih kartu tantangan pada halaman berisi aturan bernyanyi *tembang dolanan*.



Gambar 2. Dokumentasi Uji Coba

Uji coba produk pada skala besar dilakukan pada 15 anak pada tiap lembaga tanggal 25 April hingga 27 April di TK Muslimat NU 5 Sukun Kepanjen, TK ABA Kepanjen, dan TK Muslimat NU 20 Nurul Anwar. Uji coba yang dilaksanakan dengan membuat bentuk lingkaran pada anak dan menunjuk satu perwakilan anak untuk membaca cerita. Untuk selanjutnya membagi kelompok dan tiap kelompok dapat memilih satu cerita pada kode QR yang berisi video cerita animasi ditayangkan dengan berbantuan laptop dan pengeras suara. Untuk selanjutnya, secara kelompok dapat menyimak isi cerita, menyanyikan *tembang dolanan* pada isi cerita secara bersama, dan menjawab kuis bersama. Untuk selanjutnya, pada tiap perwakilan dapat memilih kartu tantangan untuk bernyanyi *tembang dolanan*, misalnya bernyanyi *tembang dolanan* sambil gerak dan lagu. Berikut adalah hasil uji coba produk pada kelompok TK B di TK

Muslimat NU 5 Sukun Kepanjen, TK ABA Kepanjen, dan TK Muslimat NU 20 Nurul Anwar pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Coba Kelompok

Aspek	Uji Coba Kelompok	Uji Coba Kelompok
	Kecil	Besar
Kemenarikan	93,33%	96,29%
Keefektifan	92,38%	94,28%
Keefisienan	96,66%	97,77%
Jumlah skor secara keseluruhan	93,33%	95,37%
Kriteria Penilaian	Sangat menarik, efektif, efisien	Sangat menarik, efektif, efisien

Berdasarkan tabel 3. terkait hasil uji coba kelompok kecil dan kelompok besar anak bahwa produk buku cerita *tembang dolanan* “Petualangan Raka dan Nimas di Desa Waru” termasuk dalam kriteria sumber belajar buku cerita yang layak dikarenakan termasuk dalam inovasi sumber belajar yang menarik, efektif, dan efisien untuk digunakan dalam menstimulasi kemampuan bahasa reseptif anak kelompok B. Hasil uji coba produk pada kelompok anak diperoleh keputusan uji bahwa dapat digunakan tanpa revisi.

Kemenarikan produk buku cerita dapat diamati disaat anak mengeksplorasi buku cerita, menyimak isi cerita melalui video animasi cerita, dan pada kegiatan aktivitas menjawab kuis bersama Raka dan Nimas. Anak terlihat antusias untuk menyimak cerita serta memahami informasi yang diperoleh pada cerita dalam kegiatan kuis cerita pada video animasi. Selain itu, anak terlihat tertarik dengan berbagai ilustrasi gambar pada tiap cerita yang sesuai dengan karakter anak. Buku cerita bergambar dapat dikatakan menarik apabila: (a) tampilan visual penuh warna; (b) ilustrasi cerita lebih mendominasi daripada narasi; (c) jenis huruf pada narasi cerita dapat dibaca dengan baik oleh anak; (d) judul mewakili isi buku; (e) warna yang cerah dan mudah ditangkap oleh mata [21]. Untuk menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan generasi muda lima hingga enam tahun, penggunaan materi & sumber belajar menarik tentu diperlukan [22]. Buku cerita yang memiliki keterpaduan dengan ilustrasi memudahkan anak menerima maupun mengerti materi, meningkatkan respon awal pembelajaran, dan meningkatkan imajinasi anak melalui ilustrasi cerita [17]. Selain itu, kemenarikan sumber belajar dapat dilihat dari fiturnya yaitu kode QR atau *QR Code (Quick Response Code)*. Penerapan kode QR pada pembelajaran memberikan keunggulan yaitu berisi berbagai kelebihan seperti tautan yang tertuju pada gambar, video, audio, maupun teks dan dapat digunakan secara *online* maupun *offline* [23]. Seperti halnya dengan buku cerita “Petualangan Raka dan Nimas di Desa Waru” yang berbasis teknologi kode QR yang membuat anak semakin penasaran dengan isi kode QR tersebut. Sumber belajar dapat berdampak baik bagi kemampuan bahasa anak dikarenakan dapat menunjukkan ketertarikan maupun minat belajar anak, sehingga berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar [24]. Pada kegiatan menyimak video animasi cerita anak terlihat tertarik untuk mengikuti video cerita yang juga disampaikan dalam bentuk tulisan maupun audio. Anak

akan terlibat untuk melakukan aktivitas untuk menyimak cerita, menanggapi cerita, dan dapat menceritakan kembali isi cerita dengan metode bercerita [25].

Keefektifan sumber belajar dapat dilihat dari ketercapaian sumber belajar terhadap peningkatan hasil belajar dan tujuan pembelajaran [26]. Sumber belajar buku cerita bergambar yang efektif dapat memberikan nilai positif bagi penggunanya dan menstimulasi kekayaan bahasa pada anak. Keefektifan buku cerita bergambar yaitu: (a) materi cerita mudah dipahami anak; (b) dapat menstimulasi kekayaan berbahasa anak; dan (c) dapat memberikan nilai tambah positif bagi pembacanya [27]. Keefektifan penggunaan sumber belajar dapat dilihat dari ketercapaian sumber belajar terhadap tujuan pembelajaran [26]. Potensi perkembangan anak usia dini dapat dilihat melalui kemampuan berpikir logis, memahami, dan menyampaikan informasi, serta berbicara atau melakukan gerak fisik [28]. Respon anak terhadap produk buku cerita sangat positif yaitu dibuktikan pada respon anak untuk mengeksplorasi buku cerita, menyimak dan memahami cerita, menyanyi tembang dolanan, maupun menjawab kuis cerita. Kondisi demikian sesuai dengan penelitian lain yaitu melalui kemampuan bahasa reseptif maka anak dapat memahami kata maupun bahasa yang melibatkan perolehan informasi dari aktifitas sehari-hari [25].

Keefisienan produk dapat dilihat saat anak dapat menggunakan produk secara berulang, mudah dirawat, kemudahan dan merasa aman saat menggunakan buku. Keefisienan sumber belajar dapat dilihat dari lamanya waktu pembelajaran yang efisien dikarenakan dapat menyimpan dan menampilkan kembali ataupun memodifikasi obyek [8]. Tingkat efisien sumber belajar dapat dilihat dari sumber belajar yang dapat menjangkau *audience* yang besar dan dapat digunakan secara bersama [29]. Buku cerita bergambar *tembang dolanan* anak berbasis kode QR “Petualangan Raka dan Nimas di Desa Waru” dapat membantu guru untuk memperkenalkan *tembang dolanan* secara langsung dengan menggunakan metode bercerita melalui video animasi bercerita beserta aktivitas kuis dan kartu tantangan yang menyenangkan sehingga lebih menghemat waktu, tenaga, dan biaya. Indikator aspek keefisienan buku cerita bergambar, yaitu: (a) kemudahan penggunaan; (b) keamanan di dalam penggunaan; (c) mudah dirawat; dan (d) dapat digunakan secara berulang-ulang [8]. Sumber belajar yang efisien dapat mengefisienkan waktu dalam belajar sehingga pengalaman belajar yang diperoleh oleh anak lebih optimal [30]. Kelebihan pemanfaatan teknologi kode QR pada buku cerita dapat memberikan manfaat bagi anak untuk lebih mudah memahami cerita karena penyampaian materi yang lebih menarik dan bervariasi [31]. Kemudahan dalam menyimpan data dalam jumlah besar ke bentuk gambar dengan kode sederhana dan dapat dibaca dengan cepat merupakan keunggulan penggunaan kode QR dalam pendidikan [32]. Penggunaan kode QR pada produk buku cerita bergambar *tembang dolanan* mudah diakses yaitu dengan melakukan pemindaian kode QR yang selanjutnya akan menuju video tautan *youtube*.

Untuk tahap yang terakhir yaitu peneliti melakukan tahap penyempurnaan produk. Pada langkah uji coba diperoleh beberapa data kualitatif berupa saran, yaitu penambahan dosen pembimbing pada halaman sampul dan penambahan tujuan pembuatan buku pada halaman belakang buku. Pada tahap penyempurnaan produk

maka produk siap digunakan dan telah melalui tahap pengembangan yang telah diselesaikan. Buku cerita bergambar *tembang dolanan* dapat digunakan sebagai inovasi sumber belajar dengan budaya lokal melalui lagu. Penerapan *tembang dolanan* anak pada anak usia dini dapat memperkenalkan budaya Jawa dan menstimulasi kemampuan bahasa anak, khususnya pada kosa kata bahasa Jawa [33]. Salah satu pengajaran pembentukan karakter anak adalah untuk memahami makna yang terkandung dalam *tembang dolanan* [34]. Anak dapat memiliki minat untuk giat dalam belajar, anak mudah dalam memahami isi materi belajar dan anak tidak mudah bosan dengan lagu dan pembelajaran yang tidak cenderung monoton [35]. Penerapan pembelajaran menggunakan buku cerita bergambar bermanfaat memudahkan anak memahami materi dikarenakan keterpaduan teks dan ilustrasi gambar dibandingkan buku yang berisi teks saja [36].

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian dan pengembangan, produk buku cerita “Petualangan Raka dan Nimas di Desa Waru”, sebagai inovasi buku cerita menarik, efektif, maupun efisien sehingga layak digunakan untuk menstimulasi kemampuan bahasa reseptif anak usia 5-6 tahun dengan budaya lokal *tembang dolanan* berbantuan teknologi kode QR. Pada uji validasi dari para ahli memperoleh akumulasi persentase sebesar 96,25% sehingga produk sangat menarik, sangat efektif, dan sangat efisien sebagai salah satu sumber belajar buku cerita berbasis kode QR yang dapat digunakan untuk menstimulasi kemampuan bahasa reseptif anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan uji coba produk yang dilaksanakan pada kelompok anak memperoleh hasil persentase uji coba kelompok kecil 93,33% dan kelompok besar dengan persentase 95,37% serta apabila diakumulasikan memperoleh persentase 93,80%. Hasil uji coba diperoleh respon positif yaitu anak dapat menyimak, menyampaikan informasi yang telah diterima dalam cerita melalui kuis, memahami isi cerita maupun pesan moral *tembang dolanan*, memahami aturan, dan senang serta menghargai bacaan pada buku cerita yang dapat diperoleh dari keaktifan menjawab kuis cerita. Keterbaruan penelitian ini dengan penelitian lainnya yaitu mengembangkan produk buku cerita yang berisi keterpaduan narasi dan ilustrasi menarik dengan pendekatan budaya lokal *tembang dolanan* dengan teknologi mudah dan sederhana yaitu kode QR disertai video cerita (*story telling*), lirik dan lagu, serta kuis cerita dalam satu produk buku yang terfokus untuk menstimulasi kemampuan bahasa reseptif anak. Manfaat dari pengembangan buku cerita bergambar *tembang dolanan* berbasis kode QR sebagai referensi bagi guru maupun peneliti lain untuk mengembangkan sumber belajar yang menarik, inovatif, dan menyenangkan dengan pendekatan budaya lokal untuk menstimulasi kemampuan bahasa anak. Pengembangan sumber belajar buku cerita bergambar ini bermanfaat untuk memudahkan anak di dalam mengenal *tembang dolanan* dengan konsep buku berbantuan ilustrasi yang menarik dengan bahasa yang mudah dipahami anak untuk menstimulasi kemampuan bahasa reseptif. Limitasi pada penelitian ini terletak pada proses pengujian produk yaitu terfokus untuk menguji kelayakan produk dan tahapan

penelitian pengembangan yang terbatas hingga tahap penyempurnaan produk akhir. Untuk penelitian selanjutnya, dapat dikembangkan dengan pendekatan budaya lokal lain, keterbaharuan teknologi, dan tidak hanya terfokus pada kemampuan bahasa reseptif anak.

PENGHARGAAN

Peneliti berterima kasih kepada seluruh dosen PGPAUD Universitas Negeri Malang, dosen pembimbing pertama maupun kedua, serta orang tua peneliti yang selalu mendukung dan membimbing dalam menyelesaikan skripsi ini. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah, guru, maupun anak-anak kelompok B di TK Muslimat NU 5 Sukun Kepanjen, TK ABA Kepanjen, dan TK Muslimat NU 20 Nurul Anwar yang telah terlibat dan mendukung penelitian ini serta kepada sahabat yang telah memberi semangat hingga penelitian ini terselesaikan. Selanjutnya, peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada tim *reviewer* dan *editor* Jurnal Murhum yang telah mempermudah proses penulisan artikel ini hingga terpublikasikan.

REFERENSI

- [1] D. Fitriani, H. Fajriah, and W. Rahmita, "Media Belajar Big Book dalam Mengembangkan Kemampuan Berbahasa Reseptif Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, p. 247, Nov. 2019, doi: 10.31004/obsesi.v4i1.197.
- [2] Menti Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, "Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini," *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia*. p. 13, 2014.
- [3] L. Fridani and N. Dhieni, *Hakikat Perkembangan Bahasa Anak*. 2014. [Online]. Available: <https://core.ac.uk/download/pdf/198234596.pdf>
- [4] Y. Rahmawati, "Pengenalan Budaya Melalui Bercerita untuk Anak Usia Dini," *J. Pendidik. Anak*, vol. 1, no. 1, Feb. 2015, doi: 10.21831/jpa.v1i1.2908.
- [5] H. M. . Nahak, "Upaya Melestarikan Budaya Indonesia di Era Globalisasi," *J. Sociol. Nusantara*, vol. 5, no. 1, pp. 65–76, Jun. 2019, doi: 10.33369/jsn.5.1.65-76.
- [6] N. Nurma and S. Suyadi, "Pemanfaatan Teknologi Digital Pada Pendidikan Anak Usia Dini di Tk Harapan Bunda Kabupaten Aceh Barat," *J. Teruna Bhakti*, vol. 5, no. 2, pp. 140–149, 2022, [Online]. Available: <https://jurnal.iailm.ac.id/index.php/waladuna/article/view/532>
- [7] E. Kurniasih, "Media digital pada anak usia dini," *J. Kreat. J. Kependidikan Dasar*, vol. 9, no. 2, pp. 87–91, 2019, doi: 10.15294/kreatif.v9i2.25401.
- [8] L. C. Hura, A. Samawi, and W. Astuti, "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Kode QR Dengan Inseri Budaya Lokal," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 3, pp. 3692–3712, Jul. 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i3.2791.
- [9] K. H. Tan and K. M. Chee, "Exploring the Motivation of Pupils towards the Implementation of QR Codes in Pronunciation Learning," *Acad. J. Interdiscip. Stud.*, vol. 10, no. 1, p. 204, Jan. 2021, doi: 10.36941/ajis-2021-0018.
- [10] I. W. Utama, W. Astuti, P. Pramono, M. A. Ghofur, D. E. N., and L. Sangadah, "Pengembangan E-Modul 'Bagaimana Merancang dan Melaksanakan Pembelajaran untuk Memicu HOTS Anak Usia Dini melalui Open Ended Play'

- Berbasis Ncesoft Flip Book Maker,” *SELING J. Progr. Stud. PGRA*, vol. 7, no. 1, pp. 91–101, 2021, doi: 10.29062/seling.v7i1.736.
- [11] U. Kustiawan, R. T. Wulandari, M. T. Tirtaningsih, and W. Astuti, “Art Innovation Learning Guidance For Kindergarten Teacher,” *Int. J. Educ. Res. Soc. Sci.*, vol. 4, no. 6, pp. 1059–1066, Dec. 2023, doi: 10.51601/ijersc.v4i6.671.
- [12] T. R. Fitriana, M. Yusuf, and S. Subagya, “Faktor Dominan Yang Mempengaruhi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Di Indonesia : Systemic Literature Review,” *Awlady J. Pendidik. Anak*, vol. 10, no. 1, pp. 63–74, 2024, doi: 10.24235/awlady.v10i1.16536.
- [13] H. Leo, “Pengembangan Bahan Ajar Buku Cerita Berbasis Qr Code Pada Tema 9 Kayanya Negeriku Di Sekolah Dasar,” Universitas PGRI Silampri, 2023. [Online]. Available: https://repository.unpari.ac.id/index.php?p=show_detail&id=951
- [14] A. Saripudin, “Development of Storybook to Improve Early Children’s Reading Ability,” *AWLADY J. Pendidik. Anak*, vol. 7, no. 2, p. 262, Sep. 2021, doi: 10.24235/awlady.v7i2.8532.
- [15] T. Memolo, “Pengembangan Komik Digital Berbantuan Qr Code Materi Rata - Rata Untuk Meningkatkan Literasi Matematika,” in *Prosiding Seminar Nasional Edusainstek*, 2019, vol. 3, pp. 470–481. [Online]. Available: <https://prosiding.unimus.ac.id/index.php/edusaintek/article/view/269>
- [16] N. Saleh, S. Saud, and M. N. Ashar, “Pemanfaatan QR-Code Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Asing pada Perguruan Tinggi di Indonesia,” in *Seminar Nasional Dies Natalis UNM*, 2018. [Online]. Available: <https://eprints.unm.ac.id/11298/>
- [17] N. Restuningtyas and R. Hasibuan, “Pengaruh Media Buku Cerita Bergambar Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Kelompok B Di Tk Tadika Puri Surabaya,” *Lentera J. Gend. Child. Stud.*, vol. 3, no. 1, pp. 59–64, 2023, [Online]. Available: <https://journal.unesa.ac.id/index.php/JOFC/article/view/11471>
- [18] B. K. Mutahirin, “Aplikasi Tembang Dolanan Jawa Berbasis Mobile,” 2015. [Online]. Available: <https://eprints.amikom.ac.id/id/eprint/12217/>
- [19] N. Lintang Fi Baiti Agustin, S. Muthohar, and S. Hasanah, “Penggunaan Metode Mendongeng Kreatif dalam Meningkatkan Literasi Baca Tulis Anak Usia Dini,” *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, pp. 876–885, Dec. 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i2.414.
- [20] F. Latief, W. W. Ali, and M. Munirah, “Pengaruh Metode Bercerita Menggunakan Media Buku Bergambar 3D terhadap Kemampuan Menyimak Anak Usia 5-6 Tahun,” *J. Panrita*, vol. 3, no. 1, pp. 11–18, Dec. 2022, doi: 10.35906/panrita.v3i1.199.
- [21] F. Maulana, “Perancangan Buku Cerita Bergambar Wayang ‘Werkudara Dalam Lakon Dewa Ruci’ Sebagai Upaya Dalam Meningkatkan Pengetahuan Bagi Anak-Anak,” Universitas Sebelas Maret, 2014. [Online]. Available: <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/29027>
- [22] K. Krisdiana, T. Iriyanto, and W. Astuti, “Pengembangan media pembelajaran smart book untuk menunjang aktivitas belajar anak usia 5-6 tahun,” *J. Progr. Stud. PGRA*, vol. 7, no. 2, pp. 123–141, 2021, doi: 10.29062/seling.v7i2.829.
- [23] O. S. RIZKA, “Pengembangan Media Flashcards Berbasis Qr-Code Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Parts Of Body Kelas V. 6,” Universitas Islam Raden Intan Lampung, 2021. [Online]. Available: <https://repository.radenintan.ac.id/16942/>
- [24] W. Jannah, I. W. Sutama, and S. Suryadi, “Peningkatan Kemampuan Berbahasa

- Ekspresif Anak Usia 4-5 Tahun dengan Menggunakan Media Pop-Up Abjad," *J. Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidik.*, vol. 1, no. 3, pp. 178–184, Jul. 2021, doi: 10.17977/um065v1i32021p178-184.
- [25] D. Dela Tika, "Permainan Bahasa untuk Stimulasi Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia Dini," *Temat. J. Pemikir. dan Penelit. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 1, p. 1, Jun. 2021, doi: 10.26858/tematik.v7i1.15355.
- [26] I. Magdalena, F. Qurrota Ayuni, N. Selvia, R. Mellynia Fitriani, and V. Asmarani Alexandra, "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Sd N Bojong 3 Tangerang," *BINTANG J. Pendidik. dan Sains*, vol. 3, no. 2, pp. 359–366, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang/article/view/1376>
- [27] M. D. Lestari, "Pengembangan Buku Cerita Untuk Menanamkan Karakter Peduli Sosial, Jujur dan Tanggung Jawab Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah," Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta, 2016. [Online]. Available: <https://repository.usd.ac.id/6447/>
- [28] I. Putri Eka Mawardani, I. W. Utama, and W. Astuti, "Development of Augmented Reality (AR) Interactive Storybook 'Bersih Diri Bersama Mare' Based on Android to Stimulate Motor Development of Children Aged 4-5 Years," *ROMEO Rev. Multidiscip. Educ. Cult. Pedagog.*, vol. 1, no. 1, pp. 23–34, Nov. 2021, doi: 10.55047/romeo.v1i1.48.
- [29] H. Hidayat, N. Aulia, N. Tania, and T. Salsabila G, "Heri Hidayat, Nanda, Nita, Tasya Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Media Pembelajaran Teknik Informasi dan Komunikasi (TIK)," *J. Warn. Pendidik. dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 1, pp. 27–34, Mar. 2021, doi: 10.24903/jw.v6i1.620.
- [30] H. Hardianti and W. K. Asri, "Keefektifan Penggunaan Media Video Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas Xii Ipa Sma Negeri 11 Makassar," *J. Pendidik. Bhs. Asing dan Sastra*, vol. 1, no. 2, pp. 123–130, 2017, [Online]. Available: <https://ojs.unm.ac.id/eralingua/article/view/4408>
- [31] A. Patria, S. Utaminingsih, and I. Fathurohman, "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbantuan Video untuk Meningkatkan Karakter Peduli Sosial Siswa Kelas IV SD," *J. Stud. Guru dan Pembelajaran*, vol. 4, no. 3, pp. 561–569, Dec. 2021, doi: 10.30605/jsdp.4.3.2021.1368.
- [32] L. Riandita, R. Sanjaya, N. Muftachina, and D. Anggraeni, "Implementasi Penggunaan QR Code sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) Salafiyah Pekalongan," *Mozaic Islam Nusantara*, vol. 9, no. 1, pp. 15–28, Apr. 2023, doi: 10.47776/mozaic.v9i1.651.
- [33] D. C. KALISTYA, "Implementasi Metode Bernyanyi Tembang Dolanan untuk Mengembangkan Kosa Kata Anak Usia Dini Kelompok B," UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2018. [Online]. Available: <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/34708/>
- [34] U. Mahfudiyah, M. Priambada, A. M. Shofwan, and D. Farantika, "Menelusuri Urgensi dan Beragam Lagu Dolanan Jawa untuk Anak Usia Dini," *J. Bocil J. Child. Educ. Dev. Parent.*, vol. 1, no. 1, pp. 33–40, Jan. 2023, doi: 10.28926/bocil.v1i1.729.
- [35] I. V. Sopya, "Pembelajaran Bahasa Inggris melalui Lagu pada Anak Usia Dini," *ThufuLA J. Inov. Pendidik. Guru Raudhatul Athfal*, vol. 1, no. 1, p. 1, Dec. 2018, doi: 10.21043/thufula.v1i1.4236.
- [36] E. M. Ratnasari and E. Zubaidah, "Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Berbicara Anak," *Sch. J. Pendidik. dan Kebud.*, vol. 9, no. 3, pp. 267–275, Sep. 2019, doi: 10.24246/j.js.2019.v9.i3.p267-275.