

1

by Baiti Noor

Submission date: 06-Jul-2023 05:38AM (UTC+0800)

Submission ID: 2126957159

File name: Revisi_artikel_aulad.docx (1.53M)

Word count: 6534

Character count: 40146



5

Contents list available at [Directory of Open Access Journals \(DOAJ\)](#)**Aulad : Journal on Early Childhood**

Volume x Issue x xxxx, Page xx-xx

ISSN: 2655-4798 (Printed); 2655-433X (Online)

Journal Homepage: <https://aulad.org/index.php/aulad>

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

Noor Baiti¹, M. Abdan Syakura² Masyitah³Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Banjarmasin⁽¹⁾Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Banjarmasin⁽²⁾Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Banjarmasin⁽³⁾

DOI: 10.31004/aulad.vvix.xx

Corresponding author:

[noorbaiti055@gmail.com]

Article Info**Abstrak****Kata kunci:***Media Electronic Wordless
Picture Book (EWPB);
Literasi Anak***Keywords:***Electronic Wordless
Picture Book;
Child Literacy*

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 Electronic Wordless Picture Book yaitu media electronic buku mini 12 kata. Metode penelitian yang digunakan ialah metode penelitian pengembangan model 4D yang terdiri dari empat tahap pengembangan, yaitu Define (pendefinisian), Design (desain), Develop (pengembangan), Disseminate (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 Electronic Wordless Picture Book dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan literasi anak.

Abstract

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 that children can in the surrounding environment. This study aims to improve children's literacy skills through the development of Electronic Wordless Picture Book media, namely electronic book media with mini 12 words. The research method used is a 4D model development research method which consists of four stages of development, namely Define, Design, Develop, Disseminate. The research subjects for this media trial were 50 children in Aisyiyah Bustanul Athfal Kindergarten 31, 42, 37 and 1 Banjarmasin. The results showed that the Electronic Wordless Picture Book media can be used to improve children's literacy skills.

• 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 orang, 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 & LeFrevre 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 disekelilingnya, 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 menunjukan 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 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 berfikir 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 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 sara 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 konkrit 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 kemana dan kapan saja (Ruhaena, 2015), selain itu mampu menarik minat anak dalam membaca dengan dikemas nilai-nilai positif pada cerita untuk mengurangi tingkah laku 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 electronic 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 kemana saja. Electronic Wordless Picture Book berfokus pada kemampuan literasi anak yang 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, tips 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 Book 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 alat untuk meningkatkan kemampuan literasi anak. Selain itu, buku elektronik juga mudah dipahami, menarik, dan bersifat praktis untuk dibawa kemana saja.

• METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah penelitian ini mengacu pada model pengembangan S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel dan Melvyn I. Semmel (1974:5) (Setiyaningsih & Syamsudin, 2019). Model pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap pengembangan, yaitu Define (pendefinisian), Design (desain), Develop (pengembangan), Dissemination (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 sebagai berikut:

- Tahap Pendefinisian, menentukan permasalahan dasar, ketersediaan sarana dan prasarana pendukung proses pembelajaran, penentuan materi sertatujuan Electronic Wordless Picture Book
- Tahap Perancangan, merancang pembuatan Electronic Wordless Picture Book menggunakan software Flip Builder, Canva, dan Microsoft Word meliputi narasi cerita, referensi dan storyboard.
- Tahap Pengembangan, Validasi ahli (ahli media), analisis data validasi dan revisi awal, uji coba, analisis data hasil uji coba dan revisi akhir.

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

media dilakukan oleh dosen Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Lambung Mangkurat Mohammad Dani Wahyudi, S.Pd.I, M.Pd. 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. Langkah yang digunakan untuk menentukan kriteria kualitas produk meliputi (a) data berupa skor penilaian ahli/praktisi yang diperoleh melalui lembar validasi dijumlahkan. (b) Total skor actual yang diperoleh lalu dikonversikan menjadi data kualitatif skala lima dengan mengarah ke pada rumus konversi pada tabel berikut.

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

Keterangan:

P : Presentase kelayakan.

17

Tabel 1 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.

23 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 jika 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 Aisiyah Kota Banjarmasin. Di TK Aisiyah 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, merancang pembuatan *Electronic Wordless Picture Book* menggunakan software Canva, dan Fliphtml5 meliputi narasi cerita dan referensi.

28 Tabel Storyboard

Bagian pembuka	Bagian pembuka terdiri dari cover, kata pengantar, daftar isi	
28 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 sistematika dan materi	Materi diambil dari tema rekreasi sub tema perlengkapan rekreasi dan aktivitas rekreasi serta memasukkan 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.	
Perancangan instrument	Pada tahap ini pembuatan kisi-kisi instrument penelitian sebagai kriteria penilaian media. lembar validasi, lembar observasi dan pedoman wawancara. Lembar validasi digunakan untuk mengetahui kelayakan media berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media. Ahli materi memberikan penilaian berdasarkan aspek materi dan kebahasaan sedangkan ahli media memberi penilaian berdasarkan aspek pemrograman, sajian dan cover. Lembar observasi dan pedoman wawancara digunakan untuk mengetahui respon dan tanggapan guru serta anak dengan menggunakan skala likert skor maksimal 4 dan minimal 1.	

Pada tahapan 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.



Gambar 1 media *Electronic Wordless Picture Book*.

https://bit.ly/ElectronicWordlessPictureBook_SeriRekreasi

42

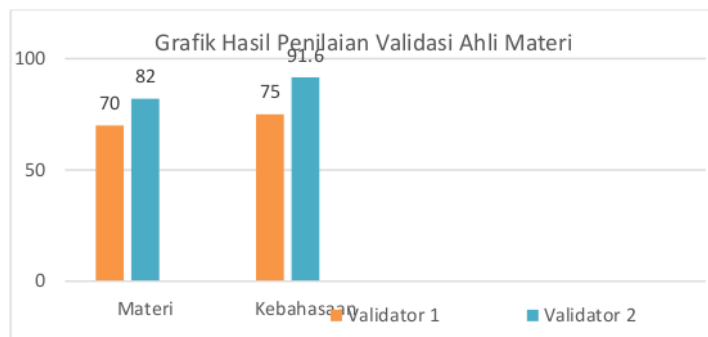
Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Validator	
			1	2
1	Materi	Sesuai dengan tema	3	4
2		Materi sudah sesuai dengan subtema	3	4
3		Isi materi sudah akurat	3	3
4		Keakuratan makna cerita pada gambar	3	4
5		Gambar memiliki kosakata yang banyak untuk anak	2	3
6		Materi ilustrasi mudah dipahami	3	3
7		Jalan cerita gambar yang digunakan sudah runtut dan mudah dipahami	3	3
8		Media mengenalkan banyak objek	3	4
9		Media membantu anak mempresentasikan dunianya dengan kata-kata	3	3
10		Media memuat simbol dan tanda	2	3
	Kebahasaan	Jumlah Skor	28	33
		presentase	70%	82%
		Kriteria	Valid	Sangat Valid
11	Kebahasaan	Ilustrasi yang digunakan sudah lugas	3	3
12		Ilustrasi yang digunakan	3	4

13		komunikatif		
		Ilustrasi yang disampaikan sederhana	3	4
		Jumlah Skor	9	11
		presentase	75%	30 91,6%
		Kriteria	Valid	Sangat Valid

Sumber: Data primer yang diolah

Skor hasil dari validator ahli materi pada penilaian aspek materi didapatkan hasil rata-rata 70 dengan kriteria valid, selanjutnya aspek kebahasaan diperoleh rata-rata 75% dengan kriteria "valid" pada validator 1. Validator 2 memberikan nilai sangat valid pada materi yang sudah dibuat. Hasil validasi materi menunjukkan kriteria valid dan sangat valid dapat disaksikan dalam grafik berikut:



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

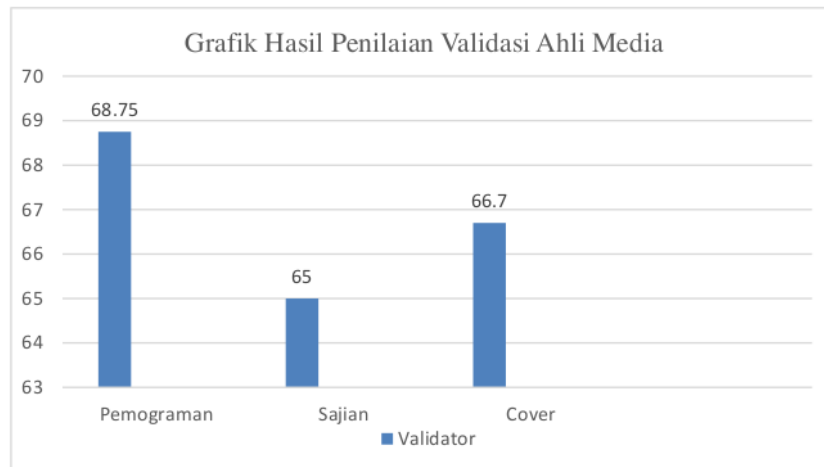
Media pembelajaran sebelum diuji cobakan maka dilakukan validasi terlebih dahulu oleh ahli media. Validasi media dilakukan oleh dosen Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Lambung Mangkurat Mohammad Dani Wahyudi, S.Pd.I, M.Pd. Validasi oleh ahli media bertujuan untuk 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 2. Skor hasil dari validator ahli media pada penilaian aspek pemrograman didapatkan hasil rata-rata 68,75 dengan kriteria valid, selanjutnya aspek sajian diperoleh rata-rata 65 dengan kriteria "valid" dan pada aspek cover dengan rata-rata 38,6,7 dengan kriteria valid. Hasil validasi media menunjukkan kriteria valid dapat disaksikan dalam grafik berikut:

Tabel Hasil Validasi Ahli Media Tahap I

No	Aspek	Indikator	Nilai
1	Pemrograman	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
		presentase	68,75%
		Kriteria	Valid
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
		presentase	65%
		Kriteria	Valid
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
		presentase	66,7%
		Kriteria	Valid

2 Skor hasil dari validator ahli media pada penilaian aspek pemograman didapatkan hasil rata-rata 68,75 dengan kriteria valid, 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 grafik berikut:



Grafik pada gambar ini menunjukkan hasil penilaian para validator terhadap aspek e-book. Berdasarkan hasil validasi dinyatakan valid tetapi ada beberapa bagian untuk dilakukan revisi. Maka dilakukan revisi dan tahap validasi ulang agar mendapatkan nilai sangat valid atau sangat layak.

17
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

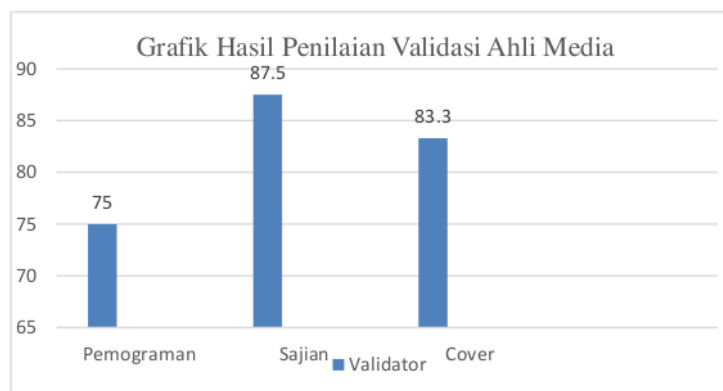
Berdasarkan saran perbaikan dari validator mengenai media yang dibuat, mengenai sajian dan cover. Menanggapi saran dari validator peneliti selanjutnya melakukan perbaikan sebagai berikut:



12
Tabel Hasil validasi ahli media tahap II

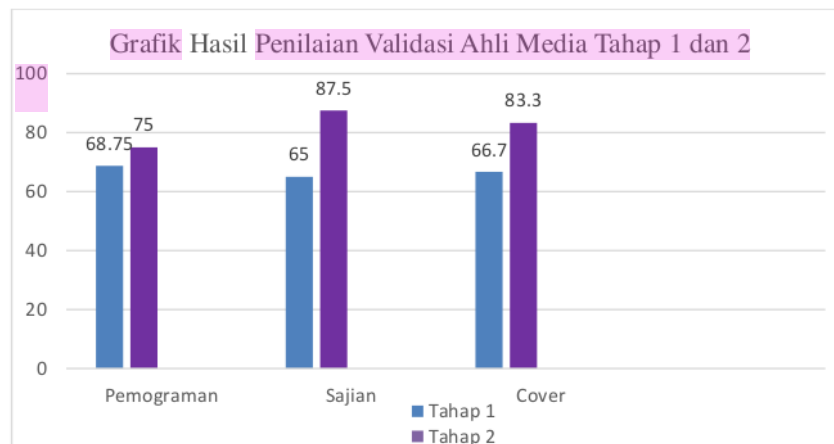
No	Aspek	Indikator	Nilai
1	Pemograman	Dapat digunakan untuk pembelajaran individu, kelompok kecil dan kelas	3
2		Kemudahan dalam penggunaan media	3
3		Media praktis	3
4		Media interaktif (stimulus dan respon anak)	3
		Jumlah Skor	12
		presentase	75%
		Kriteria	Valid
5	Sajian	Alur cerita ilustrasi runtut 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
		presentase	87,5%
		Kriteria	Sangat Valid
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
		presentase	83,3%
		Kriteria	Sangat Valid

Skor hasil dari validator ahli media pada penilaian aspek pemograman 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. Hasil validasi media menunjukkan kriteria valid dapat disaksikan dalam grafik berikut:



Grafik pada gambar ini menunjukkan hasil penilaian para validator terhadap aspek e-book. 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 pemograman 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. Hasil validasi media menunjukkan kriteria valid dapat disaksikan dalam grafik berikut:



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. Ujicoba 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 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.

2) a) 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.

No	Kode Subjek	Tes Awal	Tes akhir	Presentase tes akhir	Kriteria
1	Nathan	20	24	100,0	sangat layak
2	Lutfi	18	22	83,3	sangat layak
3	Daffa	20	23	95,8	sangat layak
4	Umaila	19	23	95,8	sangat layak
5	Bintang	17	23	83,3	sangat layak
6	Fia	20	24	100,0	sangat layak
7	Afa	16	23	91,7	sangat layak
8	Almira	15	20	70,8	layak
9	Suhaima	12	20	75,0	layak
10	Halima	15	20	70,8	layak
11	Kafia	19	24	100,0	Sangat layak
12	Devia	17	24	91,7	Sangat layak
13	Ervan	20	22	91,7	Sangat layak
14	Yarzir	16	24	100,0	Sangat layak

15	Jasmine	20	22	83,3	Sangat layak
16	Azzam	20	24	83,3	Sangat layak
17	Muzammil	18	22	95,8	Sangat layak

15

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

Berdasarkan hasil pretes dan post test diatas teradapat peningkatan terlihat pada nilai mean nilai tes awal 17,76 dan tes akhir sebesar 22.59.

2

b) 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.

No	Kode Subjek	Tes awal	Tes akhir	Presentase tes akhir	Kriteria
1	Mia	20	23	95,8	Sangat layak
2	Nia	17	20	83,3	Sangat layak
3	Ratna	17	24	100,0	Sangat layak
4	Galih	17	22	91,7	Sangat layak
5	Raisa	16	17	70,8	layak
6	Rissa	14	18	75,0	Layak
7	Nadim	17	17	70,8	layak
8	Nita	17	24	100,0	Sangat layak
9	Amita	12	22	91,7	Sangat layak
10	Raihan	12	22	91,7	Sangat layak
11	Fahri	18	24	100,0	Sangat layak
12	Azam	17	20	83,3	Sangat layak
13	Zaid	17	20	83,3	Sangat layak
14	Zulkar	12	23	95,8	Sangat layak
15	Radi	20	23	95,8	Sangat layak
16	Nadi	17	20	83,3	Sangat layak
17	Sari	12	24	100,0	Sangat layak
18	Zhafira	17	22	91,7	Sangat layak
19	Meera	17	17	70,8	Layak
20	Aisya	15	18	75,0	Layak
21	Niidzar	14	17	70,8	Layak
22	Dzamira	17	24	100,0	Sangat layak
23	Syafira	17	22	91,7	Sangat layak
24	Nadira	12	22	91,7	Sangat layak
25	Razka	17	24	100,0	Sangat layak
26	Maya	17	20	83,3	Sangat layak
27	Azkar	17	20	83,3	Sangat layak

28	Sarah	12	23	95,8	Sangat layak
29	Ahmad	17	23	95,8	Sangat layak
30	Muhammad	12	20	83,3	Sangat layak
31	Nabil	17	24	100,0	Sangat layak
32	Reza	16	22	91,7	Sangat layak
33	Arka	17	17	70,8	Layak

15

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

Berdasarkan hasil pretes dan post test diatas teradapat peningkatan terlihat pada nilai mean nilai tes awal 15,85 dan tes akhir sebesar 21.15.

c) 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.

No	Kode Subjek	Jumlah Skor	presentase	Kriteria
1	A	122	98,4	Sangat layak
2	B	110	88,7	Sangat layak
3	C	120	96,8	Sangat layak
4	D	109	87,9	Sangat layak
5	F	122	98,4	Sangat layak
6	G	109	87,9	Sangat layak
7	H	122	98,4	Sangat layak
8	I	108	87,1	Sangat layak
9	J	123	99,2	Sangat layak
10	K	109	87,9	Sangat layak
11	L	122	98,4	Sangat layak
12	M	109	87,9	Sangat layak
13	N	122	98,4	Sangat layak
14	O	109	87,9	Sangat layak
15	P	122	98,4	Sangat layak
16	Q	108	87,1	Sangat layak
17	R	121	97,6	Sangat layak
18	S	109	87,9	Sangat layak
19	T	121	97,6	Sangat layak
20	U	109	87,9	Sangat layak

Berdasarkan hasil pretes dan post test diatas teradapat 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_SeriRekreasi. 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 kemampuan 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 ini sesuai 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).

• KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pengembangan Electronic Wordless Picture Book dapat meningkatkan kemampuan literasi anak di TK Aisyiyah Banjarmasin. 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 bukan sekedar memahami suatu bacaan atau tulisan akan tetapi merupakan suatu kemampuan seseorang memahami dan menggunakan menganalisis suatu informasi tertentu. 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 kemampuan seseorang memahami dan menggunakan, menganalisis suatu informasi tertentu (Herdiana, 2019).

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_SeriRekreasi. 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.

• DAFTAR PUSTAKA

- 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/ataluna.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>
- Setiyaningsih, 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.
- 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.

ORIGINALITY REPORT

23%
SIMILARITY INDEX

%
INTERNET SOURCES

19%
PUBLICATIONS

12%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

- 1

Eka Oktavianingsih, Siti Fadjryana Fitroh.
"Pengembangan Electronic Wordless Picture
Book untuk Mengenalkan Social Justice pada
Anak Usia 4-6 Tahun", Jurnal Obsesi : Jurnal
Pendidikan Anak Usia Dini, 2022
Publication

5%
- 2

Submitted to UIN Raden Intan Lampung
Student Paper

4%
- 3

Bobi Hidayat, K Kuswono, Ragil Agustono, Umi
Hartati. "TK 'Aisyiyah Busthanul Athfal Tertua
Dan Terbaik di Provinsi Lampung: Sebuah
Tinjauan Awal", HISTORIA : Jurnal Program
Studi Pendidikan Sejarah, 2020
Publication

1%
- 4

Submitted to IAIN Kudus
Student Paper

1%
- 5

Submitted to Universitas Pendidikan
Indonesia
Student Paper

1%
- 6

Nurhenti Dorlina Simatupang, Sri Widayati,
Kartika Rinakit Adhe, Sefy Amaliatus

1%

Sholichah. "Pengembangan Buku Cerita Big Book Kalender Meja dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak Usia Dini", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2023

Publication

7

Submitted to Pascasarjana Universitas Negeri Malang

Student Paper

1 %

8

Submitted to Universitas Negeri Jakarta

Student Paper

1 %

9

Rahmatya Nurmeidina, Ahmad Lazwardi, Arif Ganda Nugroho. "PENGEMBANGAN MODUL TRIGONOMETRI UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA", AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 2021

Publication

1 %

10

Erik Erik, Jajat Darajat, Fatikhah Fatikhah. "Pengaruh Home Literacy Terhadap Kemampuan Membaca Pada Anak Usia Dini di Cirebon", Jurnal Pelita PAUD, 2021

Publication

1 %

11

Fatkul Jannah Putri Ayuni, Sri Watini. "Implementasi Model Atik Dalam Pembelajaran Literasi Baca Anak Usia Dini Di Rumah Calistung Abaca Kediri", Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal, 2022

1 %

12

Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya

Student Paper

1 %

13

Submitted to Universitas Mulawarman

Student Paper

<1 %

14

Muhamad Toha, Armyta Puspitasari, Ubaedillah Ubaedillah, Farhan Saefudin Wahid, Laelia Nurpratiwiningsih. "Penggunaan Kartu Huruf dan Permainan Mencari Kartu Huruf Untuk Peningkatan Pengenalan Huruf", JAMU : Jurnal Abdi Masyarakat UMUS, 2020

Publication

<1 %

15

Submitted to Universitas Pelita Harapan

Student Paper

<1 %

16

Inung Diah Kurniawati, Sekreningsih - Nita. "MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MAHASISWA", DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology, 2018

Publication

<1 %

17

Syahriadi Syahriadi. "Pengembangan Bahan Ajar Statistik dengan Materi Persebaran Data/ Amatan Data Bergolong untuk Mahasiswa Pendidikan Olahraga", EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2022

Publication

<1 %

18

Lina Novita, Raden Teti Rostikawati, Karina Aulia Fitriani Aulia Fitriani. "PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KARTU BERGAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR SUBTEMA ORGAN GERAK HEWAN", Pedagonal : Jurnal Ilmiah Pendidikan, 2020

Publication

<1 %

19

Submitted to University of Malaya

Student Paper

<1 %

20

Ira Ayu Safitri, Rina Wijayanti. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POP-UP BOOK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI MATEMATIKA SISWA", Laplace : Jurnal Pendidikan Matematika, 2022

Publication

<1 %

21

Futri Bunayya, Delfi Eliza. "Hubungan Kegiatan Literasi Orangtua dengan Anak terhadap Perkembangan Literasi Anak Usia 6-7 Tahun Selama Covid-19 di SDN 06 Pulai", Aulad: Journal on Early Childhood, 2021

Publication

<1 %

22

Devi Meilasari, Raden Rachmy Diana. "PERAN ORANG TUA DALAM MENGEMBANGKAN LITERASI PADA ANAK USIA DINI", JEA (Jurnal Edukasi AUD), 2022

Publication

<1 %

23

Indah Setianingrum, Nur Azizah. "Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Usia Dini", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2021

Publication

<1 %

24

Weka Septiara Deta, Ariefa Primair Yani, Kasrina Kasrina. "PENGEMBANGAN LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK BERDASARKAN KERAGAMAN TUMBUHAN OBAT SUKU LEMBAK DELAPAN KECAMATAN TALANG EMPAT KABUPATEN BENGKULU TENGAH", Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi, 2019

Publication

<1 %

25

Khikmah Novitasari, Herdi Handoko. "Pengembangan Model Multisensori Berbasis Teknologi Multimedia Untuk Stimulasi Kemampuan Literasi Anak 5-6 Tahun", Jurnal Pelita PAUD, 2019

Publication

<1 %

26

Akhtim Wahyuni, Nevie Fitria Sari. "Peningkatan Keterampilan Sosial melalui Metode Bermain Kooperatif Tipe Make A Match pada Anak Usia Dini", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2022

Publication

<1 %

27

Mavianti Mavianti, Rizka Harfiani, Ellisa Fitri Tanjung. "Model Komunikasi Persuasif pada Pembelajaran Materi Praktek Shalat Fardhu pada Anak Usia Dini", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2022

Publication

<1 %

28

Yunis Sulistyorini, Dian Fitri Argarini. "Pengembangan Modul Analisis Vektor Terintegrasi Media Pembelajaran Prezi", Laplace : Jurnal Pendidikan Matematika, 2019

Publication

<1 %

29

N Hasanah, Hobri, M Fatekurrahman, M A Kusuma, N F D Hadiyanti. "Development of lesson study for learning community based learning tools using google classroom media and its impact on students' creative thinking skills", Journal of Physics: Conference Series, 2021

Publication

<1 %

30

Submitted to Sriwijaya University

Student Paper

<1 %

31

Taat Kurnita, Mutmainnah Mutmainnah, Rahmatun Nessa, Rizki Kurniawati et al. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Budaya Aceh Untuk Pendidikan Anak Usia Dini", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2022

Publication

<1 %

32

Dian Erilya Batmanlusy, Mozes Kurniawan.
"Pengembangan Reading Domino sebagai
Media Belajar Membaca Bahasa Inggris Anak
Usia 5-6 Tahun", Jurnal Obsesi : Jurnal
Pendidikan Anak Usia Dini, 2020

Publication

<1 %

33

Meliantina Meliantina. "MENERAPKAN
BUDAYA LITERASI GURU SEKOLAH DALAM
UPAYA MENINGKATKAN PENDIDIKAN DI ERA
INDUSTRI 4.0", Muróbbi: Jurnal Ilmu
Pendidikan, 2019

Publication

<1 %

34

Nani Nurkhasanah, Fitria Budi Utami. "UPAYA
MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI
AWAL MELALUI PENGGUNAAN MEDIA BAHAN
ALAM PADA ANAK KELOMPOK B DI PAUD
PELANGI BUNDA JAKARTA", PELANGI: Jurnal
Pemikiran dan Penelitian Islam Anak Usia Dini,
2022

Publication

<1 %

35

Adharina Dian Pertiwi, Tri Wahyuningsih, Anis
Nurul Layly, Fathimah Dayaning Pertiwi.
"Implementasi Pembelajaran Membatik
Berbasis Budaya pada Anak Usia Dini", Jurnal
Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini,
2022

Publication

<1 %

36

Iis Aprinawati. "Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2017

Publication

<1 %

37

Meida Susanty, Nenny Mahyuddin. "Video Pembelajaran Al-Islam Kemuhammadiyah untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dan Karakter Anak Usia Dini", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2022

Publication

<1 %

38

Muhammad Hapizd, Camelia Safitri. "Pengembangan augmented reality berbasis android materi pembelajaran organ pencernaan pada manusia dan fungsinya Kelas V Sekolah Dasar", COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education), 2023

Publication

<1 %

39

Syamsuardi Saodi, Muhammad Akil Musi, Arifin Manggau, Noviani Noviani. "Metode Storytelling dengan Musik Instrumental untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak dan Berbicara Anak", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2021

Publication

<1 %

40

A. Jauhar Fuad, Khotimatul Khusna. "Development of Quizizz Media for Online

<1 %

41

Arina Widianti, Fatikhatun Nikmatus Sholihah.
"Pengembangan Soal Kuis Online
Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Materi
Animalia Di MA Al-Bairunny Jombang", JoEMS
(Journal of Education and Management
Studies), 2022

Publication

<1 %

42

Sri Wahyuni, Rita Kurnia, Zulkifli Zulkifli.
"Pengembangan Media Miniature City Letter
untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis
Anak Usia 4-5 Tahun", Aulad: Journal on Early
Childhood, 2020

Publication

<1 %

43

Idzni Azhima, R. Sri Martini Meilanie, Agung
Purwanto. "Penggunaan Media Flashcard
untuk Mengenalkan Matematika Permulaan
Pada Anak Usia Dini", Jurnal Obsesi : Jurnal
Pendidikan Anak Usia Dini, 2021

Publication

<1 %