

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLIPBOOK* DIGITAL
UNTUK MENGENALKAN BUDAYA SUNDA PADA ANAK USIA 5-6
TAHUN**



SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Strata Satu Pendidikan (S.Pd)**

Disusun Oleh :
Fitri Rengganis Asadul Usud
20104030025

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2024



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-2312/Un.02/DT/PP.00.9/08/2024

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLIPBOOK* DIGITAL UNTUK MENGENALKAN BUDAYA SUNDA PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : FITRI RENGGANIS ASADUL USUD
Nomor Induk Mahasiswa : 20104030025
Telah diujikan pada : Selasa, 13 Agustus 2024
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Bahtiar Arbi, S.Pd., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 66c73300028c4



Penguji I

Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 66c6c4405a9f9



Penguji II

Siti Zubaedah, S.Ag., M.Pd
SIGNED

Valid ID: 66c6f02de17dd



Yogyakarta, 13 Agustus 2024
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 66c735b5568d7

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Fitri Rengganis Asadul Usud
NIM : 20104030025
Jenjang : Sarjana (S1)
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Untuk Mengenalkan Budaya Sunda Pada Anak Usia 5-6 Tahun”** adalah hasil karya saya sendiri, dan sepanjang pengetahuan penyusun tidak berisi materi yang dipublikasikan atau ditulis orang lain, kecuali pada bagian-bagian tertentu yang penyusun ambil sebagai acuan.

Apabila terbukti pernyataan ini tidak benar, maka sepenuhnya menjadi tanggungjawab penyusun.

Yogyakarta, 30 Juli 2024
Yang Menyatakan



Fitri Rengganis Asadul Usud
20104030025

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Fitri Rengganis Asadul Usud
NIM : 20104030025
Jenjang : Sarjana (S1)
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Dengan ini saya menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa saya benar-benar berjilbab dengan kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun. Saya tidak akan menuntut kepada pihak program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (atas pemakaian jilbab dalam ijazah Strata Satu saya), jika seandainya suatu hari nanti terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karena penggunaan jilbab. Dengan demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 30 Juli 2024
Yang Menyatakan



Fitri Rengganis Asadul Usud
20104030025

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal : Persetujuan Skripsi/ Tugas Akhir

Lamp : -

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, menelaah, memberikan petunjuk, dan mengoreksi serta mengadakan bimbingan seperlunya maka, kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara :

Nama : Fitri Rengganis Asadul Usud

NIM : 20104030025

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Digital Untuk Mengenalkan Budaya Sunda Pada Anak Usia 5-6 Tahun

Sudah dapat diajukan kepada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Dengan ini, kami berharap agar skripsi saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqsyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 30 Juli 2024

Pembimbing Skripsi

Bahtiar Arbi, M.Pd

NIP. 19930504 202012 1 006

MOTTO

Melalui digital, kita perkenalkan budaya indonesia kepada generasi penerus bangsa.¹



¹ Fitri Rengganis Asadul Usud

ABSTRAK

Fitri Rengganis Asadul Usud, Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Digital Untuk Mengenalkan Budaya Sunda Pada Anak Usia 5-6 Tahun. Skripsi. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2024.

Penggunaan platform digital menjadi kanal utama dimana budaya pop global tersebar sehingga dapat menggeser fokus dan prioritas masyarakat dari kegiatan tradisional ke konsumsi digital. Salah satunya anak-anak usia dini di era digital saat ini, memiliki ketertarikan yang sangat tinggi terhadap teknologi digital, sehingga rendahnya minat dan pengetahuan mereka mengenai budaya lokal. Sejauh ini orang tua dan pendidik masih belum mengenalkan elemen-elemen budaya Sunda dan masih belum menerapkan dan memanfaatkan teknologi ke dalam pembelajaran khususnya pada pengenalan budaya lokal. Salah satu alternatif media pembelajaran yaitu *flipbook* digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *flipbook* digital sebagai alat bantu dalam mengenalkan budaya Sunda.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D), dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Desain uji coba efektivitas media menggunakan *one group pretest-posttest*. Subjek penelitian ialah anak usia 5-6 tahun kelompok B TK Az-Zahra dan TK Negeri Pembina sebanyak 32 orang anak di setiap sekolahnya. Penelitian ini diperoleh dengan dua jenis data yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Metode pengumpulan data menggunakan wawancara, angket, dan lembar observasi pengetahuan anak sebelum dan sesudah penggunaan *flipbook*. Teknik analisis data menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif dengan uji statistik berupa uji *paired sampel t-test* dan uji *n-gain*.

Hasil penelitian menunjukkan: (1) Analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi konten yang relevan dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. (2) Desain produk menggunakan aplikasi *Canva*. (3) Pengembangan dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak *Heyzine Flipbook*. Hasil uji kelayakan oleh ahli media memperoleh sebesar 83,07% dengan kategori “Sangat Layak”, dan 92% dengan kategori “Sangat Layak”, yang diperoleh dari ahli materi. (4) Pelaksanaan implementasi atau uji coba efektivitas media dengan observasi *pretest posttest* menggunakan teknik ceklis (5) Evaluasi bahwa media pembelajaran *flipbook* digital efektif dalam mengenalkan budaya Sunda pada anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan hasil uji *paired sampel t-test* terhadap nilai *pretest* dan *posttest* yang memperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* $0,000 < 0,005$. Dan hasil uji *n-gain score* memperoleh 0,69 di TK Az-Zahra dengan interpretasi sedang, dan 0,79 di TK Negeri Pembina dengan interpretasi tinggi. Besar presentase keefektifan media berdasarkan hasil uji *n-gain* memperoleh 69% di TK Az-Zahra dengan interpretasi cukup efektif, dan 79% di TK Negeri Pembina dengan interpretasi efektif.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *flipbook*, Digital, Budaya Sunda, Anak Usia Dini, ADDIE

ABSTRACT

Fitri Rengganis Asadul Usud, Development of Digital Flipbook Learning Media to Introduce Sundanese Culture to 5-6 Year Old Children. Thesis. Yogyakarta: Early Childhood Islamic Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Keguruan Sciences, Sunan Kalijaga State Islamic University, 2024.

The use of digital platforms is the main channel through which global pop culture is spread so that it can shift people's focus and priorities from traditional activities to digital consumption. One of them is early childhood in today's digital era, has a very high interest in digital technology, resulting in their low interest and knowledge of local culture. So far, parents and educators still have not introduced elements of Sundanese culture and still have not applied and utilized technology into learning, especially in the introduction of local culture. One alternative learning media is digital flipbook. This study aims to develop digital flipbook learning media as a tool in introducing Sundanese culture.

This research uses the research and development (R&D) method, with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The media effectiveness trial design used a one group pretest-posttest. The research subjects were children aged 5-6 years in group B of Az-Zahra Kindergarten and TK Negeri Pembina as many as 32 children in each school. This research was obtained with two types of data, namely qualitative and quantitative data. Data collection techniques using interviews, questionnaires, and observation sheets of children's knowledge before and after the use of flipbooks. Data analysis techniques used qualitative and quantitative analysis with statistical tests in the form of paired sample t-test and n-gain test.

The results showed: (1) Needs analysis to identify content that is relevant and in accordance with the characteristics of early childhood. (2) Product design using the Canva application. (3) Development is carried out using Heyzine Flipbook software. The results of the feasibility test by media experts obtained 83.07% with the category "Very Feasible", and 92% with the category "Very Feasible", which was obtained from the material expert. (4) Implementation or trial of media effectiveness with pretest posttest observations using the checklist technique (5) Evaluation that digital flipbook learning media is effective in introducing Sundanese culture to children aged 5-6 years. Based on the results of the paired sample t-test on the pretest and posttest scores which obtained a Sig value. (2-tailed) $0.000 < 0.005$. And the n-gain score test results obtained 0.69 at Az-Zahra Kindergarten with a medium interpretation, and 0.79 at TK Negeri Pembina with a high interpretation. The percentage of media effectiveness based on the n-gain test results obtained 69% at Az-Zahra Kindergarten with a moderately effective interpretation, and 79% at TK Negeri Pembina with an effective interpretation.

Keywords: Learning Media, flipbook, Digital, Sundanese Culture, Early Childhood, ADDIE

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan kepada:

Almamater Kebanggaan

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَبِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ
الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ

Segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Flipbook* Digital Untuk Mengenalkan Budaya Sunda Pada Anak Usia 5-6 Tahun” ini dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan S1 Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan mungkin dicapai tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Maka dari itu, dengan penuh rasa hormat dan kerendahan hati, peneliti ingin mengucapkan rasa terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan izin serta fasilitas untuk menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan persetujuan dan kesempatan menyelesaikan skripsi ini.

3. Ibu Dr. Hibana, S.Ag., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah meluangkan waktu dan memberikan bimbingan serta dukungan dalam menyusun skripsi dan selama masa perkuliahan di Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta dengan penuh keikhlasan.
4. Bapak Dr. Bahtiar Arbi, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah mengarahkan dan membimbing saya selama penyusunan skripsi ini sekaligus membantu peneliti selama perkuliahan.
5. Ibu Siti Jubaedah, S.Pd., selaku Kepala Sekolah TK Az-Zahra yang telah mengizinkan peneliti untuk melaksanakan penelitian di TK Az-Zahra Garut
6. Guru-guru TK Az-Zahra yang telah membantu peneliti untuk melaksanakan penelitian di TK Az-Zahra
7. Ibu Winna Susanty, S.Pd., Kepala sekolah TK Negeri Pembina Garut yang telah mengizinkan peneliti untuk melaksanakan penelitian di TK Negeri Pembina Garut
8. Guru-guru TK Negeri Pembina Garut yang telah membantu peneliti untuk melaksanakan penelitian di TK Negeri Pembina Garut
9. Teruntuk Ayahanda “Bapak Jaenudin Abdullah”, Berjuta-juta terima kasih karena selalu mengusahakan Pendidikan anak-anakmu dan selalu memenuhi kebutuhannya, terima kasih karena sudah selalu mendukung anak-anakmu dengan penuh kasih sayang, dan terima kasih sudah menjadi cinta pertama untuk putrimu ini pak

10. Teruntuk ibu tercinta “Ibu Rosmanah” Berjuta-juta terima kasih karena selalu menjadi penyemangat hidup anak-anakmu, terima kasih sudah selalu mendoakan setiap saat, sehingga penulis(putrimu) bisa menyelesaikan penulisan skripsi ini sesuai dengan target penulis

11. Terima kasih kepada kaka dan adek-adek, serta kepada seluruh keluarga yang selalu mendukung dan memberikan motivasi, serta selalu memberikan kasih sayang yang hangat untuk peneliti

12. Terima kasih untuk teman-teman, yang tidak bisa peneliti sebutkan satu per satu, terima kasih karena selalu mendukung dan memberikan motivasi untuk selalu semangat dalam menjalankan semua proses ini dan terima kasih karena sudah menjadi teman terbaik

Semoga Allah SWT senantiasa membalas segala kebaikan dari berbagai pihak tersebut dengan sebaik-baiknya balasan, aamiin. Akhir kata, peneliti meminta maaf kepada semua pihak yang terkait karena peneliti menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna. Peneliti berharap, bahwa skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 30 Juli 2024
Yang Menyatakan



Fitri Rengganis Asadul Usud
20104030025

DAFTAR ISI

COVER

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN BERHIJAB	iii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT.....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	9
D. Manfaat Penelitian dan Pengembangan	10
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	11
F. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	12
G. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian	13
H. Definisi Istilah dan Operasional	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA	17
A. Tinjauan Pustaka	17
B. Landasan Teori	24
1. Media Pembelajaran Digital	24
2. Budaya	36
3. Perkembangan Anak Usia Dini	46
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	51
A. Model Penelitian dan Pengembangan	51

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	52
C. Uji Coba Produk	53
1. Desain Uji Coba	53
2. Subjek Uji Coba	53
3. Jenis Data	54
4. Instrumen Pengumpulan Data	54
5. Teknik Analisis Data	61
BAB IV HASIL	66
A. Penyajian Data Uji Coba	66
B. Analisis Data	85
C. Revisi Produk	101
BAB V KAJIAN DAN SARAN	107
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi	107
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Lebih Lanjut	109
DAFTAR PUSTAKA	112
LAMPIRAN.....	117
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	163

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
 YOGYAKARTA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Standar Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA)	49
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Media	55
Tabel 3.2 Kisi – Kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi	57
Tabel 3.3 Format Skala Capaian Perkembangan	61
Tabel 3.4 Skala Likert	62
Tabel 3.5 Hasil Persentase Kelayakan Media	63
Tabel 3.6 Klasifikasi Nilai N-Gain	64
Tabel 3.7 Kriteria Keefektifan N-Gain	65
Tabel 4.1 Analisis Konten	66
Tabel 4.2 Strategi Instruksional	68
Tabel 4.3 Pembuatan Perencanaan Rancangan	69
Tabel 4.4 Hasil Desain	70
Tabel 4.5 Hasil Akhir Produk	74
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Media	76
Tabel 4.7 Rekap Data Hasil Validasi Ahli Media	77
Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Materi	77
Tabel 4.9 Rekap Data Hasil Validasi Ahli Materi	78
Tabel 4.10 Tahap Implementasi	79
Tabel 4.11 Hasil Penilaian Observasi <i>Pre-test</i> dan <i>Pos-test</i> TK. Az-Zahra	80
Tabel 4.12 Hasil Uji <i>Paired Sample Test</i> TK. Az-Zahra	81
Tabel 4.13 Hasil Uji <i>N-Gain</i> TK. Az-Zahra	81
Tabel 4.14 Hasil Penilaian Observasi <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> TKN Pembina	82
Tabel 4.15 Hasil Uji <i>Paired Sample Test</i> TKN Pembina.....	83
Tabel 4.16 Hasil Uji <i>N-Gain</i> TKN Pembina.....	84
Tabel 4.17 Perbandingan Sebelum dan Setelah Revisi Produk Oleh Ahli Media.....	103
Tabel 4.18 Perbandingan Sebelum dan Setelah Revisi Produk Oleh Ahli Media.....	105
Tabel 4.19 Perbandingan Sebelum dan Setelah Revisi Produk Oleh Ahli Materi	106

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE	55
Gambar 4.1 Grafik Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> TK. Az. Zahra	82
Gambar 4.2 Grafik Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> TK Negeri Pembina	84
Gambar 4.3 Pre-Test TK.Az-Zahra dan TK Negeri Pembina	94
Gambar 4.4 Implementasi TK.Az-Zahra dan TK Negeri Pembina	95
Gambar 4.5 Post-Test TK.Az-Zahra dan TK Negeri Pembina	95



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Gambaran Umum Sekolah	118
Lampiran II Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	120
Lampiran III Instrumen penelitian	122
Lampiran IV Data Penelitian	129
Lampiran V Hasil Analisis Data	149
Lampiran VI Instrumen penelitian	152
Lampiran VII Data Penelitian	155
Lampiran VIII Hasil Analisis Data	158



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Budaya lokal semakin terpapar oleh pengaruh global melalui penggunaan gawai dan media digital. Penggunaan platform digital seperti Instagram, Tiktok, Youtube menjadi kanal utama dimana budaya pop global tersebar sehingga dapat menggeser fokus dan prioritas masyarakat dari kegiatan budaya tradisional ke konsumsi digital.² Anak-anak pada usia dini terutama yang berumur 5-6 tahun, dimana ketertarikan mereka terhadap teknologi digital seperti permainan online, video, dan aplikasi digital yang sangat tinggi. Sehingga hal ini menyebabkan rendahnya minat dan pemahaman mereka terhadap budaya lokal, termasuk budaya sunda.³

Berdasarkan data dari Kompas bahwa penggunaan gawai dan internet dapat membawa dampak positif dan negatif terhadap kebudayaan lokal. Sebagaimana dengan kuatnya arus modernisasi dan globalisasi yang sangat memengaruhi masyarakat sehingga dapat membawa dampak negatif bagi kebudayaan lokal. Berikut ini dampak negatif penggunaan internet terhadap kebudayaan lokal: Menggesernya identitas suatu budaya, adanya

² Astri Hartatik, Ahmad Sudi Pratikno. 2023. *"Pudarnya Eksistensi Kesenian Tradisional Ludruk Akibat Globalisasi budaya"*. Jurnal Ilmiah Civis. Vol. 12 No. 2. Hal-6

³ Ni Luh Gede Mita Widiastiti, Gusti Ngurah Sastra Agustika. 2020. *"Intensitas Penggunaan Gadget Oleh Anak Usia Dini Ditinjau Dari Pola Asuh Orang Tua"*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha. Vol. 8 No. 2. Hal-3

penyimpangan norma sosial budaya, lunturnya kesenian tradisional dan bahasa daerah, serta pendidikan budaya yang terlupakan.⁴

Pendidikan budaya lokal yang terlupakan atau kurangnya penekanan pada program pendidikan budaya lokal baik dalam lingkungan sekolah ataupun di rumah bisa menyebabkan anak kurang menyadari dan menghargai warisan budaya mereka, serta kehilangan pengetahuan dan identitas budaya mereka.⁵ Langkah serta upaya yang dilakukan oleh setiap peranan penting dalam upaya melestarikan budaya lokal, atau membudayakan nilai-nilai budaya Sunda. Sebagaimana pendapat Nurdi Yana selaku Sekda Garut yang mengajak untuk memelihara Bahasa maupun kebudayaan Sunda, sebagai berikut:

“Aya oge kalepatan urang sadaya apa kalih ibu, eta mah mangga bade satuju teu satuju, urang ge dirorompok dibumi urang teh sok ngadidik murangkalih urang teh sanes nganggo basa indung urang, seuseueurna mah punteun ku bahasa nasional. Ku kituna mudah-mudahan ieu janten pangemut lajeung oge janten perhatosan urang sadaya lah, mugia urang oge ngawitan ti rorompok urang masing-masing, ngantik murangkalih urang, supados murangkalih tiasa minimal na atuh teu asing teuing kana basa Sunda teh”⁶

Ia mengungkapkan kekagumannya terhadap penampilan siswa-siswi dari yayasan pendidikan dasar Pasundan, yang mana aktivitas semacam ini semestinya tetap dilaksanakan, menyadari budaya Sunda kini semakin

⁴ Kompas. (18 September 2023). “Bagaimana pengaruh internet dalam kebudayaan masyarakat”. Diakses dari <https://www.kompas.com/skola/read/2023/09/18/040000869/bagaimana-pengaruh-internet-dalam-kebudayaan-masyarakat-?page=all>

⁵ Leni Yulia, Setyaningsih Rachmania. 2023. “Analisis Enkulturas Nilai Budaya Sunda di Sekolah Dasar Negeri Wangiwisata Kecamatan Majalaya”. Lentera: Jurnal Kajian Bidang Pendidikan dan Pembelajaran. Vol.3 No.1. Hal-11.

⁶ Pemerintah Kabupaten Garut. “Sekda Garut Ajak Masyarakat Pelihara Bahasa Maupun Kebudayaan Sunda”. <https://www.garutkab.go.id/news/sekda-garut-ajak-masyarakat-pelihara-bahasa-maupun-kebudayaan-sunda>. (Diakses, 25 November 2023)

memudar akibat pengaruh budaya asing. Hal ini menunjukkan bahwa budaya lokal hampir terkikis oleh budaya luar, yang mana eksposur terhadap budaya lokal mulai tergantikan oleh budaya asing, penggunaan gawai dan internet yang tidak digunakan dengan sebaik mungkin.⁷

Menurut data dari Badan Pusat Statistik berdasarkan hasil pendataan SUSENAS (Survei Sosial Ekonomi Nasional) Maret 2023, terdapat 86,65 persen peserta didik yang mengakses internet. Peserta didik banyak yang memanfaatkan internet untuk mengakses konten-konten hiburan. Sebanyak 66,68 persen yang mengakses media sosial, sebanyak 61,39 persen siswa memanfaatkan internet guna mendapatkan informasi atau berita, dan hanya 27,46 persen peserta didik yang memanfaatkan internet untuk belajar online. Mengacu pada data tersebut, Badan Pusat Statistik menjelaskan bahwa penggunaan internet untuk pembelajaran online masih rendah.⁸

Mengenai hal tersebut sangat disayangkan apabila penggunaan gawai dan media digital menggunakan internet ini kebanyakan hanya diakses untuk hiburan saja, seharusnya bisa lebih digali dan dimanfaatkan lebih dalam lagi. Selain itu berdasarkan hasil observasi dan wawancara kurangnya inisiatif dari lembaga Pendidikan yang mana pendidik belum memanfaatkan teknologi digital dalam pengenalan budaya lokal, meskipun dari mereka mengakui

⁷ Leni Yulia, Setyaningsih Rachmania. 2023. *"Analisis Enkulturasikan Nilai Budaya Sunda di Sekolah Dasar Negeri Wangiwisata Kecamatan Majalaya"*. Lentera: Jurnal Kajian Bidang Pendidikan dan Pembelajaran. Vol.3 No.1. Hal-12

⁸ Siti Sarah Jauhari. (30 November 2023) *"Konten Hiburan Dominasi Akses Internet Peserta Didik Usia 5 – 24 tahun"*. Diakses dari <https://data.goodstats.id/statistic/sarahjauhari/konten-hiburan-dominasi-akses-internet-peserta-didik-usia-5-24-tahun-X2I6q>

potensi teknologi untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif.⁹ Hal tersebut bertentangan dengan pedoman penyelenggaraan paud berkualitas tahun 2022 yang mana integrasi teknologi dalam pendidikan anak usia dini diidentifikasi sebagai salah satu karakteristik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di Indonesia.¹⁰

Untuk itu bagaimana mengintegrasikan media digital dalam pembelajaran untuk mengenalkan budaya Sunda kepada anak usia lima sampai enam tahun, agar dapat menarik minat mereka dan meningkatkan pemahaman mereka tentang budaya lokal. Pengenalan budaya Sunda tidak hanya penting untuk melestarikan warisan budaya, tetapi juga untuk membentuk karakter anak-anak yang kuat dan berakar pada nilai-nilai lokal. Seperti pada kesenian Sunda, permainan tradisional yang memiliki nilai edukatif yang sangat tinggi, seperti mengajarkan kerja sama, menghargai seni, meningkatkan perkembangan sosial emosional, meningkatkan kosa kata bahasa Sunda, dan memperkuat keterampilan motorik.¹¹ Dalam konteks pendidikan, dengan mengintegrasikan media digital untuk mengenalkan budaya Sunda, dapat menjadi solusi dan inovasi sehingga budaya Sunda dapat diperkenalkan secara menarik dan relevan sesuai dengan perkembangan zaman, sehingga tidak hanya dilestarikan tetapi juga diwariskan dengan penuh kebanggaan kepada generasi berikutnya.

⁹ Hasil Observasi dan Wawancara Pendidik TK Az-Zahra dan TK Negeri Pembina

¹⁰ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. 2022. "*Pedoman Umum Penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini Berkualitas*". Hal-36

¹¹ Fanny Rizkiyanti, Dianti Yunia Sari. 2022 "Pengenalan Budaya Sunda Pada Anak Usia Dini: Sebuah Narrative Review". *Al-Tsaqafa: Jurnal Ilmiah Peradaban Islam*. Vol. 19. No. 1. Hal-6

Sebagaimana yang dikemukakan oleh Richard E Mayer, bahwa media digital dalam konteks pembelajaran dapat dimanfaatkan secara efektif dengan menggunakan kata-kata dan gambar, video yang menarik, dan narasi audio yang tidak sulit dimengerti oleh anak-anak. Ini dapat membantu memastikan bahwa media digital tidak sekadar memikat perhatian anak-anak, melainkan meningkatkan pemahaman mereka tentang budaya Sunda secara lebih mendalam.¹²

Begitu pula Vygotsky dalam artikel yang ditulis Prihna Sinta mengatakan bahwa perkembangan individu anak tidak dapat dipisahkan dari lingkungan sosial budaya mereka.¹³ Pembelajaran yang mengacu pada interaksi budaya sekitar bertujuan untuk mengembangkan kepercayaan diri dengan lingkungan sekitar sehingga anak memperoleh penerimaan sosial berdasarkan norma yang berlaku dalam masyarakat. Dengan menggunakan media digital yang menghadirkan elemen-elemen budaya Sunda, anak-anak dapat mengenal budaya mereka sendiri. Hal ini berperan penting dalam membentuk cara berpikir dan tindakan perilaku individu.¹⁴

Selain itu Ki Hajar Dewantara mengatakan bahwa hilangnya jati diri bangsa dapat disebabkan oleh kemajuan pendidikan yang tidak diiringi dengan kebudayaan. Begitu pula sebaliknya jika kita memajukan kebudayaan tidak

¹² Richard E Mayer. *"Multimedia Learning"*. (Pustaka Pelajar: Yogyakarta: 2009). Hal-65

¹³ Prihna Sinta Utami, Ferdinan Bashofi. 2023. *"Penguatan Pembelajaran Berbasis Kecakapan Abad 21 Melalui Budaya Lokal : Studi Literature Review Teori Vygotsky dan Ki Hadjar Dewantara"*. Prosiding Seminar Nasional IKIP Budi Utomo. Vol 03. No. 01. Hal-8.

¹⁴ Komang Trisna Mahartini. 2019. *"Pendidikan Berbasis Budaya Lokal Bagi Anak Usia Dini Dalam Mengusung Revolusi Industri 4.0"*. Prosiding Seminar Nasional Dharma Acarya. Hal 4-5.

diiringi dengan memajukan pendidikan, maka itu membuat kita tidak berkembang, dan tertinggal dari negara-negara lain. Banyak sekali budaya indonesia yang telah berkembang dan tertanam pada masyarakat indonesia dan semua itu harus tetap dilestarikan.¹⁵

Berdasarkan pada hasil temuan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Shyavira P, dkk¹⁶ bahwa anak-anak memiliki antusiasme yang mendalam terhadap hal-hal terbaru salah satunya pengenalan budaya Sunda pada jajanan tradisional khas Sunda. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ibnu Hurri¹⁷ bahwa media audio visual ini mempengaruhi kenaikan sebesar 92,8% terhadap perbendaharaan kosa kata bahasa Sunda anak usia lima sampai enam tahun. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Muhakkamah¹⁸ menyatakan bahwa anak-anak sangat tergugah untuk terlibat dalam aktivitas belajar menggunakan media *busy book* untuk mempelajari dan mengetahui budaya Yogyakarta.

Hasil riset yang dilakukan oleh Martha & Melinda¹⁹ menunjukkan bahwa penggunaan *flipbook* sebagai sarana pembelajaran dapat memacu semangat siswa untuk belajar, dan dapat membantu pendidik dalam

¹⁵ Prihna Sinta Utami, Ferdinan Bashofi. 2023. *"Penguatan Pembelajaran Berbasis Kecakapan Abad 21 Melalui Budaya Lokal : Studi Literature Review Teori Vygotsky dan Ki Hadjar Dewantara"*. Prosiding Seminar Nasional IKIP Budi Utomo. Vol 03. No. 01. Hal – 6.

¹⁶ Shyavira Prasetya, dkk. 2023. *"Perancangan Buku Pop-Up "Hayu Jajan!" Sebagai Pengenalan Jajanan Ringan Khas Sunda Untuk Anak-Anak di Majakaya Kabupaten Bandung"*. E-Proceeding Art&Design. Vol. 10. No. 6

¹⁷ Ibnu Hurri. 2021. *"Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Budaya Lokal Untuk Melestarikan Budaya Sunda Pada Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun"*. Jurnal Sandhayakala. Vol. 2. No. 1.

¹⁸ Muhakkamah M. Ahdad. 2023. *"Pengembangan Media Pembelajaran Busy Book untuk Menstimulasi Anak Usia Dini Mengenal Kearifan Lokal Berbasis Budaya Yogyakarta"*. (Tesis : Yogyakarta : Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta)

¹⁹ Martha Lasniroha Simanjuntak, Melinda Puspita Sari Jaya. 2023. *"Pengembangan Flipbook Berbasis Kearifan Lokal Lagu Daerah Sumatera Selatan Pada Anak Usia Dini"*. Jurnal Kumara Cendekia. Vol. 11 No. 1.

mengenalkan lagu daerah Sumatera Selatan. Dan hasil penelitian Angelina C.O, dkk ²⁰ siswa kelas IV SD sangat tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran mengenal cerita rakyat Nusa Tenggara Timur, hal ini dikarenakan siswa tertarik melakukan pembelajaran dengan media *flipbook*.

Sejauh ini berdasarkan hasil riset pada penelitian sebelumnya, sudah banyak penelitian yang membahas tentang penggunaan media digital dalam pembelajaran, akan tetapi masih sedikit penelitian yang mengembangkan media digital untuk mengenalkan budaya Sunda untuk anak-anak. Dengan demikian penelitian ini akan mengisi gap tersebut dengan fokus pada pengembangan *flipbook* digital sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan budaya Sunda.

Penelitian ini dilakukan di 2 sekolah yang berbeda jenis dan lokasi, yaitu; TK Az-Zahra dan TK Negeri Pembina. TK Az-Zahra merupakan sekolah yang berada di lingkungan pedesaan yang terletak di Jalan Cihuni Girang, Kelurahan Gandamekar, Kecamatan Kadungora, Kabupaten Garut.²¹ Fasilitas dan sumber daya di sekolah ini mungkin berbeda dibandingkan dengan sekolah di area perkotaan, dengan kemungkinan adanya keterbatasan dalam hal teknologi dan fasilitas pembelajaran. Sementara TK Negeri Pembina berada di Kawasan perkotaan yang terletak di Jalan Patriot, Kelurahan Sukagalih, Kecamatan Tarogong Kidul, Kabupaten Garut.²² Sekolah ini sebagai sekolah tingkat

²⁰ Angelina C.O, dkk. 2023. "*Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Cerita Rakyat Nusa Tenggara Timur Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa*". Cakrawala Indonesia. Vol. 8 No. 1.

²¹ Letak Geografis TK Az-Zahra

²² Letak Geografis TK Negeri Pembina Garut

nasional yang kemungkinan memiliki fasilitas yang lebih lengkap dan akses yang lebih baik terhadap teknologi dan sumber daya pendidikan dibandingkan dengan sekolah di desa.

Media *flipbook* ini sebagai sarana alternatif pembelajaran seperti *electronik book*, akan tetapi *flipbook* ini menciptakan suasana yang menarik bagi siswa, memfasilitasi pemahaman materi dengan mengubah konsep abstrak ke dalam bentuk 2 dimensi. *Flipbook* digital ini hadir dalam bentuk elektronik yang didalamnya terdapat tulisan, gambar, suara, dan video animasi yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun.²³ Media *flipbook* juga dapat digunakan untuk menyajikan konten edukatif dan positif, sehingga membantu menggeser pengguna gawai dan media digital dari konten negatif ke informasi yang mendidik dan menginspirasi serta dapat meningkatkan literasi digital.²⁴

Seperti yang dikatakan Muhammad Ali Ramdhani sebagai Direktur Jenderal Pendidikan Islam, ia menyatakan agar guru dan siswa dapat beradaptasi dengan mengikuti zaman, oleh karena itu kita sedang mempersiapkan budaya digital melalui komputasional *thinking* dan berbagai hal lainnya. Sehingga siswa tidak hanya menjadi penonton dalam kemajuan teknologi dan peradaban, akan tetapi kita juga harus aktif terlibat didalamnya. Selain itu kemenag mengadopsi model pendidikan daring untuk memberikan

²³ Harningsih Dinda. 2023. "*Pengaruh Media Flipbook pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SDN Lebakwangi 01 Kabupaten Bandung.*" Diss. FKIP UNPAS. Hal – 12.

²⁴ Muhammad Abror Amanullah. 2019. "*Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0*". Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran Universitas Muhammadiyah Ponorogo. Special Issue, SEMNASDIKJAR. Hal – 5.

akses lebih luas kepada peserta didik, ini mencakup platform pembelajaran *online*, dan modul digital yang dapat diakses dimana saja.²⁵

Dengan berbagai hal tersebut, peneliti memiliki tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk *flipbook* digital yang inovatif dan interaktif, dengan muatan budaya Sunda. Untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, *flipbook* ini akan menggunakan teknologi multimedia yang melibatkan teks, gambar, suara, dan animasi. Oleh karena itu peneliti menetapkan untuk melaksanakan riset dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Digital untuk Mengenalkan Budaya Sunda Pada Anak Usia 5-6 tahun”**

B. Rumusan Masalah

Mengacu pada penjelasan latar belakang, berikut beberapa rumusan masalah dalam penelitian ini:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *flipbook* digital untuk pengenalan budaya Sunda pada anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan model pengembangan ADDIE
2. Bagaimana kelayakan dan efektivitas media pembelajaran *flipbook* digital untuk mengenalkan budaya Sunda pada anak usia 5-6 tahun

²⁵ Kementerian Agama Republik Indonesia. “Kemenag Siapkan Digital Culture untuk Peserta Didik Madrasah”. Diakses dari <https://kemenag.go.id/nasional/kemenag-siapkan-digital-culture-untuk-peserta-didik-madrasah-86lvea>

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Mengacu pada rumusan masalah yang akan dikaji, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengembangkan media pembelajaran *flipbook* digital untuk mengenalkan budaya Sunda pada anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan model pengembangan ADDIE
2. Mengetahui hasil kelayakan dan efektivitas media pembelajaran *flipbook* digital untuk mengenalkan budaya Sunda pada anak usia 5-6 tahun

D. Manfaat Penelitian dan Pengembangan

Selaras dengan tujuan penelitian, berikut merupakan manfaat dari penelitian dan pengembangan:

1. Manfaat secara teori
 - a) Memperkaya literasi anak usia dini dengan cara baru menggunakan media digital untuk mengenalkan budaya sunda
 - b) Meningkatkan pemahaman tentang bagaimana anak-anak belajar melalui media digital
 - c) Mengembangkan teori antara media interaktif dan pembelajaran budaya.
2. Manfaat secara praktik
 - a) Menghasilkan *flipbook* digital sebagai sarana pembelajaran yang menarik dan bermanfaat untuk memperkenalkan budaya Sunda kepada anak usia prasekolah

- b) Mendukung peran orang dewasa dalam mengenalkan budaya Sunda kepada anak-anak, juga meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterlibatan mereka.
- c) Mendorong penggunaan teknologi digital dalam Pendidikan anak usia prasekolah
- d) Membantu anak-anak dalam memahami dan menghargai budaya Sunda, melindungi warisan budaya lokal dan memperkuat identitas budaya.
- e) *Flipbook* digital dapat diakses secara luas, menyediakan sumber daya Pendidikan yang bermanfaat di sekolah dan di rumah

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk pada penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran *flipbook* digital yang bertujuan untuk merangsang pengetahuan dan kesadaran anak terhadap budaya Sunda. Produk ini akan didesign sedemikian rupa untuk membangkitkan rasa ingin tahu anak. Berikut ini spesifikasi produk yang telah dibuat:

1. Terdapat 2 kategori produk media yaitu, 4 seri untuk anak-anak, dan 1 seri untuk pendidik atau orang tua, yang digunakan sebagai pedoman atau panduan sebelum mengenalkan budaya Sunda kepada anak.
2. Pada media untuk anak – anak terdapat 4 seri, yaitu: Seri 1 berisi konten mengenai bahasa Sunda, dan rumah adat. Seri 2 berisi konten mengenai pakaian adat, dan kesenian tradisional. Seri 3 berisi konten mengenai alat

musik, lagu daerah, dan permainan tradisional. Seri 4 berisi konten mengenai makanan khas, senjata daerah, dan kerajinan tangan.

3. Media *flipbook* digital yang dibuat sebagai sumber pembelajaran anak usia lima sampai enam tahun
4. Media digital *flipbook* ini memiliki tampilan yang lebih bagus dan menarik dengan berbagai warna, gambar yang menarik dan unik
5. Beberapa konten materi yang mencakup audio visual dimasukkan kedalam media *flipbook* digital yang telah dibuat.

F. Pentingnya penelitian dan pengembangan

1. Memfasilitasi Pembelajaran Berbasis Audio Visual: Anak usia prasekolah cenderung belajar lebih baik melalui media audio visual. Mereka dapat lebih mudah memahami dan menyerap informasi tentang budaya sunda dengan menggunakan elemen visual pada *flipbook* digital.²⁶
2. Meningkatkan Minat dan Keterlibatan: Media interaktif seperti *flipbook* digital dapat meningkatkan minat anak-anak dalam pembelajaran karena sifatnya yang menyenangkan dan mudah diakses, sehingga membantu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung eksplorasi dan keterlibatan aktif.²⁷

²⁶ Lydia Margaretha. 2022 “Efektivitas Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini”. Jurnal Locus: Penelitian dan Pengabdian. Vol. 1 No. 7. Hal-2

²⁷ Shofia Maghfiroh, Dadan Suryana. “Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Di Pendidikan Anak Usia Dini”. Jurnal Pendidikan Tambusai. Vol. 5 No. 1. 2021.

3. Pengembangan Keterampilan Teknologi: Menggunakan *flipbook* digital juga membantu anak-anak memperoleh literasi digital dan keterampilan teknologi dasar sejak dini, yang mencakup kemampuan mereka dalam memahami pengetahuan dari sumber-sumber digital.²⁸
4. Pengujian dan Penyesuaian: Melalui penelitian dan pengembangan kita dapat menguji efektivitas *flipbook* digital dalam mencapai tujuan tertentu. Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk melakukan penyesuaian agar media pembelajaran lebih efektif dan relevan bagi anak-anak.

Dengan memanfaatkan penelitian dan pengembangan yang tepat, penggunaan *flipbook* digital untuk pengenalan budaya Sunda pada peserta didik dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan efektif, membantu mereka menghargai dan memahami warisan budaya mereka secara lebih mendalam.

G. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

1. Asumsi Penelitian:
 - a) Pengenalan budaya sunda melalui *flipbook* digital menjadi strategi yang efektif, menyediakan pengalaman belajar yang lebih responsif dan mengasyikan. Anak-anak akan lebih tertarik untuk mengenal budaya sunda melalui media *flipbook* digital.

²⁸ Ade Fricticarani, dkk. 2023. “Strategi Pendidikan Untuk Sukses di Era Teknologi 5.0” Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi. Vol. 4. No. 1. Hal-11

- b) Materi atau konten yang disajikan dalam *flipbook* digital telah disesuaikan dengan pemahaman dan kebutuhan perkembangan anak usia dini
- c) Lingkungan di sekeliling anak, termasuk orang tua dan guru, mendukung penggunaan teknologi seperti *flipbook* digital dalam pendidikan dan pembelajaran anak usia dini.
- d) Berkolaborasi dengan peran pemangku kepentingan seperti; pemerintah, seniman, budayawan, dan tokoh masyarakat.

2. Keterbatasan Penelitian:

- a) Keterbatasan Akses Teknologi: Kemungkinan besar tidak semua anak memiliki kesempatan yang setara untuk menggunakan perangkat elektronik yang dibutuhkan untuk menggunakan *flipbook* digital.
- b) Keterbatasan Fokus Pada Budaya Sunda: Penelitian ini dapat mengabaikan keragaman budaya anak usia dini, yang mungkin diantara mereka memiliki latar belakang budaya yang berbeda.
- c) Keterbatasan Augmented Reality: *Flipbook* digital tanpa *augmented reality* mungkin memiliki tingkat interaktivitas yang terbatas. Anak-anak mungkin tidak dapat berinteraksi langsung dengan objek atau karakter dalam lingkungan virtual yang lebih mendalam, hanya terbatas pada pengalaman visual dan audio yang lebih statis.
- d) Keterbatasan Waktu Penelitian: Penelitian ini memiliki keterbatasan waktu, dimana proses penelitian diselesaikan dalam satu hari, dikarenakan ada berbagai kegiatan yang akan dilaksanakan disekolah

tersebut, dalam menghadapi keterbatasan waktu peneliti berupaya untuk mengoptimalkan setiap tahap penelitian dengan perencanaan yang sangat efisien dan fokus pada aspek-aspek utama yang paling penting.

H. Definisi Istilah

1. *Flipbook Digital*: *Flipbook* digital adalah media pembelajaran virtual yang mengintegrasikan teks, gambar, dan elemen multimedia lainnya, serta dapat diakses dengan perangkat elektronik seperti tablet atau computer.²⁹
2. *Pengenalan Budaya Sunda*: Pengenalan ini adalah bertujuan untuk meningkatkan pemahaman atau pengetahuan, penghargaan, dan identitas anak terhadap budaya sunda. Pengenalan budaya sunda ini mencakup informasi tentang nilai-nilai, tradisi, adat istiadat, makanan, pakaian tradisional, dan elemen budaya lainnya yang merupakan bagian dari warisan budaya sunda.³⁰
3. *Anak Usia 5-6 Tahun*: Anak berusia lima sampai enam tahun, dimana usia tersebut terjadi pesatnya perkembangan kognitif dan emosional tertentu. Mereka memiliki sikap petualang, rasa penasaran yang tinggi untuk mengenal dan memperoleh pengetahuan mengenai budaya namun memiliki daya konsentrasi terbatas³¹

²⁹ Erminawati dkk. "*Monograf Pengembangan Multimedia Flipbook Buku Cerita Anak*". (Grup CV. Widina Media Utama: Bandung: 2022). Hal-38

³⁰ Fanny Rizkiyanti, Dianti Yunia Sari. "*Pengenalan Budaya Pada Anak Usia Dini: Sebuah Narrative Review*". Al-Tsaqafa: Jurnal Ilmiah Peradaban Islam. Vol. 19 No.1. Hal-4.

³¹ R. Rupnidah. "*Media Pembelajaran Anak Usia Dini*". Jurnal PAUD Agapedia. Vol. 6. No. 1. 2022. Hal-2

4. Interaktif: Dalam konteks pengembangan *flipbook* digital, interaktif mengacu pada kemampuan pengguna untuk secara aktif terlibat pada proses pembelajaran, misalnya melalui tindakan seperti, mengklik atau menyentuh untuk membuka konten atau isi materi yang terdapat dalam *flipbook* digital.
5. Visual dan Audio: *Flipbook digital* dirancang untuk memanfaatkan elemen visual (gambar, animasi, warna) dan audio (suara, musik, narasi) secara optimal untuk menarik perhatian anak, menumbuhkan motivasi belajar. membantu anak dalam mengenal budaya sunda³²
6. Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan: *Flipbook* digital sebagai alat pembelajaran yang menggabungkan teknologi dengan teknik pembelajaran konvensional dalam upaya meningkatkan keterlibatan dan efektivitas anak-anak dalam belajar.³³

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

³² Susi Darihastining, dkk. “Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Kearifan Lokal Pada Anak Usia Dini”. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Vol. 5. No. 2. 2021. Hal-3

³³ Luthfatun Nisa. “Pemanfaatan Teknologi Dalam Pendidikan Anak Usia Dini”. Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal”. Vol. 8 No.1. 2020. Hal-7

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini yaitu berupa produk media pembelajaran *flipbook* digital yang menyediakan konten mengenai berbagai aspek budaya sunda. Dalam proses pengembangan produk *flipbook* digital ini, peneliti menerapkan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. Pada penelitian dan pengembangan ini, media pembelajaran *flipbook* digital sudah memenuhi semua tahapan tersebut.

Pada analisis kebutuhan peneliti mengidentifikasi konten yang relevan dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa materi yang disajikan dalam *flipbook* digital sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan anak usia 5-6 tahun, serta mendukung perkembangan mereka.

Pada tahap desain peneliti menyusun strategi instruksional untuk menentukan subtema dan tujuan pembelajaran, perencanaan rancangan, dan pembuatan desain produk menggunakan aplikasi *canva*. Aplikasi ini digunakan untuk merancang tampilan visual yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak usia 5-6 tahun

Pada tahap pengembangan peneliti menggunakan perangkat lunak *heyzine flipbook* untuk mengubah desain yang telah dibuat menjadi sebuah media pembelajaran yang interaktif. Media ini telah divalidasi yang mana berdasarkan

hasil uji kelayakan oleh ahli media memperoleh sebesar 83,07% dengan kategori “Sangat Layak”, dan 92% dengan kategori “Sangat Layak”, yang diperoleh dari ahli materi. Adapun berdasarkan masukan dan saran dari ahli media dan ahli materi bahwa media ini telah direvisi dengan penyederhanaan muatan materi menjadi beberapa seri, penyajian gambar dan tulisan telah disesuaikan dengan keragaman budaya sunda dan usia perkembangan anak yang mana gambar-gambar di perbesar dan teks dipendekkan menjadi kalimat sederhana.

Pelaksanaan implementasi atau uji coba efektivitas media dilakukan dengan observasi *pretest posttest* menggunakan teknik ceklis untuk mengevaluasi pengetahuan anak dalam mengenal budaya Sunda sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran *flipbook* digital. Proses uji efektivitas media dilakukan di dua jenis sekolah yang berbeda, yaitu TK Az-Zahra dan TK Negeri Pembina dengan jumlah 32 orang anak disetiap sekolahnya.

Pada hasil evaluasi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *flipbook* digital efektif dalam mengenalkan budaya Sunda pada anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan hasil uji *paired sampel t-test* terhadap nilai *pretest* dan *posttest* yang memperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* $0,000 < 0,005$. Dan hasil uji *n-gain score* memperoleh 0,69 di TK Az-Zahra dengan interpretasi sedang, dan 0,79 di TK Negeri Pembina dengan interpretasi tinggi. Besar presentase keefektifan media berdasarkan hasil uji *n-gain* memperoleh 69% di TK Az-Zahra dengan

interpretasi cukup efektif, dan 79% di TK Negeri Pembina dengan interpretasi efektif.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih

Lanjut

1. Saran Pemanfaatan

Berikut ini beberapa saran untuk memanfaatkan *flipbook* digital semaksimal mungkin:

- a. Penggunaan di Kelas: *Flipbook* digital adalah media pembelajaran yang berguna untuk mengenalkan budaya Sunda. Salah satu cara untuk memanfaatkannya yaitu sebaiknya guru dapat menggunakan *flipbook* digital dengan menampilkannya dengan bantuan layar proyektor atau smart tv.
- b. Pembelajaran Mandiri: Orang tua dapat memanfaatkan *flipbook digital* ini sebagai alat pembelajaran di rumah. Orang tua sebaiknya dapat menjelaskan elemen budaya Sunda kepada anak-anak dengan menggunakan *flipbook* digital
- c. Kegiatan Ekstrakurikuler: Sebaiknya sekolah mengadakan kegiatan ekstrakurikuler atau kelompok budaya di sekolah sebagai materi tambahan, yang mana anak dapat berlatih tarian atau permainan tradisional yang terdapat di dalam *flipbook* digital.

2. Diseminasi

Dengan melakukan diseminasi, dapat meningkatkan jangkauan dan manfaat *flipbook* digital, diantaranya yaitu:

- a. Bekerjama sama dengan sekolah: Kita dapat menyelenggarakan seminar atau pelatihan tentang penggunaan *flipbook* digital dan cara mengintegrasikannya ke dalam kurikulum sekolah.
- b. Media sosial dan situs web: Melalui jejaring sosial dan halaman web dapat menjangkau khalayak yang lebih luas dengan mempromosikan atau menyebarkan *flipbook* digital.
- c. Kegiatan budaya: Untuk menggugah minat anak dan orang tua, dapat mengadakan acara atau pameran budaya yang menampilkan *flipbook* digital sebagai salah satu alat edukasi.

3. Pengembangan Lebih Lanjut

Untuk pengembangan lebih lanjut, berikut beberapa hal yang dapat dipertimbangkan:

- a. Mengembangkan *flipbook* digital dengan topik dan subtopik yang lebih khusus supaya dapat mendukung pemahaman anak yang lebih mendalam mengenai budaya Sunda.
- b. Menambahkan cerita, tarian yang beragam, dan elemen budaya Sunda lainnya untuk memperkaya *flipbook* digital
- c. Mengembangkan *flipbook* digital yang berbasis *augmented reality* yang menawarkan pengalaman belajar yang lebih memikat dan

menghadirkan fitur bagi pengguna untuk melihat objek 3D yang akan terlihat dan berinteraksi dengan konten yang disajikan di halaman tersebut.



DAFTAR PUSTAKA

- Adawiah, S. A., Gandana, G. G., & Rahman, T. 2023. *Media Flipbook Digital untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini*. JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education). Vol. 7 No. 1.
- Afrianiingsih, Anita dkk. 2021. "Kegiatan Pembelajaran TK Bumi Ukir Berbasis Kearifan Lokal Budaya di Jepara." Jurnal PG-Paud FKIP Universitas Sriwijaya. Vol.8 N0.1. Hal-3
- Aliyah, Aimatul dan Nurul Istiq'faroh. "Pengembangan Media Flipbook Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Fabel Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar". Jurnal Muassis pendidikan Dasar. Vol. 1 No. 1. Hal-4.
- Amanullah, M. A. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran Di Era Revolusi Indrustri 4.0". Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran Universitas Muhammadiyah Ponorogo. Special Issue, SEMNASDIKJAR. Hal-5.
- Ardiati, L. 2021. "Perbandingan Teori Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Jean Piaget Dan Lev Vygotsky Serta Relevansinya Terhadap Pendidikan Islam". (Doctoral dissertation, IAIN BENGKULU).
- Arribathi, Abdul Hamid dkk. "Sosiologi Antopologi Pendidikan". (Banten : PT.Sada Kurnia Pustaka : 2023). Hal-42
- Batubara, Hamdan Husein. "Media Pembelajaran Digital". (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya : 2021). Hal-3 Branch, R. M. "Instructional design: The ADDIE approach". (New York: Springer Science+Bussiness Media: 2009). Hal-2
- Darmana, Feni Awati. 2020. "Nilai-Nilai Moral Dalam Kesenian Tembang Sunda Cianjuran". Jurnal Pendidikan Hukum, Politik, dan Kewarganegaraan. Vol.1 No.1. Hal-7
- Dewi, N. K. C., & Tirtayani, L. A. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Interaktif Bahasa Bali Tema Lingkunganku pada Anak Usia Dini". Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha. Vol. 10. No. 2.
- Fitri, N. D., & Syafiqoh, N. 2020. "Pengembangan media buku digital flipbook untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak kelompok A TK Al-Azhariyyah Sekargeneng Lamongan". Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD). Vol. 2. No. 1.
- Hasan, dkk. 2021. "Media Pembelajaran". (Sukoharjo : CV. Tahta Media Group : 2021). Hal-3.

- Hendra. *“Media Pembelajaran Berbasis Digital”*. (PT. Sonpedia Publishing Indonesia: Jambi: 2023). Hal-5
- Hidayat, F., & Muhamad, N. 2021. *“Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning”*. J. Inov. Pendidik. Agama Islam. Vol. 1. No. 1
- Hurri, O. I., & Utami, P. T. 2021. *“Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Budaya Lokal Untuk Melestarikan Budaya Sunda Padda Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun”*. Jurnal Sandhyakala: Jurnal Pendidikan Sejarah, Sosial, dan Budaya. Vol. 2. No. 1.
- Istiqamah, Novita. 2023. *“Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Berbasis Digital Untuk meningkatkan Minat dan Hasil belajar Peserta Didik Mata Pelajaran PPKN Kelas IV SDN 17 Muara Padang”*. (Tesis : Yogyakarta : Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta)
- Istiqomah, N., & Maemonah, M. 2022. *“Konsep dasar teori perkembangan kognitif pada anak usia dini menurut jean Piaget”*. Khazanah Pendidikan. Vol. 15. No. 2.
- Kementerian Agama Republik Indonesia. *“Kemenag Siapkan Digital Culture untuk Peserta Didik Madrasah”*. Diakses dari <https://kemenag.go.id/nasional/kemenag-siapkan-digital-culture-untuk-peserta-didik-madrasah-86lvea>
- Kementrian Komunikasi dan Informatika RI. (26 Mei 2023). *“Memenuhi layanan digital hingga pelosok”*. Diakses dari <https://www.garutkab.go.id/news/sekda-garut-ajak-masyarakat-pelihara-bahasa-maupun-kebudayaan-sunda>
- Koentjaraningrat. *“Pengantar Ilmu Antropologi”*. (Jakarta : Rineka Cipta : 2009). Hal-76 Komang Trisna Mahartini. 2019. *“Pendidikan Berbasis Budaya Lokal Bagi Anak Usia Dini Dalam Mengusung Revolusi Industri 4.0”*. Prosiding Seminar Nasional Dharma Acarya. Hal 4-5
- Kompas. (18 September 2023). *“Bagaimana pengaruh internet dalam kebudayaan masyarakat”*. Diakses dari <https://www.kompas.com/skola/read/2023/09/18/040000869/bagaimana-pengaruh-internet-dalam-kebudayaan-masyarakat-?page=all>
- Kustandi, Cecep M.Pd, Dr. Dady darmawan, M.Si. *“Pengembangan Media pembelajaran”*. (Jakarta : Kencana : 2020). Hal-16.
- Lake, A. C. R., dkk. 2023. *“Pengembangan media pembelajaran flipbook cerita rakyat nusa tenggara timur untuk meningkatkan literasi budaya siswa”*. Cakrawala Indonesia. Vol. 8. No. 1.

- L. S. Vygotsky. *“Mind In Society The Development Of Higher Psychological”*. (Processes Amerika. 1978). Hal-5
- M. Ahdad, Muhakkamah. 2023. *“Pengembangan Media Pembelajaran Busy Book untuk Menstimulasi Anak Usia Dini Mengenal Kearifan Lokal Berbasis Budaya Yogyakarta”*. (Tesis : Yogyakarta : Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta)
- Maharani, dkk. 2022. *“Pengembangan Bahan Ajar Digital Pada Mata Kuliah Pembelajaran Berbasis Komputer Diprodidi teknologi Pendidikan fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar”*. Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri. Vol. 08 No. 02. Hal-6.
- Maharani, Tri Sutarsih Karmila. (31 Agustus 2023) *“Statistik Telekomunikasi Indonesia 2022”*. Badan Pusat Statistik. Diakses dari <https://www.bps.go.id/id/publication/2023/08/31/131385d0253c6aae7c7a59fa/statistik-telekomunikasi-indonesia-2022.html>
- Mimin, Elka. 2022. *“Pengembangan Model Kurikulum PAUD 2013 Berbasis Kearifan Lokal Suku Ngalum Ok”*. Jurnal Obsesi:Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Vol.6 No.1. Hal-2
- Mutiara, Erli dkk. *“Bahan Ajar Berbasis Flipbook Untuk Pengolahan Kue dan Minuman”*. (Medan : Universitan Negeri Medan : 2022). Hal-12.
- Nawantara, R. D., dkk. *“Integrasi Nilai Tringa Ki Hadjar Dewantara dalam Pendekatan Focused Acceptance and Commitment Counseling (FACC)”*. Prosiding konseling Kearifan Nusantara (KKN). Vol. 3
- Nisa, L. 2020. *“Pemanfaatan Teknologi Dalam Pendidikan Anak Usia Dini”*. ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal. Vo. 8. No. 1.
- Nurfadhilah, Septy M.Pd. *“Media Pembelajaran”*. (Sukabumi : CV Jejak : 2021). Hal-4
- Pemerintah Kabupaten Garut. (25 Mei 2023). *“Sekda Garut Ajak Masyarakat Pelihara Bahasa Maupun Kebudayaan Sunda”*. Diakses dari <https://www.garutkab.go.id/news/sekda-garut-ajak-masyarakat-pelihara-bahasa-maupun-kebudayaan-sunda>
- Peraturan Bupati Garut No. 5 Tahun 2022 tentang Kurikulum Muatan Lokal
- Prabawa, D. G. A. P., & Restami, M. P. 2022. *“Efektivitas Konten Digital Menggunakan Prinsip Segmentasi di Sekolah Dasar”*. Mimbar Ilmu. Vol. 27. No. 1.
- Prasetya, S., dkk. 2023. *Perancangan Buku Pop-Up<Hayu Jajan!= Sebagai Pengenalan Jajanan Ringan Khas Sunda Untuk Anak-Anakan DI Majalaya Kabupaten Bandung*. E-Proceedings of art & Design. Vol. 10. No. 6.

- Pratikno, A. S., & Hartatik, A. 2023. "*Pudarnya eksistensi kesenian tradisional ludruk akibat globalisasi budaya*". CIVIS: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial dan Pendidikan Kewarganegaraan. Vol. 12. No. 2.
- Rahmawati, Reni dkk. 2023. "*Pengembangan Media Pembelajaran DigitalFlipbook Menggunakan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran tematik Kelas V Sekolah Dasar*". Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa. Vol.9 No.2.
- Santia, Eli dan Nurmayani. 2023. "*Bahan Ajar Flipbook Interaktif Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Siswa Sekolah Dasar*". Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan. Vol. 9 No.1. Hal-4.
- Sari, Widya Nindia. Mubarak Ahmad. 2021. "*Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital di Sekolah Dasar*". Jurnal Ilmu Pendidikan. Vol. 3 No. 5.
- Simajuntak, Martha Lasniroha dan Melinda Puspita Sari Jaya. 2023. "*Pengembangan Flipbook Berbasis kearifan Lokal Lagu Daerah Sumatera selatan Pada Anak Usia Dini*". Jurnal Kumara Cendekia. Vol. 11 No. 1. Hal-2.
- Siregar, N., dkk. 2022. "*Tri Nga (Ngerti, Ngrasa, Nglakoni) Based Teaching Practice Assessment Model*". Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran. Vol. 8. No. 4.
- Sitepu, E. N. 2022. "*Media Pembelajaran Berbasis Digital*". Prosiding Pendidikan Dasar. Vol. 1. No. 1.
- Suardipa, I. P. 2020. "*Sociocultural-revolution ala Vygotsky dalam konteks pembelajaran*". Widya Kumara: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Vol. 1. No. 2.
- Sumiati, S. 2019. "*Pengembangan Media Pembelajaran Flaash Card Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Huruf Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Negeri Idhata Bantaeng*". Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makasar.
- Supriadi, G. 2021. Statistik Penelitian Pendidikan.
- Syartika, S. S. W., & Delfi, D. E. 2022. "*Pengembangan Informational Book untuk Pengenalan Budaya Minangkabau melalui Makanan Khas Pesisir Selatan*". Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Vol. 6. No. 5.
- Syakhrani, Abdul Wahab. 2022. "*Budaya dan Kebudayaan : Tinjauan dari Berbagai Pakar, Wujud – Wujud Kebudayaan, 7 Unsur Kebudayaan yang Bersifat Universal*". Cross-border. Vol – 5 No.1. Hal-4

- Utami, P. S., & Bashofi, F. 2023. *“Penguatan Pembelajaran Berbasis Kecakapan Abad 21 Melalui Budaya Lokal: Studi Literature Review Teori Vygotsky dan Ki Hadjar Dewantara”*. Prosiding Seminar Nasional IKIP Budi Utomo. Vol. 4. No. 1.
- Vygotsky, L. S., dkk. *Mind in Society The Development of Higher Psychological Processes*.
- Warsiyah, W., Ngatmini, N., & Chandra, A. 2022. *“Keefektifan Penggunaan Media Flipbook Gambar Seri Terhadap Kemampuan Berbahaa Ekspresif dan Percaya Diri Anak”*. Dimensi Pendidikan. Vol. 18. No. 3
- Wastyanti, A. 2021. Perkembangan Kognitif dan Pengaruh Sosiobudaya Dalam Belajar. *At-Tahdzib: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. Vol. 6. No. 1.
- Yusuf, N., dkk. 2022. *“Pengembangan Media Flipbook Berbasis Fabel untuk Meningkatkan Pemahaman Pesan Moral pada Peserta Didik Kelas Sekolah Dasar”*. Jurnal Basicedu. Vol. 6. No. 5.