

BUKU DIGITAL CERITA ANAK BERBASIS MOBILE

Didik Dwi Prasetya, Triyanna Widiyaningtyas, Endang Prastuti

Abstrak: Pendekatan bercerita memiliki peran penting dalam menyampaikan informasi dan membentuk karakter anak. Penyajian konten cerita ke dalam buku digital memiliki potensi strategis untuk didistribusikan secara luas dan menarik. Artikel ini memaparkan pengembangan buku digital cerita anak pada perangkat mobile dengan format EPUB. Metode penelitian yang digunakan adalah model ADDIE (analysis, design, development atau production, implementation atau delivery, dan evaluation). Hasil validasi produk menyatakan bahwa buku digital yang dikembangkan sudah valid dengan nilai 87,5% (ahli materi) dan 91,25% (ahli media).

Kata Kunci: buku digital, cerita anak, mobile

Abstract: Storytelling approach has an important role to deliver the information and build the character of the child. Presentation of the story content into the digital book has the strategic potential to be widely distributed and attractively. This paper reveals the development of digital story books for children on a mobile device using EPUB format. The method used in this study is the ADDIE (analysis, design, development or production, implementation or delivery, and evaluation) model. The product validation states that digital books developed are valid with a 87.5% of subject matter experts and 91.25% of media expert.

Keywords: digital book, children, storytelling, mobile

Cerita anak merupakan salah satu jenis sastra anak. Batasan tentang sastra anak antara lain dikemukakan oleh Sujiman (1984), yang menyatakan bahwa cerita anak adalah kisah nyata ataupun rekaan yang berbentuk prosa maupun puisi yang tujuannya memberikan informasi dan menghibur kepada pembacanya (anak). Definisi yang lebih luas dikemukakan oleh Kurt Franz dan Bernhard (1986), yang menyebut dengan istilah literer anak-anak, yakni semua teks yang disusun oleh orang dewasa atau anak-anak yang dapat di-terima oleh anak-anak dan ditujukan bagi anak-anak.

Pendekatan bercerita memiliki peran penting untuk menyampaikan informasi dan membentuk karakter anak. Bercerita sangat penting untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan dalam kaitannya deng-

an memperkuat sikap dan karakter anak-anak yang baik (Pamungkas, 2012). Penelitian yang dilakukan oleh Piaget, Kohlberg dalam Musfiroh (2008) juga menunjukkan bahwa cerita berperan dalam pembentukan moral. Piaget pada tahun 1965 mengukur perkembangan moral anak dengan menggunakan cerita.

Penyajian konten cerita ke dalam buku digital mampu menghadirkan tampilan yang lebih menarik. Berbeda sekali dengan buku cetak yang memiliki keterbatasan, buku digital mampu menyajikan konten teks, gambar, suara, animasi, dan video. Hal ini menjadikan buku digital lebih kaya konten dan mampu memberikan representasi yang maksimal.

Di sisi lain, pendistribusian buku digital cerita pada lingkungan perangkat bergerak (mobile) memiliki potensi sangat

Didik Dwi Prasetya dan Triyanna Widiyaningtyas adalah Dosen Jurusan Teknik Elektro Universitas Negeri Malang

Endang Prastuti adalah Dosen Fakultas Pendidikan Psikologi Universitas Negeri Malang

strategis. Saat ini keberadaan perangkat mobile (smartphone dan tablet) sudah menjadi perangkat dominan yang digunakan di dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, orang tua ataupun anak dapat mengakses buku cerita secara mudah.

Perkembangan perangkat mobile juga terus mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. Dalam waktu yang sangat singkat, pertumbuhan perangkat mobile (*smartphone* dan *tablet*) menunjukkan angka yang signifikan. Menurut hasil survei lembaga penelitian Nielsen yang dilakukan pada pertengahan tahun 2015, pengguna smartphone di Indonesia mencapai 52 juta. Jumlah ini mengalami kenaikan dari tahun 2014 sebanyak 38 juta pengguna.

Merujuk pada potensi dan permasalahan yang ada, artikel ini mengungkapkan pengembangan buku digital cerita anak dengan sasaran perangkat mobile. Pemanfaatan unsur-unsur multimedia (teks, gambar, suara, animasi, dan video) di dalam buku cerita mampu memberikan *reinforcement* sehingga anak semakin termotivasi. Multimedia yang digunakan sebagai demonstrasi dan penelitian pembelajaran memungkinkan untuk meningkatkan lingkungan belajar mengajar (Wissick, 1996).

Format buku digital yang akan dikembangkan di sini adalah format EPUB. Sejak versi 3.0, EPUB mampu menghadirkan konten yang lebih menarik dan interaktif. Format buku ini dipandang sangat potensial karena merepresentasikan format buku standar masa depan yang bersifat terbuka dan kaya fitur. Keunggulan utama dari format EPUB terletak pada desain yang reflowable dan kemampuan untuk menampilkan konten dinamis interaktif.

METODE

1.1 Desain Penelitian

Model penelitian yang digunakan mengadaptasi model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996). Tahapan kegiatan meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*) atau produksi (*production*), implementasi (*implementation*) atau pengiriman (*delivery*), dan evaluasi (*evaluation*) produk.



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

Kegiatan pada tahap analisis adalah mendefinisikan spesifikasi produk berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang ada. Hasil tahap analisis digunakan untuk mendesain produk buku digital cerita anak, yang kemudian direalisasikan pada tahap pengembangan produk di lingkungan perangkat bergerak.

Tahap implementasi merupakan langkah untuk menerapkan produk ke pengguna akhir. Di sela-sela setiap fase utama bisa dilakukan evaluasi untuk memastikan bahwa pengembangan produk di setiap tahap sudah sesuai dengan rencana awal.

1.2 Deskripsi Produk

Produk aplikasi yang dikembangkan adalah aplikasi buku digital cerita anak dengan format standar terbuka (epub). Buku ini dapat dijalankan melalui berbagai peralatan pengguna, seperti komputer desktop, notebook, tablet, atau smartphone. Namun demikian, sasaran utama

dari produk ini adalah perangkat mobile berupa *smartphone* dan *tablet*.

Produk buku digital cerita anak ini secara khusus ditujukan bagi anak usia dini dengan rentang usia 3-5 tahun. Namun tidak menutup kemungkinan produk ini juga diakses oleh guru, lembaga, dan masyarakat luas sebagai referensi dalam penguatan nilai-nilai karakter. Sesuai dengan tujuannya, ciri khas dari buku digital ini adalah penekanan nilai-nilai karakter yang ada di dalam setiap cerita.

Penggunaan unsur-unsur multimedia di dalam konten cerita anak diharapkan mampu memberikan daya tarik yang kuat serta memotivasi anak. Pendekatan buku digital standar terbuka memungkinkan produk dapat diakses dengan baik melalui berbagai peralatan pembaca buku digital.

Konten cerita anak didesain sederhana dengan menonjolkan karakter-karakter di sekitar yang familiar bagi anak-anak, seperti hewan, buah, dan tanaman. Konten ini juga dilengkapi dengan teks cerita yang memudahkan anak untuk memahami makna cerita.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat-alat yang digunakan untuk memperoleh atau mengumpulkan data dalam rangka memecahkan masalah penelitian atau mencapai tujuan penelitian.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen angket atau kuesioner. Instrumen ini berupa daftar pertanyaan secara tertulis yang harus dijawab atau diisi oleh responden.

Teknik Pengumpulan Data

Jenis data yang akan dikumpulkan terdiri atas dua jenis data yaitu data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh secara langsung melalui wawancara mendalam dengan responden dan informan terpilih. Data sekunder diperoleh dari arsip-arsip resmi dan tak resmi yang di-

anggap dapat melengkapi informasi/data primer.

Untuk dapat merealisasikan dua jenis data tersebut, maka dilakukan cara-cara pengumpulan data melalui observasi dan analisis dokumentasi yang mendukung.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode angket. Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2010).

Kuesioner atau angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis kuesioner atau angket langsung yang tertutup karena responden hanya tinggal memberikan tanda pada salah satu jawaban yang dianggap benar. Kuesioner ini menggunakan skala pengukuran interval model skala likert dengan nilai 1-4.

Tabel 1. Daftar Skala Likert

Skala	Penilaian
4	Sangat setuju/sangat baik/sangat menarik/sangat sesuai
3	Setuju, baik/ layak/ menarik/ mudah/ sesuai/tepat
2	Cukup, cukup baik/cukup layak/ cukup menarik/cukup sesuai/cukup tepat
1	Tidak setuju, tidak baik/tidak layak/ tidak menarik/tidak sesuai/tidak tepat

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif Akbar dan Sriwiyana (2010).

Rumus untuk mengolah data hasil validasi subyek uji coba per item pertanyaan.

$$V = \frac{TSEV}{S - \max} \times 100\%$$

Keterangan:

V : Validitas

TSEV : Total Skor Empirik Validator

S-max : Skor maksimal yang diharapkan

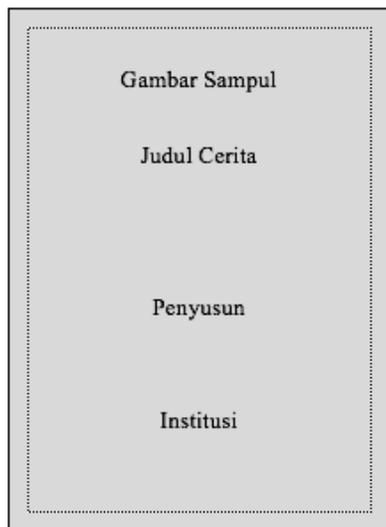
100 : konstanta

(Sumber: Akbar dan Sriwiyana, 2010:213)

HASIL PENELITIAN

Pada tahap analisis dan desain, telah dilakukan identifikasi kebutuhan dan perancangan produk. Tahap selanjutnya adalah implementasi yang bertujuan untuk mentranslasikan hasil analisis dan perancangan ke suatu bentuk aplikasi.

Suatu model perancangan dikatakan baik apabila mengimplementasikan semua kebutuhan yang secara eksplisit diuraikan pada tahap analisis. Disamping itu, seharusnya perancangan juga mengakomodasi semua kebutuhan yang diinginkan oleh pengguna. Oleh karena itu, dalam upaya menghasilkan model perancangan yang baik, diperlukan rangkaian tindakan yang terstruktur. Bentuk desain tampilan antarmuka sampul buku digital terlihat seperti Gambar 2.



Gambar 2. Desain Halaman Sampul

Desain halaman sampul buku digital dibuat mirip seperti buku cetak yang sudah familiar bagi anak-anak. Selain menampilkan judul buku, juga diberikan gambar pendukung yang sesuai dengan judul buku.

Pengembangan aplikasi menekankan pada desain antarmuka dengan kesan visual yang sederhana dan jelas. Selain itu, tampilan halaman juga didesain kental dengan lingkungan pembelajaran anak-anak sehingga diharapkan mampu menarik minat anak-anak untuk menggunakannya. Bentuk tampilan implementasi halaman sampul diperlihatkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Tampilan Halaman Sampul Buku Digital

Setelah pengembangan produk, tahap berikutnya adalah evaluasi produk. Evaluasi internal dilakukan oleh pengembang pada saat fase pengembangan produk. Selain itu, juga dilakukan evaluasi eksternal oleh ahli media dan ahli materi.

Evaluasi eksternal yang berupa review atau validasi dilakukan oleh ahli materi dan media. Validasi oleh ahli materi ini dilakukan untuk mengetahui tingkat

validitas media pembelajaran apakah materi yang digunakan sudah sesuai atau belum sehingga dapat diketahui valid atau tidaknya media.

Untuk pelaksanaan penilaian uji validitas materi, dipilih orang yang memiliki kompetensi relevan. Ahli materi yang dipilih adalah guru KB/TK Islam terpadu Al-Hikmah Kelurahan Karangbesuki, Kecamatan Sukun, Kota Malang. Ahli materi ini memiliki kualifikasi dan profesi yang sangat relevan dengan aplikasi yang dikembangkan.



Gambar 4. Validasi oleh Ahli Materi

Validasi oleh ahli media ini dilakukan untuk mengetahui tingkat validitas media pembelajaran sehingga dapat diketahui valid atau tidaknya media. Tahap ini melibatkan ahli media yang dipandang kompeten, yaitu dosen atau praktisi yang memiliki kompetensi di bidang media pembelajaran berbantuan komputer.

Untuk pelaksanaan uji validitas materi, dipilih ahli yang memiliki kompetensi relevan, yaitu Saida Ulfa, S.T., M.Ed., Ph.D. Penilai memiliki kualifikasi di bidang pembelajaran berbantuan komputer dan multimedia. Selain itu, penilai yang berprofesi sebagai dosen tetap Universitas Negeri Malang (UM) ini juga sudah cukup berpengalaman di bidang konsultan edukasi, dan industri media pembelajaran.

Dalam uji validitas media ini, ada dua kategori yang digunakan, yaitu: fungsionalitas produk dan antarmuka pengguna (*user interface*).

Masing-masing kategori terdiri dari 10 buah item pernyataan. Tahap validasi media dilakukan oleh penilai dengan merujuk pada instrumen validasi media yang telah disiapkan.

PEMBAHASAN

Review oleh ahli media melibatkan 10 item pernyataan yang menilai produk dari ranah substansi materi. Sebanyak 5 item pernyataan mengenai dukungan multimedia, sifat edukatif, kesederhanaan tema, unsur nilai karakter, dan kemampuan memotivasi mendapatkan nilai 4, sisanya sebanyak 5 item pernyataan mendapatkan nilai 3. Dengan demikian, hasil validasi materi menyatakan produk sudah layak dengan persentase 87,5%.

Instrumen validasi media terdiri dari dua aspek, yaitu fungsionalitas pengguna dan antarmuka produk. Hasil validasi memperlihatkan bahwa produk sudah layak digunakan dengan nilai validitas sebesar 91,25%. Nilai ini juga menunjukkan tingkat validitas sangat tinggi.

KESIMPULAN

Pengembangan buku digital cerita anak dengan format EPUB memiliki potensi strategis untuk diterapkan. Format buku digital ini mampu menyajikan beragam konten multimedia dan dapat diakses melalui berbagai perangkat, termasuk perangkat mobile (*smartphone* dan *tablet*).

Hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media memperlihatkan bahwa produk buku digital cerita anak berbasis mobile sudah sesuai dengan spesifikasi awal dan layak untuk digunakan lebih lanjut.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, Sa'dun dan Hadi Sriwijana. 2010. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Yogyakarta: Cipta Media
- Arikunto, S. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dick, W., & Carey, L. 1996. *The Systematic Design of Instruction (4th Ed.)*. New York: Haper Collins College Publishers.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2008. *Memilih, Menyusun, dan Menyajikan Cerita untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Tiara Wacana
- Pamungkas, Daud. (2012). *Bercerita dalam Kaitannya dengan Pendidikan Karakter Anak*. Jurnal Atikan.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiman. 1984. *Memahami Cerita Rekaan*. Jakarta: Pustaka Jaya
- Wissick, C.A. 1996. *Multimedia: Enhancing Instruction for Students*. Journal of Learning Disabilities, v29 n5 p494-503 Sep 1996