

**PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR BERBASIS
CERITA RAKYAT TANA LUWU UNTUK ANAK USIA DINI**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo*



UIN PALOPO

Oleh

Audi Justu Nirvana

2002070034

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PALOPO**

2025

**PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR BERBASIS
CERITA RAKYAT TANA LUWU UNTUK ANAK USIA DINI**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo*



UIN PALOPO

Diajukan Oleh :

Audi Justu Nirvana

2002070034

Pembimbing :

- 1. Pertiwi Kamariah Hasis, S.Pd., M.Pd.**
- 2. Rifa'ah Mahmudah Bulu', S.KG., M.Kes.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PALOPO**

2025

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Audi Justi Nirvana
Nim : 2002070034
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini sebenarnya merupakan hasil karya sendiri, bukan plagiasi ataupun duplikat dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya dan segala kekeliruan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 26 September 2025

Saya membuat pernyataan,





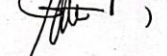

METERAN
TEMPEL
7E546ANX229457572
AUDI JUSTI NIRVANA
NIM 2002070034

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Cerita Rakyat Tana Luwu Untuk Anak Usia Dini Di Kota Palopo”, yang ditulis oleh Audi Justi Nirvana Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 2002070034, Mahasiswa program studi pendidikan islam anak usia dini fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan Universitas Islam Negeri palopo, yang telah dimunaqasyahkan pada hari kamis, 29 Januari 2026 telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Palopo, 09 April 2026

TIM PENGUJI

- | | | |
|--|---------------|---|
| 1. Rifa'ah Mahmudah Bulu', S.KG., M.Kes. | Ketua Sidang | () |
| 2. Dr. Firman, S.Pd., M.Pd. | Penguji I | () |
| 3. Subhan, S.Pd.I., M.Pd | Penguji II | () |
| 4. Pertiwi Kamariah Hasis, S.Pd., M.Pd. | Pembimbing I | () |
| 5. Rifa'ah Mahmudah Bulu', S.KG., M.Kes. | Pembimbing II | () |

Mengetahui:


a.n. Rektor UIN Palopo

Dekan Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,


Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP 19670516 200003 1 002

Ketua Program Studi

Pendidikan Islam Anak Usia Dini


Pertiwi Kamariah Hasis, S.Pd., M.Pd.
NIP 19910519 201903 2 015

NOTA DINAS PEMBIMBING

Palopo, 20 November 2025

Lamp :
Hal : Skripsi
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Di,
Palopo

Assalamu 'Alaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan bimbingan baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan terhadap skripsi maka peserta didik tersebut di bawah ini:

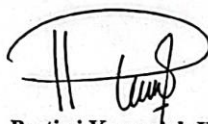
| | |
|---------------|---|
| Nama | : Audi Justu Nirvana |
| NIM | : 2002070034 |
| Fakultas | : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan |
| Program Studi | : Pendidikan Islam Anak Usia Dini |
| Judul Skripsi | : " <i>Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Cerita Rakyat Tana Luwu Untuk Anak Usia Dini</i> " |

Maka pembimbing menyatakan bahwa skripsi tersebut sudah memenuhi *syarat-syarat akademik dan layak untuk diujikan pada ujian seminar hasil penelitian.*

Demikian untuk diproses selanjutnya.

Wassalamu 'Alaikum Wr. Wb.

Pembimbing I



Pertiwi Kamariah Hasis, S.Pd., M.Pd.
NIP 199105192019032015

Pembimbing II



Rifa'ah Mahmudah Bulu', S.KG., M.Kes.
NIP 199302242020122017

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ. وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ .

(اما بعد)

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah swt. yang telah menganugerahkan rahmat, hidayah serta kekuatan lahir dan batin. Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad saw., kepada para keluarga, sahabat dan pengikut-pengikutnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Cerita Rakyat Tana Luwu Untuk Anak Usia Dini”**.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian skripsi ini, menghadapi banyak rintangan dan kesulitan. Namun, dengan pertolongan Allah swt. ketekunan dan ketabahan penulis yang disertai dengan dukungan dan doa dari berbagai pihak sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan dan bimbingan serta dorongan dari banyak pihak, walaupun penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yaitu:

1. Dr. Abbas Langaji, M.Ag selaku Rektor UIN Palopo, beserta Dr. Munir Yusuf, M.Pd. selaku Wakil Rektor Bidang Akademik, dan Pengembangan Kelembagaan, Dr. Masruddin, S.S., M.Hum., selaku Wakil Rektor Bidang Administrasi Umum, Perencanaan, dan

Keuangan, dan Dr Takdir Ishak Pagga, M. H., M. Kes. selaku Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan dan Kerja Sama yang telah membina dan berupaya meningkatkan mutu perguruan tinggi ini.

2. Prof. Dr. Sukirman, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Palopo beserta Hj. Nursaeni, S.Ag., selaku Wakil Dekan I, Alia Lestari S.Si, M.Si selaku Wakil Dekan II dan Dr. Taqwa, M.PI selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Palopo.
3. Pertiwi Kamariah Hasis, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini sekaligus pembimbing I, yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan perhatian penuh sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
4. Rifa'ah Mahmudah Bulu', S.KG., M.Kes., selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini sekaligus pembimbing II, yang dengan penuh kesabaran senantiasa memberikan arahan dan dukungan selama proses penyusunan skripsi.
5. Dr. Firman, S.Pd., M.Pd. dan Subhan, S.Pd.I. M.Pd., selaku penguji I dan penguji II, yang telah memberikan masukan dan arahan kepada penulis dengan tulus dalam menyelesaikan skripsi.
6. Seluruh dosen beserta staf pegawai UIN Palopo yang telah mendidik penulis selama berada di UIN Palopo dan memberikan bantuan dan dalam penyusunan skripsi ini.
7. Zainuddin, S. SE. Ak. selaku Kepala Unit Perpustakaan UIN Palopo

beserta segenap Staf yang telah membantu dan memberikan peluang penulis dalam mengumpulkan buku-buku serta melayani penulis dengan baik untuk keperluan studi kepustakaan dan penulisan skripsi ini.

8. Kedua orang tua tercinta saya, ayahanda Yusri Halim dan Ibunda Hasmawati Hasan yang senantiasa mendoakan dan memberikan dukungan penuh bagi putrinya. Terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan atas setiap dukungan yang diberikan dengan penuh ketulusan. Doa yang tidak pernah terhenti, perhatian yang tiada henti, serta nasihat yang selalu menenangkan menjadi kekuatan utama penulis dalam menempuh pendidikan hingga penyelesaian skripsi ini. Segala jerih payah, kerja keras, dan kesabaran yang diberikan tidak akan pernah mampu penulis balas dengan apapun, selain doa agar Allah Swt. Senantiasa melimpahkan kesehatan, umur panjang, serta kebahagiaan kepada Ayah dan Ibu tercinta.
9. Kedua kakak perempuan dan kakak laki-laki tercinta, Kak Amelia, Kak Aida, dan Kak Anggarda yang selalu hadir memberikan dorongan semangat dan perhatian tulus. Terima kasih atas segala dukungan yang tak pernah putus, baik dalam bentuk nasihat, bimbingan, maupun bantuan nyata.
10. Semua teman seperjuangan, mahasiswa Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, yang selama ini membantu dan selalu memberikan saran dalam penyusunan skripsi ini.

11. Dan terakhir, terima kasih kepada diri saya sendiri atas segala usaha, perjuangan, dan keteguhan hati dalam melalui setiap proses hingga skripsi ini terselesaikan. Terima kasih telah berani mengambil langkah, bertahan di tengah rasa lelah, kebimbangan, dan keinginan untuk menyerah. Terima kasih karena terus berusaha bangkit setiap kali terjatuh, dan tetap percaya bahwa setiap perjuangan akan berbuah hasil. Terima kasih telah mampu berdamai dengan keterbatasan, dan tidak berhenti berusaha meskipun penuh keterlambatan serta rintangan. Semoga langkah ini menjadi pengingat bahwa keberhasilan tidak hanya diukur dari hasil akhir, tetapi juga dari setiap proses kecil yang dilalui dengan penuh kesungguhan. Semoga senantiasa tetap rendah hati dalam menerima setiap pencapaian, tetap tegar menghadapi berbagai ujian kehidupan, dan tetap berbesar hati untuk terus belajar dari kesalahan. Dengan demikian, perjalanan ini tidak hanya menjadi pencapaian akademik, tetapi juga menjadi bekal berharga dalam menapaki jalan kehidupan yang lebih luas di masa depan.

Teriring doa, semoga segala amal kebaikan serta keikhlasan dukungan mereka bernilai pahala di sisi Allah swt. serta senantiasa dalam Rahmat dan lindungannya.

Palopo, 26 September 2025

Penulis

AUDI JUSTI NIRVANA

PEDOMAN TRANSLITERASI DAN SINGKATAN

A. Transliterasi Arab-Latin

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

| Huruf Arab | Nama | Huruf Latin | Nama |
|------------|------|--------------------|--------------------|
| ا | Alif | tidak dilambangkan | tidak dilambangkan |
| ب | Ba | B | Be |

| | | | |
|---|--------|----|-----------------------------|
| ت | Ta | T | Te |
| ث | ṡa | S | es (dengan titik diatas) |
| ج | Jim | J | Je |
| ح | ḥa | H | ha (dengan titik di bawah) |
| خ | Kha | KH | ka dan ha |
| د | Dal | D | De |
| ذ | Ḍal | Ḍ | zet (dengan titik diatas) |
| ر | Ra | R | Er |
| ز | Zai | Z | Zet |
| س | Sin | S | Es |
| ش | Syin | Sy | es dan ye |
| ص | ṡad | S | es (dengan titik di bawah) |
| ض | ḍad | D | de (dengan titik di bawah) |
| ط | ṡa | T | te (dengan titik di bawah) |
| ظ | ẓa | Z | zet (dengan titik di bawah) |
| ع | ‘ain | ‘ | apostrof terbalik |
| غ | Gain | G | Ge |
| ف | Fa | F | Ef |
| ق | Qaf | Q | Qi |
| ك | Kaf | K | Ka |
| ل | Lam | L | El |
| م | Mim | M | Em |
| ن | Nun | N | En |
| و | Wau | W | We |
| ه | Ha | H | Ha |
| ء | hamzah | ‘ | Apostrof |
| ي | Ya | Y | Ye |

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (‘).

2. Vokal

sVokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

| Tanda | Nama | Huruf Latin | Nama |
|-------|---------------|-------------|------|
| َ | <i>fathah</i> | a | a |
| ِ | <i>Kasrah</i> | i | i |
| ُ | <i>dammah</i> | u | u |

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

| Tanda | Nama | Huruf Latin | Nama |
|-------|-----------------------|-------------|---------|
| يَ | <i>fathah dan yā'</i> | ai | a dan i |
| وُ | <i>fathah dan wau</i> | au | a dan u |

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*
هُوْلٌ : *hau-la*

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

| Harakat dan Huruf | Nama | Huruf dan Tanda | Nama |
|---------------------|--|-----------------|---------------------|
| أَ... آ... إ... | <i>fathah dan alif</i> atau <i>yā'</i> | ā | a dan garis di atas |
| يِ | <i>kasrah dan yā'</i> | ī | i dan garis di atas |
| وُ | <i>dammah dan wau</i> | ū | u dan garis di atas |

Contoh:

مَاتَ : *māta*
رَمَى : *ramā*
قِيلَ : *qīla*
يَمُوتُ : *yamūtū*

4. Tā marbūtah

Transliterasi untuk *tā marbūtah* ada dua, yaitu *tā marbūtah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā marbūtah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā marbūtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā marbūtah* itu ditransliterasikan dengan ha [h].

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *raudah al-atfāl*
الْمَدِينَةُ الْفَادِلَةُ : *al-madinah al-fādilah*
الْحِكْمَةُ : *al-ḥikmah*

5. *Syaddah (Tasydīd)*

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbanā*
نَجَّيْنَا : *najjainā*
الْحَقُّ : *al-haqq*
نُعَمُّ : *nu'ima*
عَدُوٌّ : *'aduwwun*

Jika huruf ع ber-*tasydīd* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (يَ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi ī.

Contoh:

عَلِيٌّ : 'Alī (bukan 'Aliyy atau 'Aly)
عَرَبِيٌّ : 'Arabī (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)

6. Kata sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ا ل م (alif lam ma'rifah). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang

mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

| | |
|---------------|---|
| الشَّمْسُ | : <i>al-syamsu</i> (bukan <i>asy-syamsu</i>) |
| الزَّلْزَلَةُ | : <i>al-zalzalāh</i> (<i>az-zalzalāh</i>) |
| الفَلْسَفَةُ | : <i>al-falsafah</i> |
| أَبِلَادُ | : <i>al-bilādu</i> |

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

| | |
|-------------|--------------------|
| تَأْمُرُونَ | : <i>ta'murūna</i> |
| النَّوْعُ | : <i>al-nau'</i> |
| سَيِّئٌ | : <i>syai'un</i> |
| أَمْرٌ | : <i>umirtu</i> |

8. Penelitian kata Arab yang lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi diatas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari *al-Qur'ān*), alhamdulillah, dan munaqasyah . Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

Syarh al-Arba'in al-Nawāwī
Risālah fī Ri'āyah al-Maslahah

9. Lafz al-Jalālah (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jarr dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudafilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

اللَّهُ دِينُ *dīnullāh*

بِاللَّهِ *billāh*

Adapun *tā marbūtah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah* ditransliterasi dengan huruf [t] .

Contoh:

اللَّهُ هُمْ فِي رَحْمَةٍ *hum fi rahmatillāh*

10. Huruf kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman Ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR).

Contoh:

Wa mā Muhammadun illā rasūl

Inna awwala baītīn linnāsi lallazī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramadān al-lazī unzila fīhi al-Qurān

Nasīr al-Dīn al-Tūsī

Nasir Hāmid Abū Zayd

Al-Tūfī

Al-Maslahah fī al-Tasyrī' al-Islāmī

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh:

Ab Abū al-Walīd Muhammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-WaMuhammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad Ibnu)
Nasr Hāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Nasr Hāmid (bukan: Zaīd, Nasr Hāmid Abu

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

| | |
|---------------|---|
| swt. | = subhanāhū wa ta'ālā |
| saw. | = shallallāhu 'alaihi wasallam |
| as | = 'alaihi al-salām |
| H | = Hijriyyah |
| M | = Masehi |
| SM | = Sebelum Masehi |
| l | = Lahir Tahun (untuk orang yang masih hidup saja) |
| w | = Wafat Tahun |
| QS .../...: 4 | = QS. At-Taubah/9: 15 |
| H.R | = Hadits Riwayat |

DAFTAR ISI

| | |
|---|-------------|
| HALAMAN SAMBUL..... | i |
| HALAMAN JUDUL | ii |
| HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN | iii |
| PRAKATA..... | iv |
| PEDOMAN TRANSLITER ARAB DAN SINGKATAN..... | viii |
| DAFTAR ISI | xv |
| DAFTAR TABEL..... | xv |
| DAFTAR GAMBAR..... | xvii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xvii |
| ABSTRAK..... | xix |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Rumusan Masalah..... | 9 |
| C. Tujuan Penelitian | 9 |
| D. Manfaat Penelitian | 10 |

| | |
|---|-----------|
| E. Spesifik Produk yang Dikembangkan..... | 11 |
| F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan | 11 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA..... | 13 |
| A. Penelitian Terdahulu yang Relevan | 13 |
| B. Deskripsi Teori | 16 |
| C. Kerangka Pikir..... | 25 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 26 |
| A. Jenis Penelitian | 26 |
| B. Lokasi dan Waktu Penelitian..... | 26 |
| C. Subjek dan Objek Penelitian | 27 |
| D. Prosedur Pengembangan..... | 27 |
| E. Teknik Pengumpulan Data | 30 |
| F. Instrumen Pengumpulan Data | 30 |
| G. Teknik Analisis Data..... | 33 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | 36 |
| A. Hasil Penelitian..... | 36 |
| B. Pembahasan Hasil Penelitian | 56 |
| BAB V PENUTUP..... | 62 |
| A. Kesimpulan | 62 |
| B. Saran | 63 |

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian yang Relevan..... | 15 |
| Tabel 3.1 Alokasi Waktu Penelitian Pengembangan..... | 28 |
| Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media..... | 32 |
| Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi..... | 33 |
| Tabel 3.4 Kategori Penilaian Kevalidan Produk..... | 36 |
| Tabel 4.1 Papan Cerita Buku Cerita Bergambar..... | 39 |
| Tabel 4.2 Spesifikasi Produk..... | 48 |
| Tabel 4.3 Hasil Validasi oleh Ahli Materi..... | 50 |
| Tabel 4.4 Hasil Validasi oleh Ahli Media..... | 51 |
| Tabel 4.5 Saran dari Ahli Materi..... | 52 |
| Tabel 4.6 Saran dari Ahli Media..... | 53 |
| Tabel 4.7 Hasil Revisi dari Ahli Media..... | 54 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1 Kerangka Pikir..... | 26 |
| Gambar 3.1 Lokasi Penelitian | 27 |
| Gambar 3.2 Bagan Tahapan Pengembangan Model ADDIE | 29 |
| Gambar 4.1 Sampul Depan | 42 |
| Gambar 4.2 Sampul Belakang..... | 42 |
| Gambar 4.3 Lembar Penulis | 43 |
| Gambar 4.4 Pengantar Cerita | 43 |
| Gambar 4.5 Isi Cerita..... | 44 |
| Gambar 4.6 Isi Cerita..... | 44 |
| Gambar 4.7 Isi Cerita..... | 45 |
| Gambar 4.8 Isi Cerita..... | 45 |
| Gambar 4.9 Isi Cerita..... | 46 |
| Gambar 4.10 Isi Cerita..... | 46 |
| Gambar 4.11 Pesan Moral..... | 47 |
| Gambar 4.12 Sebelum Revisi..... | 54 |
| Gambar 4.13 Sesudah Revisi..... | 54 |
| Gambar 4.14 Sebelum Revisi..... | 54 |

| | |
|---------------------------------|----|
| Gambar 4.15 Sesudah Revisi..... | 54 |
| Gambar 4.16 Sebelum Revisi..... | 55 |
| Gambar 4.17 Sesudah Revisi..... | 55 |
| Gambar 4.18 Sebelum Revisi..... | 55 |
| Gambar 4.19 Sesudah Revisi..... | 55 |
| Gambar 4.20 Sebelum Revisi..... | 56 |
| Gambar 4.21 Sesudah Revisi..... | 56 |
| Gambar 4.22 Sebelum Revisi..... | 56 |
| Gambar 4.23 Sesudah Revisi..... | 56 |
| Gambar 4.24 Sebelum Revisi..... | 57 |
| Gambar 4.25 Sesudah Revisi..... | 57 |

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1: Modul Ajar
- Lampiran 2: Angket
- Lampiran 3: Validasi Ahli

ABSTRAK

Audi Justi Nirvana, 2026. "*Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Cerita Rakyat Tana Luwu untuk Anak Usia Dini.*" Skripsi Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Pertiwi Kamariah Hasis dan Rifa'ah Mahmudah Bulu'.

Skripsi ini membahas tentang penggunaan media pembelajaran yang berbasis kearifan lokal masih terbatas, sehingga kurang mampu menarik minat belajar anak secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku cerita bergambar berbasis cerita rakyat Tana Luwu sebagai media pembelajaran yang menarik, edukatif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)* menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch. Penelitian ini dilakukan di Kota Palopo, Provinsi Sulawesi Selatan, selama dua bulan dari Juni hingga Agustus 2025. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi buku cerita bergambar berbasis cerita rakyat Tana Luwu layak digunakan untuk anak usia dini. Penilaian ahli materi memperoleh skor 37 (92,5%) dengan kategori sangat layak, sedangkan penilaian ahli media memperoleh skor 27 (84,38%), juga dengan kategori sangat layak. Hasil ini menunjukkan bahwa baik isi materi maupun aspek media buku telah memenuhi standar untuk mendukung pembelajaran anak usia dini. Selain itu, buku yang dikembangkan juga dinilai mampu menarik minat anak, memudahkan pemahaman cerita, serta efektif dalam menanamkan nilai-nilai moral dan budaya lokal sejak dini.

Kata Kunci: Buku Cerita Bergambar, Tana Luwu, Anak Usia Dini

Diverifikasi oleh UPAB



ABSTRACT

Audi Justi Nirvana, 2026. *"The Development of an Illustrated Storybook Based on Tana Luwu Folklore for Early Childhood."* Thesis of Early Childhood Islamic Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Universitas Islam Negeri Palopo. Supervised by Pertiwi Kamariah Hasis and Rifa'ah Mahmudah Bulu'.

This thesis addresses the limited use of learning media based on local wisdom, which has not yet optimally attracted children's interest in learning. The study aims to develop an illustrated storybook based on Tana Luwu folklore as an engaging, educational, and developmentally appropriate learning medium for early childhood. This research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model developed by Robert Maribe Branch. The study was conducted in Palopo City, South Sulawesi Province, over a two-month period from June to August 2025. Data were collected using questionnaires. The results indicate that the illustrated storybook based on Tana Luwu folklore is feasible for use in early childhood education. The material expert evaluation yielded a score of 37 (92.5%), categorized as "very feasible," while the media expert evaluation resulted in a score of 27 (84.38%), also categorized as "very feasible." These findings demonstrate that both the content and media aspects of the book meet the required standards to support early childhood learning. Furthermore, the developed book is considered effective in attracting children's interest, facilitating story comprehension, and instilling moral and local cultural values from an early age.

Keywords: Illustrated Storybook, Tana Luwu, Early Childhood Education

Verified by UPAB



الملخص

أودي جوستي نيرفانا، 2026، "تطوير كتاب قصصي مصور قائم على الحكايات الشعبية لتانا لُووُو للأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة". رسالة جامعية، في شعبة التربية الإسلامية للطفولة المبكرة، كلية التربية والعلوم التعليمية، الجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو. بإشراف: بيرتيوي قمرية هاسيس، ورفاعة محمودة بولو.

تناقش هذه الدراسة محدودية استخدام وسائل التعلم القائمة على الحكمة المحلية، مما يجعلها أقل قدرة على جذب اهتمام الأطفال بالتعلم بصورة مثلى. وتهدف الدراسة إلى تطوير كتاب قصصي مصور قائم على الحكايات الشعبية لمنطقة تانا لُووُو، بوصفه وسيلة تعليمية جذابة وتربوية تتناسب مع خصائص أطفال مرحلة الطفولة المبكرة. تنتمي هذه الدراسة إلى نوع البحوث التطويرية (R&D)، باستخدام نموذج ADDIE الذي طوره روبرت ماريب برانش. وقد أجريت الدراسة في مدينة فالوفو، بمحافظة سولاويسي الجنوبية، خلال مدة شهرين من يونيو إلى أغسطس 2025. وتم جمع البيانات باستخدام الاستبانة. وأظهرت نتائج الدراسة أن الكتاب القصصي المصور القائم على الحكايات الشعبية لتانا لُووُو صالح للاستخدام مع أطفال مرحلة الطفولة المبكرة. حيث حصل تقييم خبير المحتوى على درجة 37 (92.5%) ضمن فئة "مناسب جدا"، في حين حصل تقييم خبير الوسائل على درجة 27 (84.38%) أيضاً ضمن فئة "مناسب جدا". وتشير هذه النتائج إلى أن محتوى المادة وجوانب الوسائل في الكتاب قد استوفت المعايير اللازمة لدعم تعلم الأطفال. كما تبين أن الكتاب المطور قادر على جذب اهتمام الأطفال، وتسهيل فهم القصة، فضلاً عن فعاليته في غرس القيم الأخلاقية والثقافية المحلية منذ سن مبكرة.

الكلمات المفتاحية: الكتاب القصصي المصور، تانا لُووُو، الطفولة المبكرة

تمت المراجعة من قبل الوحدة المتكاملة لخدمات تطوير اللغة



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu bentuk layanan pendidikan yang secara khusus dirancang bagi anak pada rentang usia sebelum memasuki jenjang pendidikan dasar formal, yaitu sekolah dasar. Pendidikan ini memegang peranan penting dalam membentuk fondasi awal bagi pertumbuhan dan perkembangan anak.¹

Secara historis, landasan utama penyelenggaraan pendidikan di Indonesia merujuk pada Undang-Undang Dasar 1945 pasal 31 ayat 1, yang berakar pada filsafat pendidikan nasional. Filsafat ini selaras dengan nilai-nilai hak asasi manusia yang menegaskan bahwa setiap individu memiliki kedaulatan dan hak fundamental untuk memperoleh pendidikan.² Penyelenggaraan pendidikan di Indonesia sejak awal telah berpijak pada dasar konstitusional dan nilai-nilai kemanusiaan, yang menempatkan hak memperoleh pendidikan sebagai bagian dari hak dasar setiap warga negara.

Dalam pendidikan anak usia dini yaitu dalam undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa

¹ Sari, I. P., Bulu, R. A. M., & Sabani, F. (2025). Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Kreasi Kertas Origami. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia*, 2(1), 9-21.

² Nurmiati, N., & Idrus, L. (2020). Pengaruh Penanaman Spiritual Quotient (SQ) Terhadap Pembentukan Karakter Peserta Didik Melalui Pembelajaran Pai Di Sd Inp. 5/81 Mallari Kecamatan Awangpone. *Jurnal Al-Qayyimah*, 3(2), 70-83.

pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu bentuk pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun, melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak secara jasmani dan rohani, serta mempersiapkan anak untuk jenjang pendidikan selanjutnya.³

Pendidikan Anak Usia Dini saat ini menjadi perhatian utama di masyarakat, salah-satunya di Indonesia. Rentang usia 0-6 tahun merupakan periode kritis bagi perkembangan seorang anak, yang sering disebut sebagai “masa keemasan” (golden period). Masa Golden Age merupakan periode emas dalam perkembangan anak, di mana kemampuan daya ingat dan penyerapan informasi anak berada pada tahap yang sangat optimal. Anak-anak pada usia ini cenderung cepat memahami dan mengingat hal-hal yang dilihat maupun didengar. Usia dini dianggap sebagai masa yang paling krusial dalam proses pertumbuhan dan perkembangan anak, karena pada periode inilah fondasi bagi perkembangan selanjutnya terbentuk.⁴ Namun, kemampuan anak dalam bertumbuh dan berkembang tidak terjadi secara instan. Proses tersebut memerlukan tahapan yang berkesinambungan, di mana setiap tahap membutuhkan rangsangan atau stimulus dari lingkungan sekitar untuk mendukung perkembangan anak secara maksimal. Oleh karena itu, sebelum memberikan stimulus, sangat penting bagi orang tua, pendidik, masyarakat, hingga pemerintah untuk memahami terlebih dahulu hakikat anak usia dini. Dengan pemahaman tersebut, dukungan yang diberikan

³ Yusuf, H., Sabani, F., Hasis, P. K., & Hutami, E. P. (2024). Analisis Kompetensi Pedagogik Guru Pendidikan Anak Usia Dini Berdasarkan Latar Belakang Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia*, 1(1), 51-69.

⁴ Sholihat, N. Z., Sabani, F., Hutami, E. P., & Hasis, P. K. (2025). Analisis Kesulitan Anak dalam Mengidentifikasi Simbol Angka dan Memilih Warna. *Generasi Emas*, 8(1), 54-64.

tidak hanya dapat mengoptimalkan perkembangan anak, namun juga dapat berdampak positif bagi diri dan lingkungan anak.⁵

Anak merupakan anugerah terindah yang diberikan oleh yang kuasa. Kehadirannya senantiasa menjadi harapan dan kebahagiaan bagi setiap orang tua. Sejak lahir, setiap anak memiliki karakteristik yang khas dan akan terus berkembang seiring waktu sesuai dengan tahapan perkembangan yang dilaluinya. Tidak hanya faktor internal yang memengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak, namun kondisi eksternal yang mendukung juga berperan penting.⁶

Penggunaan media dalam proses pembelajaran memiliki peran yang sangat penting, khususnya bagi anak, karena mampu menjadi alternatif solusi terhadap kelemahan metode pembelajaran konvensional. Biasanya, pendekatan konvensional hanya berfokus pada metode ceramah, yang cenderung bersifat satu arah tanpa melibatkan visualisasi atau pemahaman mendalam terhadap materi yang disampaikan oleh pendidik. Hal ini sering kali berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik.⁷ Seiring berkembangnya teknologi dan inovasi di bidang pendidikan, pendidik kini memiliki lebih banyak pilihan untuk menyampaikan materi pembelajaran secara lebih menarik dan interaktif melalui media pembelajaran. Media tersebut tidak hanya membantu dalam menyampaikan

⁵ Kamariah, P. (2018). *Pengembangan Model Permainan Cooking Class Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Yapi Jaya Makassar* (Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Makassar).

⁶ Hutami, E. P., & Ramli, S. A. (2024). Mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Onet Board Berbasis Seling Untuk Memperkenalkan Huruf Hijaiyah Dalam Berbagai Posisi Kepada Anak-Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia*, 1(1), 37-50.

⁷ Nasaruddin, H., & Nurdin, K. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Board Games untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Binatang Halal dan Haram pada Siswa Kelas VI A Sekolah Dasar Negeri 258 Sinongko. *Albirru: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan Dasar*, 2(2), 13-18.

informasi, tetapi juga mendorong keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses belajar mengajar, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.

Di zaman globalisasi ini, penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan perlu ditingkatkan. Inovasi dan kreativitas sangat diperlukan untuk memperbarui dan mengembangkan produk yang sudah ada atau yang ingin dikembangkan sesuai dengan perkembangan zaman. Salah satu produk pengembangan yang dapat dilakukan untuk anak usia dini adalah buku cerita bergambar. Kehadiran buku cerita bergambar menjadi sesuatu yang umum dan sangat disukai oleh anak. Buku cerita bergambar juga dapat digunakan sebagai salah satu sumber pembelajaran yang menarik, karena cerita dapat divisualisasikan dengan gambar dan warna yang sesuai dengan alur dan latar cerita.⁸ Buku cerita bergambar tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga merupakan sarana edukatif yang mampu menstimulasi daya imajinasi, minat baca, dan kemampuan berbahasa anak sejak usia dini. Selain itu, buku cerita bergambar turut berperan dalam meningkatkan aspek perkembangan bahasa anak, seperti memperkaya kosakata, melatih kemampuan mendengarkan, serta meningkatkan pemahaman terhadap struktur kalimat dan alur cerita.⁹ Dengan demikian, media pembelajaran seperti buku cerita bergambar dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus edukatif.

⁸ Halim, D., & Munthe, A. P. (2019). Dampak Pengembangan buku cerita bergambar untuk anak usia dini. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 203-216.

⁹ Mulyana, M., & Wardhana, K. E. (2022). Meningkatkan kemampuan berbahasa dengan bermain peran pada anak usia dini. *BOCAH: Borneo Early Childhood Education and Humanity Journal*, 1(2), 115-124.

Perkembangan bahasa merupakan salah satu aspek penting dalam tumbuh kembang anak usia dini. Pada hakikatnya, bahasa merupakan wujud ekspresi pikiran yang diwujudkan melalui bunyi untuk menyampaikan ide, perasaan, serta maksud dari manusia kepada sesamanya. Bahasa tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun hubungan sosial dan menyampaikan pengalaman batiniah.¹⁰ Kemampuan ini memungkinkan anak mengekspresikan pikiran, memahami lingkungan, serta berinteraksi secara efektif.

Metode bercerita atau *Story Telling* adalah cara menyampaikan kisah atau cerita kepada anak secara verbal, dengan tujuan menanamkan nilai-nilai moral, membangun imajinasi, serta melatih kemampuan menyimak dan berbahasa. Metode ini telah lama digunakan dalam dunia pendidikan sebagai pendekatan yang efektif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran anak usia dini.¹¹ Dengan menerapkan metode ini, anak dapat memperoleh manfaat positif. Sebagaimana diungkapkan oleh Abdullah Nasil Ulwan, metode bercerita mencakup penyampaian kisah-kisah termasuk kisah Nabi yang dapat memperkuat pemahaman anak terhadap keberhasilan dalam membentuk nilai-nilai positif.¹²

Ada berbagai alasan mengapa bercerita penting bagi perkembangan anak usia dini. Pertama, bercerita adalah salah satu cara yang paling mudah bagi anak untuk mempelajari budi pekerti. Kedua, bercerita memberikan anak kesempatan

¹⁰ Guntur, M., Ilise, R. N., Setyawati, N. S., Santi, N., Sangia, R. A., Isroani, F., ... & Fono, Y. M. (2023). *Pengembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini*. Selat Media.

¹¹ Lisnawati, L. (2020). *Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bercerita Dengan Alat Peraga Boneka Tangan Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak Kanak Jumnih Kota Palopo* (Doctoral Dissertation, Institut Agama Islam Negeri (Iain Palopo).

¹² Wati, I., & Wati, I. Implementasi Metode Bercerita Siroh Nabawiyah Dalam Meningkatkan Perkembangan Nilai Agama Moral Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Al-Basthi Plakpak Pegantenan Pamekasan. *Jurnal Pena Paud*, 4(2), 117-124.

untuk mengembangkan sikap empati dan simpati terhadap orang lain. Ketiga, bercerita juga membantu anak melihat contoh nyata tentang bagaimana cara menghadapi dan merespons berbagai masalah. Keempat, bercerita dapat meningkatkan rasa ingin tahu anak mengenai alur cerita yang disampaikan. Dan terakhir, bercerita memungkinkan anak untuk memahami berbagai masalah atau peristiwa dari sudut pandang orang lain sesuai dengan tahap perkembangannya.¹³

Sebagaimana firman Allah Swt;

لَقَدْ كَانَ فِي قَصَصِهِمْ عِبْرَةً لِّأُولِي الْأَلْبَابِ ۗ مَا كَانَ حَدِيثًا يُفْتَرَىٰ وَلَٰكِن تَصْدِيقَ الَّذِي بَيْنَ يَدَيْهِ
وَتَفْصِيلَ كُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً لِّقَوْمٍ يُؤْمِنُونَ

Terjemahnya :

“Sesungguhnya pada kisah-kisah mereka itu terdapat pengajaran bagi orang-orang yang mempunyai akal. Alqur’an itu bukanlah cerita yang dibuat-buat, akan tetapi membenarkan (kitab-kitab) yang sebelumnya dan menjelaskan segala sesuatu, dan sebagai petunjuk dan rahmat bagi kaum yang beriman.” (QS Yusuf : 111)

Pada ayat ini, Allah Swt menjelaskan bahwa kisah Nabi dan Rasul, terutama Nabi Yusuf a.s. dan keluarganya, menjadi pelajaran bagi orang-orang berakal. Bagi mereka yang lalai dan tidak memanfaatkan pikirannya, kisah tersebut tidak akan memberikan manfaat. Mereka seharusnya menyadari bahwa Allah Swt yang menyelamatkan Nabi Yusuf dan mengangkat derajatnya juga mampu memuliakan Nabi Muhammad dan memenangkan agamanya, meskipun beliau menghadapi kesulitan. Al-Qur’an, yang memuat kisah-kisah ini adalah

¹³ Rohali, A. D., & Mulyeni, S. (2023). Metode bercerita bagi perkembangan berbicara pada anak usia dini di TK Bina Putra Mandiri Cimahi. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(4), 24-33.

wahyu Allah Swt yang tidak dapat ditandingi oleh para sastrawan, dan membenarkan kitab-kitab samawi sebelumnya. Al-Qur'an jelas menyampaikan perintah, larangan, dan sifat-sifat Allah Swt, serta menjadi petunjuk bagi mereka yang membacanya dengan kesadaran. Bagi orang-orang beriman, Al-Qur'an merupakan rahmat yang menuntun mereka menuju kebahagiaan di dunia dan akhirat.¹⁴

Adapun hadistnya sebagai berikut :

وَمَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ

Artinya :

Siapa yang menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan mudahkan baginya jalan menuju surga.” (HR. Muslim, no. 2699).¹⁵

Buku cerita bergambar adalah pilihan yang sangat baik untuk anak karena buku ini dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan. Dalam buku cerita bergambar, terdapat berbagai desain gambar berwarna yang menarik perhatian anak, sehingga anak dapat menikmati setiap bacaan dengan lebih baik. Selain itu, penggunaan bahasa yang menarik dan tema yang bermakna juga menjadi daya tarik tersendiri dari buku ini.¹⁶

¹⁴ Zulhelmi, A. (2022). Bahasa al-qur'an di dalam surat yusuf mengatasi kemerosotan akhlak pemuda di zaman modern: Studi analisis menggunakan metode kisah teladan nabi Yusuf. *PROCEEDINGS ICIS 2021*, 1(1).

¹⁵ Ika, I., Wasmin, A., Oktori, S., & Nurhalimah, S. (2023). Kewajiban Menuntut Ilmu Mengembangkan Dan Mengamalkannya. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 1(3), 110-117.

¹⁶ Ratnasari, E. M., & Zubaidah, E. (2019). Pengaruh penggunaan buku cerita bergambar terhadap kemampuan berbicara anak. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 267-275.

Buku cerita bergambar ini membahas secara khusus tentang cerita rakyat Tana Luwu yang berjudul Anak Nelayan dan Ikan Tenggiri. Pengembangan buku cerita bergambar berbasis cerita rakyat Tana Luwu bertujuan untuk menciptakan bahan ajar yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan anak usia dini. Buku ini dirancang dengan ilustrasi yang menarik dan bahasa yang sederhana, sehingga dapat memudahkan anak dalam memahami cerita.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada bulan Juni 2025 di beberapa guru TK, menunjukkan bahwa belum adanya pemanfaatan buku cerita bergambar berbasis cerita rakyat Tana Luwu di TK membuat guru merasa perlu dan berharap media ini dapat tersedia untuk mendukung pembelajaran anak usia dini. Oleh karena itu, peneliti merasa tertarik untuk memperkenalkan media buku cerita bergambar yang berbasis pada cerita rakyat Tana Luwu kepada anak usia dini. Inisiatif ini bertujuan untuk mengenalkan anak pada Bahasa Luwu, sekaligus membantu anak memahami makna dan pesan moral yang terkandung dalam buku cerita bergambar tersebut.

Cerita rakyat merupakan cerita yang muncul dari masyarakat dan berkembang seiring waktu, mencerminkan ciri khas setiap bangsa dengan beragam budaya. Cerita ini mencakup kekayaan budaya dan sejarah masing-masing bangsa. Oleh karena itu, penting untuk melestarikan cerita rakyat dengan menjadikannya sebagai salah satu bahan pembelajaran di satuan pendidikan.¹⁷

Berdasarkan latar belakang, peneliti berinisiatif untuk mengembangkan bahan ajar yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Salah satu cara yang

¹⁷ Hadid, Z., Kanzunnudin, M., & Fathurohman, I. (2023). Pengembangan buku cerita rakyat reimbang dalam pembelajaran keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 153-160.

dapat dilakukan adalah melalui penggunaan buku cerita bergambar berbasis cerita rakyat Tana Luwu yang diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermanfaat bagi anak.

Terkait dengan hal tersebut, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Cerita Rakyat Tana Luwu untuk Anak Usia Dini.”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah yang diteliti antara lain sebagai berikut :

1. Bagaimanakah analisis kebutuhan terhadap pengembangan buku cerita bergambar berbasis cerita rakyat Tana Luwu untuk anak usia dini?
2. Bagaimanakah rancangan pengembangan media buku cerita bergambar berbasis cerita rakyat Tana Luwu untuk anak usia dini?
3. Bagaimanakah tingkat validitas buku cerita bergambar berbasis cerita rakyat Tana Luwu untuk anak usia dini?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui analisis kebutuhan terhadap pengembangan buku cerita bergambar berbasis cerita rakyat Tana Luwu untuk anak usia dini.
2. Untuk mengetahui rancangan pengembangan media buku cerita bergambar berbasis cerita rakyat Tana Luwu untuk anak usia dini.

3. Untuk mengetahui tingkat validitas buku cerita bergambar berbasis cerita rakyat Tana Luwu untuk anak usia dini.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam mengembangkan keilmuan di bidang pendidikan anak usia dini. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi sumber referensi yang berguna bagi para peneliti yang akan melakukan penelitian serupa di masa depan, sehingga dapat memperkaya wacana dan praktik pendidikan anak usia dini secara lebih komprehensif.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi anak, dengan adanya media buku cerita bergambar anak lebih aktif dalam belajar.
- b. Bagi pendidik, sebagai motivasi untuk melaksanakan pembelajaran yang inovatif, aktif, kreatif, dan menyenangkan.
- c. Bagi peneliti, dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam pengembangan buku cerita bergambar.
- d. Bagi sekolah, sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

E. Spesifik Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan berupa buku cerita bergambar berbasis cerita rakyat Tana Luwu yang dirancang untuk digunakan oleh peneliti sebagai bahan pembelajaran bagi anak usia dini, yaitu dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Bentuk buku cerita bergambar berupa media buku cetak.
2. Buku cerita bergambar berukuran 25cm x 18,2cm dengan halaman depan dan halaman isi berbahan kertas hvs tebal.
3. Buku cerita bergambar dirancang menggunakan aplikasi *canva dan ibisPaint*.
4. Penulisan buku cerita bergambar menggunakan font *Nunito Sans*.
5. Buku cerita bergambar menggunakan dua bahasa, yaitu bahasa indonesia dan bahasa luwu.
6. Buku cerita bergambar menggunakan kotak dialog untuk menggambarkan percakapan antar tokoh.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan buku cerita bergambar ini dilandaskan pada asumsi bahwa gambar yang dihasilkan dapat membantu anak dalam memahami jalan cerita.

Dengan adanya gambar yang menarik dan relevan, diharapkan anak dapat lebih mudah menangkap pesan dan makna yang terkandung dalam cerita tersebut.

Berikut ini adalah keterbatasan pengembangan pada penelitian ini:

1. Proses pengembangan buku cerita bergambar membutuhkan waktu yang cukup lama, terutama karena beberapa gambar dibuat dengan hasil tangan sendiri. Hal ini menuntut perhatian yang mendetail dan kreativitas dalam menciptakan gambar yang sesuai dengan isi cerita.

2. Bahan kertas yang digunakan masih rentan terhadap kerusakan, seperti mudah robek dan basah.
3. Pengembangan buku cerita bergambar hanya berfokus pada cerita rakyat Tana Luwu yang berjudul Anak Nelayan dan Ikan Tenggiri.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian Yang Relevan

Peneliti memaparkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti lain yang relevan dengan judul penelitian ini, antara lain:

1. Ni Ketut Sumiati, 2021 “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Audio Visual Untuk Menstimulasi Kemampuan Empati Anak Kelompok B Di TK Kumara Sari Denpasar” Hasil penelitian ini menunjukkan proses pengembangan aplikasi buku cerita bergambar anak melalui tahap analisis, perancangan, pengembangan, dan evaluasi. Hasil uji validitas aplikasi buku cerita bergambar anak oleh ahli desain pembelajaran memperoleh presentase skor 85% dengan kualifikasi baik. Hasil uji validitas aplikasi buku cerita bergambar anak oleh ahli media pembelajaran memperoleh presentase skor 85% dengan kualifikasi baik. Hasil uji validitas aplikasi buku cerita bergambar oleh materi memperoleh presentase skor 85% dengan kualifikasi baik. Hasil uji validitas aplikasi buku cerita bergambar anak oleh subjek uji coba perorangan memperoleh presentase skor 97% dengan kualifikasi sangat baik. Oleh karena itu, aplikasi buku cerita bergambar anak untuk menstimulasi kemampuan empati anak ini layak digunakan pada proses pembelajaran.¹⁸

¹⁸ Sumiati, N. K. (2021). *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Audio Visual Untuk Menstimulasi Kemampuan Empati Anak Kelompok B Di Tk Kumara Sari Denpasar Tahun Ajaran 2020/2021* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).

2. Nurulloh Lailatul Jannah, 2022 “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Jawa Ngoko Alus Pada Anak Usia 5-6 Tahun” Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil penilaian kelayakan dari ahli media mendapat presentase sebanyak 88% dan ahli materi mendapat presentase sebanyak 86%, nilai presentase tersebut dalam kategori sangat layak. Adapun hasil data penelitian yang diperoleh dari uji coba kepada guru TK di kabupaten Mojokerto sebanyak 20 orang mendapatkan presentase 85,2%, nilai presentase tersebut dalam kategori sangat layak. Dapat disimpulkan bahwa media buku cerita bergambar Bahasa Jawa Ngoko Alus layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jawa.¹⁹
3. Melina Yuli Kartika, Vit Ardhyantama, Urip Tisngati, 2023 “Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Pemahaman Anak Tentang Mitigasi Bencana” Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) media buku cerita bergambar mitigasi bencana gempa bumi dan tsunami telah dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE, (2) media buku cerita bergambar dinyatakan “Sangat Valid” berdasarkan rata-rata penilaian ahli media sebesar 4.5, rata-rata penilaian ahli materi sebesar 5, dan rata-rata penilaian ahli bahasa sebesar 4.36, (3) hasil pengembangan menunjukkan bahwa respon anak terhadap media buku cerita bergambar sangat positif dengan rata-rata angket respon kelompok kecil sebesar 4,71 (Sangat Valid) dan rata-rata angket respon kelompok besar sebesar 4,38 (Sangat Valid); (4) media

¹⁹ Jannah, N. L. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Jawa Ngoko Alus Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 11, 1-8.

buku cerita bergambar dinyatakan efektif untuk meningkatkan pemahaman anak terhadap mitigasi bencana gempa bumi dan tsunami.²⁰

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian yang Relevan

| No | Keterangan | Peneliti 1 | Peneliti 2 | Peneliti 3 |
|----|--------------------|---------------------|-----------------------------|--|
| 1 | Nama | Ni Ketut Sumiati | Nurulloh Lailatul Jannah | Melina Yuli Kartika, Vit Ardhyantama, Urip Tisngati |
| 2 | Tahun | 2021 | 2022 | 2023 |
| 3 | Model Pengembangan | ADDIE | ADDIE | ADDIE |
| | | Pengembangan | Pengembangan | Pengembangan |
| | | Buku Cerita | Buku Cerita | Media Buku Cerita |
| | | Bergambar | Bergambar | Bergambar Untuk |
| | | Digital | Untuk | Meningkatkan |
| 4 | Materi | Berbasis | Meningkatkan | Pemahaman Anak |
| | | Audio Visual | Kemampuan | Tentang Mitigasi |
| | | Untuk | Bahasa Jawa | Bencana |
| | | Menstimulasi | Ngoko Alus Pada | |

²⁰ Kartika, M. Y., Ardhyantama, V., & Tisngati, U. (2023). Pengembangan Media buku cerita bergambar untuk meningkatkan pemahaman anak tentang mitigasi bencana. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 13(1), 76-86.

| | | | | |
|---|--------------|-------------|---------------|----------|
| | | Kemampuan | Anak Usia 5-6 | |
| | | Empati Anak | Tahun | |
| | | Kelompok B | | |
| 5 | Subjek | | | |
| | Penelitian | AUD | AUD | AUD |
| 6 | Kegiatan Uji | | | |
| | Coba | Langsung | Langsung | Langsung |

Jadi, ketiga peneliti tersebut memiliki beberapa persamaan dan perbedaan dalam penelitian. Persamaannya adalah menggunakan model pengembangan ADDIE, media yang digunakan, subjek penelitian, dan kegiatan uji coba yang dilakukan. Sementara perbedaannya terletak pada tahun penelitian dan materi yang dibahas.

B. Deskripsi Teori

1. Pengembangan

a. Pengertian Pengembangan

Pengembangan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah cara, proses, dan perbuatan mengembangkan.²¹ Pengembangan merupakan upaya yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan individu, baik dalam aspek teknis, teoritis, konseptual, maupun moral, sesuai dengan tuntutan dan kebutuhan yang ada melalui proses pendidikan dan pelatihan. Selain itu, pengembangan juga dipahami sebagai proses perencanaan pembelajaran yang dilakukan secara logis

²¹ Putri, E. S., Guntur, M., & Hasis, P. K. (2024). Pengembangan Media Kotak Pintar Menggunakan Bahan Bekas. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia*, 1(2), 79-93.

dan sistematis guna menentukan langkah-langkah yang akan diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar, dengan tetap memperhatikan potensi, kebutuhan, dan kompetensi peserta didik.²² Sementara Richey mendefinisikan bahwa pengembangan adalah proses menjabarkan spesifikasi rancangan menjadi bentuk fisik atau nyata. Dalam bidang pendidikan atau pembelajaran, pengembangan dilakukan melalui penelitian, yaitu dengan menggunakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*.²³

Dari penjelasan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan adalah proses terencana untuk meningkatkan kemampuan individu melalui pendidikan dan pelatihan, serta perencanaan pembelajaran yang sistematis sesuai kebutuhan peserta didik.

b. Pengertian Penelitian Pengembangan

Menurut Gay (1990), Penelitian pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan sekolah. Dalam buku “Metode Penelitian dan Pendidikan”, Sugiyono menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya. Sedangkan Borg and Gall mendefinisikan penelitian pengembangan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Langkah-langkah dalam proses ini biasanya disebut sebagai siklus R&D yang meliputi beberapa tahap, yaitu; mempelajari temuan penelitian yang relevan dengan produk yang akan

²² Ritonga, A. P., Andini, N. P., & Ikmalah, L. (2022). Pengembangan Bahan Ajaran Media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (Mude)*, 1(3), 343-348.

²³ Gustita'Iroh, U. M. Z. (2022). *Pengembangan Flipbook Berbasis Hypermedia Pada Materi Getaran Di Mts Negeri 2 Pati* (Doctoral Dissertation, Doctoral Dissertation, Iain Kudus).

dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan tersebut, melakukan pengujian dalam lingkungan yang sesuai dengan penggunaan produk akhir, dan merevisi produk untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan selama pengujian.²⁴

Dari penjelasan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah metode dan langkah untuk menghasilkan produk baru atau mengembangkan dan menyempurnakan produk yang sudah ada.

2. Buku Cerita Bergambar

a. Pengertian Buku Cerita Bergambar

Buku cerita pada dasarnya merupakan salah satu jenis buku teks bacaan yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran. Sedangkan gambar memiliki berbagai manfaat, seperti mampu menarik perhatian, unik, dan mampu menjelaskan hal-hal abstrak dengan lebih jelas. Dengan demikian, gambar tersebut dapat membantu anak untuk membayangkan isi dan alur cerita yang disampaikan. Oleh karena itu, buku cerita bergambar merupakan buku yang saling terkait antara gambar dan teks, membentuk kesatuan yang utuh dalam sebuah cerita.²⁵

Buku cerita bergambar merupakan salah satu bentuk buku naratif yang menggabungkan ilustrasi dan teks sebagai satu kesatuan yang saling melengkapi dalam menyampaikan cerita. Ilustrasi dalam buku ini berfungsi sebagai

²⁴ Okpatrioka, O. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86-100.

²⁵ Sari, F. P. (2022). *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia 3-4 Tahun Di Paud Hang Tuah Kota Bengkulu* (Doctoral dissertation, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu).

representasi visual dari isi cerita, yang tidak hanya memperindah tampilan tetapi juga memperkuat pemahaman dan daya ingat pembaca, khususnya anak-anak. Keberadaan gambar mempermudah anak dalam menangkap makna cerita secara cepat, karena informasi visual lebih mudah diproses dibandingkan dengan teks tertulis yang membutuhkan pemahaman lebih lanjut. Dengan demikian, anak dapat menghubungkan narasi yang dibaca dengan ilustrasi yang disajikan, sehingga tercipta pengalaman membaca yang lebih menyeluruh dan bermakna.²⁶

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa cerita memiliki fungsi penting sebagai sarana pendidikan dan pembelajaran bagi manusia. Ini menunjukkan bahwa cerita bukan hanya sekadar hiburan bagi anak, tetapi juga merupakan alat yang efektif untuk membantu anak memahami berbagai konsep, serta mengembangkan imajinasi dan motivasi.

b. Jenis-Jenis Buku Cerita Bergambar

Buku cerita bergambar memiliki beberapa jenis, diantaranya adalah sebagai berikut :

1) Fiksi

Buku fiksi merupakan jenis buku yang menceritakan tentang suatu kejadian tidak nyata yang berasal dari imajinasi penulis. Cerita yang termasuk dalam kategori fiksi ini sangat beragam, mencakup berbagai tema menarik seperti cerita misteri, humor, binatang, serta cerita fantasi.

²⁶ KaRtika, K. (2023). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Kegiatan Bercakap-Cakap Dengan Media Buku Cerita Bergambar Di Kelompok B Tk Babussalam Kota Palopo* (Doctoral Dissertation, Institut Agama Islam Negeri (Iain) Palopo).

2) Historis

Buku historis merupakan jenis buku yang didasarkan pada fakta-fakta atau kenyataan yang terjadi di masa lalu. Dalam buku ini mencakup cerita tentang kejadian yang sebenarnya, tempat, serta tokoh-tokoh yang berperan dalam sejarah.

3) Cerita Rakyat

Buku cerita rakyat merupakan jenis buku yang berasal dari komunitas atau masyarakat tertentu dan telah ada sejak zaman dahulu. Buku ini berkembang seiring waktu dari generasi ke generasi. Cerita rakyat sering kali mencerminkan nilai, kepercayaan, dan pengalaman masyarakat yang menceritakannya, sehingga menjadi bagian penting dari warisan budaya.²⁷

c. Fungsi Buku Cerita Bergambar

Berdasarkan pendapat dari Mitchell (dalam Nurgiantoro, 2013:159-161) menunjukkan beberapa hal tentang fungsi buku cerita bergambar untuk anak, diantaranya sebagai berikut :

- 1) Buku cerita bergambar dapat membantu anak memahami dunia dan menyadari posisinya di tengah masyarakat serta alam. Melalui buku ini, anak dapat belajar tentang kehidupan masyarakat dari perspektif sejarah, baik masa lalu maupun masa kini. Anak juga dapat memahami kondisi geografis dan kehidupan alam, termasuk flora dan fauna. Semua ini akan membuka wawasan anak tentang lingkungan yang lebih luas, yang merupakan bagian penting dari kehidupan anak, serta memberikan pengalaman berharga dalam perkembangan diri anak.

²⁷ Thoyyibah, L. R. (2020). *Pengembangan buku cerita bergambar dalam menumbuhkan literasi peserta didik di RA At-Thoyyibah Singogalih Tarik Sidoarjo* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).

- 2) Buku cerita bergambar dapat membantu anak untuk memperoleh kesenangan yang merupakan salah satu tujuan utama dari penyediaan jenis bacaan ini. Kesenangan dan kepuasan batin sangat penting dalam kehidupan manusia, karena perkembangan jiwa dapat berlangsung seimbang dan harmonis. Kesenangan ini bisa diperoleh melalui cerita dan gambar yang menarik, berkualitas, realistis, dan hal-hal lucu yang mampu membangkitkan tawa dan keceriaan anak.
- 3) Buku cerita bergambar dapat membantu anak dalam mengapresiasi keindahan, baik cerita yang disampaikan secara verbal maupun gambar yang menyertainya. Masing-masing menawarkan daya tarik tersendiri. Keindahan dalam cerita verbal dapat ditemukan melalui alur yang menarik dan karakter yang kuat. Sementara keindahan gambar terletak pada ketepatan penggambaran objek, komposisi warna, dan berbagai aksi yang menarik. Objek yang indah perlu diapresiasi, dihargai, dinikmati, dan proses ini dapat dilakukan melalui pembelajaran. Meskipun anak sudah memiliki potensi untuk mengapresiasi keindahan, potensi tersebut tidak akan berkembang maksimal tanpa adanya rangsangan dan dorongan yang tepat. Sikap menghargai keindahan ini pada akhirnya dapat mendukung pengembangan sikap dan perilaku yang lebih halus dalam diri anak.²⁸

²⁸ Wijayanti, I. (2021). Pemanfaatan Buku Cerita Bergambar Untuk Membentuk Karakter Peduli Sosial Dan Tanggung Jawab Peserta Didik Kelas Iii Sekolah Dasar. *Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*.

3. Cerita Rakyat

a. Pengertian Cerita Rakyat

Cerita rakyat merupakan hasil karya yang diciptakan oleh manusia yang hidup di dalam suatu masyarakat. Cerita rakyat ini memiliki berbagai versi dan tema yang berbeda-beda, yang semuanya tergantung pada kemampuan dan keterampilan orang yang menceritakannya. Dalam konteks saat ini, banyak cerita rakyat yang telah dikumpulkan dan diterbitkan dalam bentuk buku, dengan tujuan untuk dijadikan pedoman dalam pendidikan.²⁹ Pada umumnya, cerita rakyat ini menceritakan tentang suatu kejadian di suatu tempat atau asal-usul dari suatu tempat. Dalam cerita ini, biasanya terdapat tokoh-tokoh yang digambarkan dalam berbagai bentuk, seperti hewan, manusia, dan juga dewa.³⁰

Cerita rakyat merupakan bagian penting dari budaya yang dimiliki oleh masyarakat. Kehadiran cerita ini tidak hanya sekadar hiburan, tetapi juga sebagai sarana untuk menjalin hubungan sosial dan saling berinteraksi dengan orang lain. Dengan berbagi cerita, masyarakat dapat memperkuat ikatan dan pemahaman satu sama lain. Burhan Nurgiyanto menyatakan bahwa cerita rakyat merupakan jenis cerita yang telah ada sejak lama dan menjadi bagian dari tradisi suatu masyarakat. Cerita ini tidak memiliki catatan yang jelas mengenai kapan pertama kali diciptakan atau siapa yang menuliskannya. Sebagian besar dari cerita ini diceritakan dari generasi ke generasi secara lisan, sehingga setiap orang dapat mendengarkan

²⁹ Mastiah, M., Mutaqin, N. S., & Tirsa, A. (2021). Pengembangan Buku Cerita Rakyat Berbasis Kearifan Lokal Suku Dayak Randuk. *Calls (Journal Of Culture, Arts, Literature, And Linguistics)*, 7(1), 53-66.

³⁰ Fujiastuti, A., & Suyatmi, T. (2019). Media Flash Berbasis Komik Dalam Pembelajaran Menyimak Cerita Rakyat. *J Bahtera_Jurnal Pendidik Bhs Sastra Dan Budaya*.

dan menyebarkannya dalam bentuk yang mirip dengan aslinya. Menurut Nurgiyantoro, cerita rakyat merupakan jenis cerita yang muncul dari masyarakat dan berkembang seiring waktu melalui penyampaian secara lisan. Cerita ini biasanya diceritakan oleh orang-orang dari generasi ke generasi dengan cara yang sederhana dan alami, sehingga menjadi bagian yang umum dan dikenal dalam kehidupan sehari-hari masyarakat.

Barone mengemukakan terkait dengan cerita rakyat yang merupakan salah satu bentuk sastra tradisional yang penting. Cerita ini memiliki alur yang singkat dan sering menampilkan karakter yang jelas, seperti tokoh baik dan tokoh jahat. Selain itu, tokoh dalam cerita yang berupa binatang biasanya memiliki kesamaan karakter dengan manusia.³¹

Dari berbagai definisi yang ada, dapat disimpulkan bahwa cerita rakyat merupakan hasil karya budaya yang diciptakan oleh masyarakat dan diwariskan dari generasi ke generasi. Cerita rakyat memiliki berbagai versi dan tema yang bervariasi, tergantung pada kemampuan pengisahnya. Selain berfungsi sebagai hiburan, cerita rakyat juga berperan penting dalam menjalin hubungan sosial dan memperkuat ikatan antar anggota masyarakat. Dengan karakter yang dapat berupa manusia, binatang/hewan, atau dewa, cerita ini mencerminkan nilai-nilai dan tradisi budaya yang ada. Dalam konteks modern, banyak cerita rakyat yang telah dikumpulkan dan diterbitkan dalam bentuk buku, sehingga dapat digunakan sebagai sumber pendidikan dan pemahaman budaya bagi generasi mendatang.

³¹ Eka, P. N. (2021). *Pengembangan Cerita Rakyat Berbasis Budaya Lokal Dengan Menggunakan Media Audio Visual Animasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Lampung* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).

b. Jenis-jenis Cerita Rakyat

Buku cerita rakyat memiliki beberapa jenis, diantaranya adalah sebagai berikut:

1) Mite

Mite merupakan salah satu bentuk karya sastra yang mengisahkan tentang peristiwa atau cerita dari masa lalu yang dimiliki oleh berbagai bangsa di seluruh dunia. Mitos dapat diartikan sebagai sebuah cerita yang berkaitan dengan dewa dan pahlawan dari suatu bangsa, serta kehidupan supernatural yang melampaui realitas sehari-hari. Biasanya mitos menyajikan kisah-kisah mengenai kepahlawanan, asal-usul alam, manusia, atau kelompok tertentu yang dianggap memiliki makna suci dan bersifat gaib. Namun, kebenaran yang terkandung dalam mitos ini sering kali dapat dipertanyakan dan tidak selalu diterima secara mutlak.

2) Legenda

Danandjaja mengemukakan bahwa legenda adalah sebuah cerita yang berasal dari masyarakat yang memiliki beberapa kesamaan dengan mite, namun berbeda dalam hal statusnya. Legenda dianggap sebagai cerita yang mungkin pernah terjadi di dunia nyata, tetapi tidak dipandang sebagai sesuatu yang suci. Dalam cerita legenda, tokoh utama biasanya adalah manusia yang terkadang memiliki sifat atau kemampuan yang luar biasa.

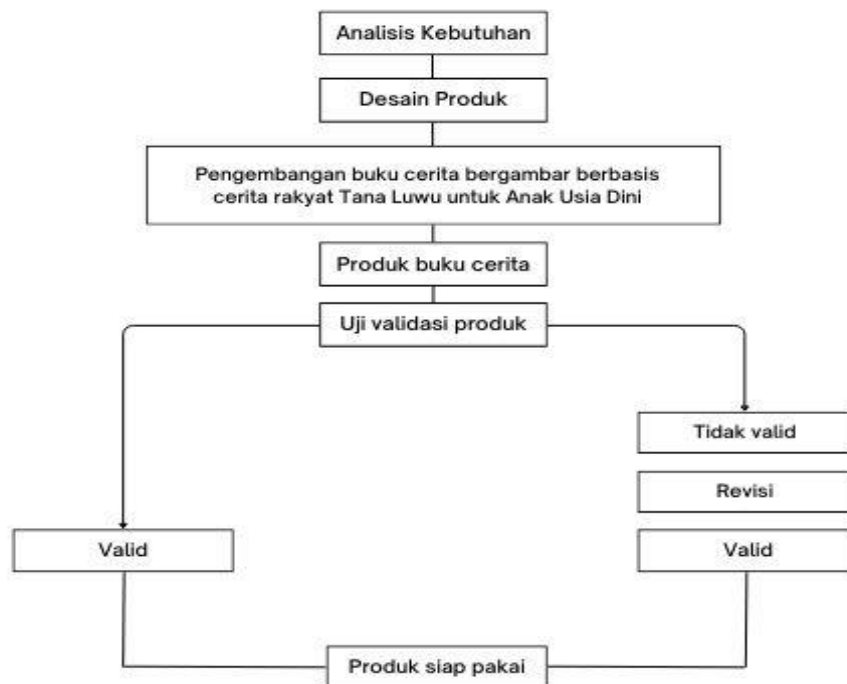
3) Dongeng

Menurut Danandjaja, dongeng merupakan sebuah jenis cerita yang berasal dari masyarakat, yang tidak dianggap sebagai kisah yang benar-benar terjadi di dunia nyata. Dongeng biasanya diceritakan sebagai bentuk hiburan, meskipun banyak di antaranya juga mengandung kebenaran atau mengajarkan pelajaran

moral yang penuh dengan nilai-nilai baik serta budi pekerti, bahkan ada yang berfungsi sebagai sindiran. Sutjipto menambahkan bahwa dongeng merupakan cerita fantasi yang peristiwanya tidak benar-benar terjadi.³²

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir adalah suatu model atau gambaran yang menjelaskan hubungan antara masalah yang diteliti, teori yang relevan, dan proses pengumpulan data. Tujuannya adalah untuk membantu peneliti memahami arah penelitian serta memudahkan dalam mencapai hasil yang diinginkan. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan buku cerita bergambar berbasis cerita rakyat Tana Luwu untuk anak usia dini.



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

³² Eka, P. N. (2021). *Pengembangan Cerita Rakyat Berbasis Budaya Lokal Dengan Menggunakan Media Audio Visual Animasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Lampung* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D). Peneliti menggunakan R&D untuk menghasilkan produk tertentu dan sesuai dengan standar yang ditetapkan. *Research and Development* (R&D) adalah serangkaian proses yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk baru atau meningkatkan kualitas produk yang sudah ada, sehingga dapat dipertanggungjawabkan. Metode penelitian dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE yang merupakan salah satu kerangka kerja dalam penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang digunakan untuk merancang serta menghasilkan produk pembelajaran secara sistematis. Model ini diperkenalkan oleh Robert Maribe Branch sebagai pendekatan yang terstruktur dan fleksibel dalam mengembangkan desain pembelajaran. Tujuan utama peneliti menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) adalah untuk menciptakan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam bidang pendidikan.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Kota Palopo, Sulawesi Selatan.



Gambar 3.1 Lokasi Penelitian

2. Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan pada bulan Juni-Agustus 2025.

Tabel 3.1 Alokasi Waktu Penelitian Pengembangan

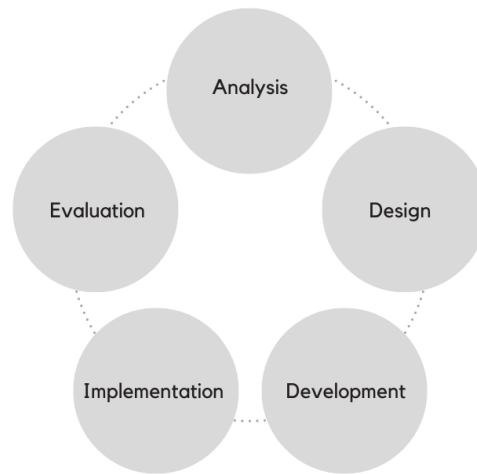
| Tahap Pengembangan | Waktu Penelitian | | |
|--------------------|------------------|------|---------|
| | Juni | Juli | Agustus |
| Analisis | | | |
| Desain | | | |
| Pengembangan | | | |

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian yang dimaksud adalah anak usia 5-6 tahun di TK Kota Palopo. Sedangkan objek penelitian ini adalah buku cerita bergambar berbasis cerita rakyat Tana Luwu.

D. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan buku cerita bergambar berbasis cerita rakyat Tana Luwu untuk Anak Usia Dini adalah menggunakan prosedur pengembangan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap. Adapun lima tahapan dalam penelitian dan pengembangan dapat dilihat pada bagan di bawah ini:



Gambar 3.2 Bagan Tahapan Pengembangan Model ADDIE

Selanjutnya, untuk memahami setiap langkah secara rinci, dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis mendalam terhadap kebutuhan-kebutuhan yang terkait dengan proses pembelajaran. Selain itu, peneliti juga mengumpulkan informasi yang relevan mengenai produk yang akan dikembangkan, sehingga dapat memastikan bahwa rencana pengembangan produk tersebut sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang diinginkan.

2. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap ini, peneliti akan melakukan perancangan produk berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan serta menyusun instrumen yang diperlukan untuk menilai produk yang dikembangkan. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap ini adalah sebagai berikut:

a. Merancang inti dari buku cerita bergambar.

Peneliti merancang inti atau ide pokok dari buku cerita bergambar yang akan dikembangkan. Perancangan mencakup pemilihan tema cerita, alur, tokoh, pesan moral, serta pendekatan visual yang relevan dengan tingkat perkembangan anak usia dini.

b. Menetapkan spesifikasi produk yang akan dibuat.

Spesifikasi produk ini mencakup aspek teknis seperti ukuran buku, jumlah halaman, jenis ilustrasi, gaya bahasa, warna, serta struktur isi. Penentuan spesifikasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran.

c. Menyusun instrumen penilaian.

Instrumen ini disusun dalam bentuk angket atau lembar validasi yang akan digunakan oleh ahli materi dan ahli media. Tujuannya adalah untuk memperoleh masukan yang dapat digunakan dalam revisi dan penyempurnaan produk.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pengembangan adalah suatu proses yang bertujuan untuk mewujudkan desain yang telah ditetapkan menjadi kenyataan. Tahapan ini melibatkan pembuatan media buku cerita bergambar berbasis cerita rakyat Tana Luwu. Setelah media tersebut selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah melakukan konsultasi dengan validator, yaitu validator ahli materi dan validator ahli media. Dengan demikian, hasil pengembangan dapat dinilai secara komprehensif dan memastikan kualitasnya. Setelah proses validasi selesai dilakukan, tahap berikutnya melibatkan revisi terhadap saran yang diberikan oleh validator. Tujuan dari revisi

ini adalah untuk memastikan bahwa produk media buku cerita bergambar berbasis cerita rakyat Tana Luwu yang dihasilkan adalah produk yang baik dan sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Keterbatasan dalam penelitian ini terletak pada tidak dilakukannya uji praktikalitas dan uji efektivitas terhadap produk yang dikembangkan. Hal ini dikarenakan penelitian hanya difokuskan pada tahap development, sehingga hasil penelitian ini terbatas pada tingkat kelayakan produk berdasarkan validasi ahli.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan angket yang diberikan kepada validator ahli dan pendidik dengan tujuan untuk memperoleh informasi terkait kebutuhan serta penilaian terhadap media yang dikembangkan.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Peneliti membuat instrumen pengumpulan data yang umum digunakan oleh peneliti lain serta divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan keakuratan dan relevansinya.

1. Lembar validasi ahli media

Lembar validasi media adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan pendapat dan penilaian dari seorang ahli mengenai suatu media pembelajaran, seperti media buku cerita bergambar. Lembar ini berisi sejumlah indikator yang dirancang untuk mengevaluasi berbagai aspek dari media tersebut. Berikut lembar validasi ahli desain bisa dilihat di bawah ini:

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media

| No | Indikator | Aspek yang Dinilai |
|----|--|-----------------------|
| 1 | Kesesuaian ukuran dan layout buku | Desain Tampilan |
| 2 | Kejelasan jenis huruf, ukuran, dan keterbacaan teks | Tipografi |
| 3 | Kesesuaian gambar dengan isi cerita, kemenarikan visual | Ilustrasi |
| 4 | Kesesuaian kombinasi warna dengan tema cerita dan anak usia dini | Warna |
| 5 | Konsistensi penggunaan format, tata letak, dan ilustrasi | Konsistensi |
| 6 | Kemenarikan buku sebagai media pembelajaran | Daya Tarik |
| 7 | Kemampuan media menumbuhkan minat baca anak | Interaktivitas Visual |
| 8 | Media sesuai untuk digunakan pada anak usia dini | Kesesuaian Media |

2. Lembar Validasi Ahli Materi

Lembar validasi ahli materi adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan penilaian dari seorang ahli mengenai konten atau materi pembelajaran yang terdapat dalam suatu media, seperti buku cerita bergambar. Lembar ini berisi daftar pertanyaan atau indikator yang dirancang untuk mengevaluasi berbagai aspek dari materi tersebut. Berikut lembar validasi ahli materi bisa dilihat di bawah ini:

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

| No | Indikator | Aspek yang Dinilai |
|----|---|--------------------|
| 1 | Kesesuaian isi cerita dengan tujuan pembelajaran | Kesesuaian Materi |
| 2 | Ketepatan informasi dan tidak menimbulkan miskonsepsi | Kebenaran Konsep |
| 3 | Kesesuaian tingkat kedalaman materi dengan anak usia dini | Kedalaman Materi |
| 4 | Penggunaan bahasa yang sederhana, komunikatif, dan sesuai dengan anak | Bahasa |
| 5 | Relevansi cerita dengan nilai budaya dan kearifan lokal | Keterkaitan Budaya |

| | | |
|---|--|----------------------|
| | Keterpaduan antara isi cerita | |
| 6 | dengan pesan moral yang ingin disampaikan | Keterpaduan Materi |
| | Materi mendukung pengembangan | |
| 7 | aspek sosial-emosional dan nilai karakter anak | Kebermaknaan |
| | Kesesuaian isi dengan kurikulum | |
| 8 | PAUD/pendidikan anak usia dini | Kesesuaian Kurikulum |

G. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, teknik yang digunakan untuk menganalisis data akan dijelaskan secara rinci sebagai berikut:

1. Analisis Deskriptif Kualitatif

Teknik analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dari validator. Dalam proses ini, data kualitatif yang mencakup berbagai kritik, tanggapan, masukan, dan saran dari validator ahli akan dikelompokkan. Tujuan dari pengelompokkan ini adalah untuk memperoleh informasi yang jelas dan dapat digunakan untuk melakukan perbaikan pada lembar validasi yang telah disusun.

2. Analisis Deskriptif Kuantitatif

Teknik analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang didapatkan dari lembar validasi. Dalam proses ini, data yang terkumpul akan dianalisis agar dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai hasil validasi.

a. Teknik Analisis Data Validitas

Dari hasil validasi ahli dianalisis dengan mempertimbangkan berbagai kritik, tanggapan, masukan, dan saran yang diberikan oleh setiap validator. Informasi yang terkumpul akan digunakan sebagai panduan dalam merevisi produk. Setiap validator akan diberikan lembar validasi untuk menilai setiap instrumen yang ada, di mana validator diminta untuk memberikan penilaian dengan memberi tanda centang pada skala likert 1-5 seperti berikut ini:

Skor 1 : Tidak Valid

Skor 2 : Kurang Valid

Skor 3 : Cukup Valid

Skor 4 : Valid

Skor 5 : Sangat Valid

Hasil dari analisis digunakan sebagai pedoman dalam melakukan revisi terhadap produk. Teknik analisis data validitas melibatkan pengolahan data dari setiap validator yang memberikan penilaian. Selanjutnya data tersebut akan ditabulasi dan dihitung persentasenya menggunakan rumus:

$$\text{Presentase} = \frac{\Sigma x \text{ jumlah skor yang diperoleh}}{\Sigma xi \text{ skor maksimum}} \times 100\%$$

Tabel 3.4 Kategori Penilaian Kevalidan Produk

| % | Kategori |
|----------|-----------------|
| 0-20 | Tidak Valid |
| 21-40 | Kurang Valid |
| 41-59 | Cukup Valid |
| 60-79 | Valid |
| 80-100 | Sangat Valid |

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Pengembangan Buku Cerita Bergambar

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media buku cerita bergambar yang mengangkat cerita rakyat Tana Luwu, dengan tujuan memperkenalkan bahasa Luwu kepada anak usia dini di Kota Palopo.

Penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Namun, pada penelitian ini proses hanya dilakukan hingga tahap pengembangan. Adapun uraian mengenai tahap analisis, desain, dan pengembangan akan dipaparkan pada paragraph berikut.

a. Hasil Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis mendalam terhadap kebutuhan-kebutuhan yang terkait dengan proses pembelajaran. Selain itu, peneliti juga mengumpulkan informasi yang relevan mengenai produk yang akan dikembangkan, sehingga dapat memastikan bahwa rencana pengembangan produk tersebut sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang diinginkan.

Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan yang telah dilakukan bersama pendidik di TK Kota Palopo, diperoleh informasi bahwa buku cerita bergambar telah digunakan sebagai salah satu media pembelajaran dan mampu menarik perhatian serta minat anak selama proses pembelajaran berlangsung. Anak menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi ketika pembelajaran menggunakan

buku dengan ilustrasi berwarna dan visual yang menarik, sehingga anak lebih fokus dalam memperhatikan isi cerita. Namun demikian, buku cerita bergambar yang tersedia masih terbatas dari segi jumlah dan variasi, serta belum memuat cerita rakyat Tana Luwu. Di sisi lain, pendidik menunjukkan dukungan terhadap pengembangan media pembelajaran baru serta membutuhkan buku cerita bergambar berbasis cerita rakyat Tana Luwu sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan buku cerita bergambar berbasis cerita rakyat Tana Luwu dinilai perlu dilakukan untuk memperkaya variasi media pembelajaran.

b. Hasil Desain (*Design*)

Pada tahap ini, peneliti akan melakukan perancangan produk berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan serta menyusun instrumen yang diperlukan untuk menilai produk yang dikembangkan. Dalam proses ini, terdapat beberapa langkah yang akan dilakukan peneliti untuk memastikan media sesuai dengan kebutuhan anak usia dini, diantaranya:

1) Membuat rancangan modul ajar

Perancangan modul ajar dilakukan sebagai upaya untuk menyusun berbagai kegiatan pembelajaran yang dapat diterapkan dengan memanfaatkan media buku cerita bergambar berbasis cerita rakyat Tana Luwu. Modul ajar berfungsi sebagai perangkat yang mendukung guru dalam melaksanakan proses pembelajaran, khususnya dalam mengenalkan cerita rakyat Tana Luwu kepada anak usia dini. Isi dari modul ajar ini meliputi kata pengantar, identitas modul ajar, gambaran umum, peta konsep, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran,

indikator ketercapaian tujuan pembelajaran, langkah-langkah kegiatan, uraian kegiatan inti, media pembelajaran, asesmen (penilaian), dan lampiran.

2) Membuat rancangan buku cerita bergambar berbasis cerita rakyat Tana Luwu

Peneliti menyusun rancangan bahan ajar berupa buku cerita bergambar yang diadaptasi dari cerita rakyat Tana Luwu. Dalam proses pengembangannya, peneliti menelusuri berbagai referensi serta menyiapkan ilustrasi yang relevan untuk mendukung penyusunan buku. Perancangan buku cerita bergambar ini dilakukan dengan memperhatikan komponen serta sistematika penyusunannya agar sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Gambaran rancangan pengembangan buku cerita bergambar tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Papan cerita buku cerita bergambar

| No | Papan Cerita | Keterangan |
|----|------------------------------------|---|
| 1 | Tampilan Sampul Depan dan Belakang | Sampul depan buku cerita bergambar ini dirancang dengan menampilkan ilustrasi yang relevan dengan isi cerita, disertai judul serta nama penulis. Adapun pada bagian sampul belakang ditambahkan logo UIN Palopo, latar belakang pemandangan laut, dan tulisan instansi penulis. |
| 2 | Lembar Penulis | Nama penulis, validator ahli materi, validator ahli desain, serta dosen pembimbing I dan II dicantumkan pada lembar penulis. |
| 3 | Bagian Isi Cerita | Bercerita mengapa sebagian orang di Luwu tidak mau memakan ikan tenggiri, yang biasa disebut ikan sori. |

3) Membuat lembar validasi produk

Lembar validasi produk memuat petunjuk pengisian serta tabel penilaian yang berisi pernyataan terkait aspek-aspek tertentu yang perlu dievaluasi oleh

validator. Lembar ini nantinya diberikan kepada dua validator, yaitu validator materi dan validator media.

c. Hasil Pengembangan (*Development*)

Tahapan ini melibatkan pembuatan media buku cerita bergambar berbasis cerita rakyat Tana Luwu, yang akan dipaparkan pada paragraph berikut:

1) Gambaran Umum Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa buku cerita bergambar berbasis cerita rakyat Tana Luwu untuk anak usia dini. Sumber cerita yang digunakan berasal dari karya seorang penulis bernama Eka yang diperoleh melalui laman Google dan hanya berupa teks tanpa ilustrasi. Teks tersebut kemudian dijadikan sebagai sumber awal untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran berbentuk buku cerita bergambar yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak usia dini.

Pengembangan produk tidak dilakukan dengan menyalin teks secara langsung, melainkan melalui proses adaptasi dan pengolahan ulang. Beberapa bagian cerita diubah redaksinya, disederhanakan bahasanya, serta ditambahkan beberapa bagian cerita baru agar alur cerita lebih runtut, mudah dipahami, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, produk juga ditambahkan pesan moral yang disesuaikan dengan isi cerita.

2) Proses Pengembangan Buku Cerita Bergambar

a) Pengembangan Isi Cerita

Pengembangan isi cerita dilakukan dengan menyesuaikan bahasa, alur, dan isi cerita agar sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa anak usia dini. Kalimat

yang terlalu panjang disederhanakan menjadi kalimat pendek dan komunikatif. Beberapa bagian cerita dari sumber awal diubah dan ditambahkan untuk memperjelas alur cerita. Pada bagian akhir cerita, ditambahkan pesan moral yang bertujuan menanamkan nilai karakter kepada anak.

b) Pembuatan Ilustrasi

Ilustrasi buku cerita dibuat secara mandiri oleh peneliti menggunakan aplikasi *ibis Paint*. Tokoh utama dalam cerita digambarkan sebagai seorang lelaki tua dan seorang anak laki-laki, sesuai dengan karakter yang terdapat dalam cerita. Proses pembuatan ilustrasi memperhatikan kesederhanaan bentuk, ekspresi tokoh, serta pemilihan warna yang cerah dan menarik agar dapat membantu anak memahami isi cerita secara visual. Setiap ilustrasi disesuaikan dengan bagian cerita yang menyertainya. Pembuatan ilustrasi yang dibuat dalam pengembangan buku cerita bergambar ini meliputi:

(1) Sampul Depan

Sampul depan didesain dengan latar belakang pemandangan laut. Pada bagian tengah ditempatkan ilustrasi anak nelayan dan ikan tenggiri yang dibuat menggunakan aplikasi *Ibis Paint*. Di atas ilustrasi tersebut tercantum judul utama, sedangkan pada bagian bawahnya dicantumkan nama penulis.



Gambar 4.1 Sampul Depan

(2) Sampul Belakang

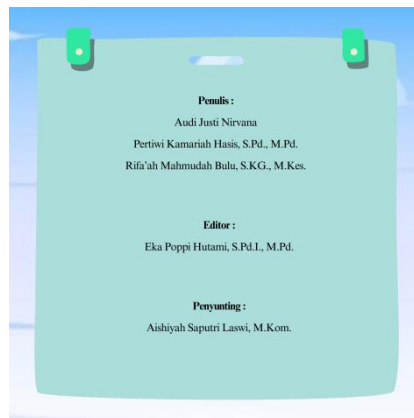
Sampul belakang didesain menggunakan latar belakang pemandangan laut yang dilengkapi dengan logo UIN Palopo, serta instansi penulis.



Gambar 4.2 Sampul Belakang

(3) Lembar Penulis

Lembar penulis mencantumkan nama penulis, validator ahli materi, validator ahli media, serta nama dosen pembimbing I dan II. Desain lembar tersebut dibuat sederhana dengan latar belakang langit biru dan tambahan elemen visual berupa kertas berwarna biru.



Gambar 4.3 Lembar Penulis

(4) Pengantar Cerita

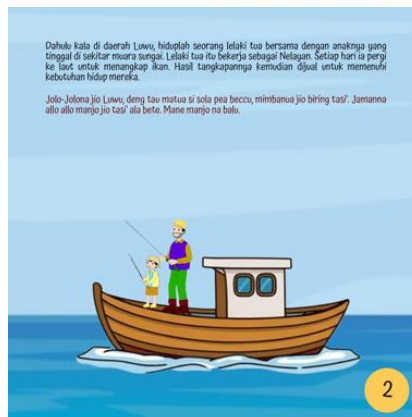
Pada halaman pertama ditampilkan bagian pembuka yang berisi pengantar cerita.



Gambar 4.4 Pengantar Cerita

(5) Isi Cerita

Pada halaman kedua ditampilkan cerita mengenai seorang ayah yang tinggal bersama anaknya di tepi laut. Ayah tersebut berprofesi sebagai nelayan yang setiap hari pergi melaut untuk mencari ikan, kemudian hasil tangkapannya dijual guna mencukupi kebutuhan hidup mereka.



Gambar 4.5 Isi Cerita

Pada halaman ketiga ditampilkan cerita mengenai seorang anak nelayan yang menjual ikan hasil tangkapannya ke wilayah pedesaan.



Gambar 4.6 Isi Cerita

Pada halaman keempat ditampilkan cerita mengenai seorang anak nelayan yang pulang dengan penuh semangat setelah menjual ikan hasil tangkapannya.



Gambar 4.6 Isi Cerita

Pada halaman kelima ditampilkan cerita mengenai seorang anak nelayan yang menyerahkan uang hasil jualan kepada ayahnya, namun sang ayah berpesan agar sebagian kecil uang itu digunakan untuk jajan sementara sisanya dipergunakan untuk membeli beras.



Gambar 4.7 Isi Cerita

Pada halaman keenam ditampilkan cerita mengenai pada hari berikutnya sang ayah mengajak anaknya berziarah ke makam ibunya. Keduanya bersama-sama memanjatkan doa untuk almarhumah. Setelah itu, sang ayah menyampaikan pesan bahwa apabila suatu saat ia telah tiada, maka anaknya diminta untuk melanjutkan pekerjaannya serta menjaga perahu yang ditinggalkan.



Gambar 4.8 Isi Cerita

Pada halaman ketujuh ditampilkan cerita mengenai pada pagi hari mereka berangkat untuk memancing. Namun, di tengah perjalanan datang ombak besar yang menenggelamkan perahu hingga membuat keduanya terpisah dan terbawa arus laut.



Gambar 4.9 Isi Cerita

Pada halaman kedelapan ditampilkan cerita mengenai beberapa jam kemudian, sang ayah ditemukan telah meninggal dunia, sedangkan anaknya berhasil selamat karena ditolong seekor ikan tenggiri. Dan sebagai bentuk rasa syukur, anak itu mengucapkan terimakasih serta berjanji tidak akan memakan ikan tenggiri hingga keturunannya.



Gambar 4.10 Isi Cerita

(6) Pesan Moral

Pada halaman kesembilan ditampilkan pesan moral mengenai pentingnya rasa syukur dan doa, tanggung jawab dan pengorbanan untuk keluarga, serta keberanian dalam menghadapi situasi sulit.



Gambar 4.11 Pesan Moral

c) Penyusunan Buku Cerita

Setelah ilustrasi selesai dibuat, tahap selanjutnya adalah penyusunan buku cerita menggunakan aplikasi *Canva*. Buku disusun dengan ukuran kertas 25cm x 18,2 cm. Pada tahap ini, peneliti menambahkan latar belakang yang sesuai dengan suasana cerita serta mengatur tata letak gambar dan teks agar terlihat rapi dan

mudah dibaca. Penulisan teks cerita menggunakan *font Nunito Sans*, karena jenis huruf ini sederhana dan ramah bagi anak usia dini.

3) Pesan Moral dalam Buku Cerita

Buku cerita bergambar yang dikembangkan memuat pesan moral yang disesuaikan dengan isi cerita. Pesan moral disampaikan menggunakan bahasa sederhana dan jelas agar mudah dipahami oleh anak. Nilai-nilai yang ditanamkan antara lain pentingnya rasa syukur dan doa, tanggung jawab, serta keberanian dalam menghadapi situasi sulit. Dengan demikian, buku cerita tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana penanaman nilai moral dan karakter anak usia dini.

4) Spesifikasi Produk

Tabel 4.2 Spesifikasi Produk

| No | Komponen | Spesifikasi |
|----|---------------------|--|
| 1 | Jenis Produk | Buku cerita bergambar anak usia dini |
| 2 | Sumber Cerita | Adaptasi dari karya tulisan penulis di Google |
| 3 | Bentuk Awal Sumber | Teks naratif tanpa ilustrasi |
| 4 | Teknik Pengembangan | Adaptasi, perubahan redaksi, dan penambahan isi cerita |
| 5 | Tokoh Utama | Seorang lelaki tua dan seorang anak laki-laki |
| 6 | Aplikasi Ilustrasi | Ibis Paint |
| 7 | Aplikasi Penyusunan | Canva |
| 8 | Ukuran Buku | 25cm x 18,2cm |
| 9 | Jenis Huruf | <i>Nunito Sans</i> |

| | | |
|----|------------------|---------------------------------------|
| 10 | Unsur Tambahan | Latar belakang dan ilustrasi berwarna |
| 11 | Muatan Nilai | Nilai moral dan karakter |
| 12 | Sasaran Pengguna | Anak Usia Dini |

2. Kevalidan Media Buku Cerita Bergambar

Proses validasi dilakukan oleh ahli sesuai bidangnya, yakni validator materi serta validator desain. Tujuan dari validasi ini adalah untuk menilai kelayakan media dan mengidentifikasi aspek yang perlu disempurnakan. Tindak lanjut perbaikan dilaksanakan berdasarkan saran dan rekomendasi ahli validator untuk menghasilkan media yang lebih optimal.

a. Hasil Uji Validasi Ahli Materi

Validasi oleh ahli materi dalam pengembangan media ini dilakukan untuk memperoleh informasi terkait tingkat kelayakan isi materi pada modul ajar yang disusun. Adapun hasil penelitian dari validator materi terhadap media yang dikembangkan dapat diuraikan sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Validasi Oleh Ahli Materi

| No | Aspek yang Dinilai | Indikator | Skor (1-5) |
|----|--------------------|---|------------|
| 1 | Kesesuaian Materi | Kesesuaian isi cerita dengan tujuan pembelajaran | 5 |
| 2 | Kebenaran Konsep | Ketepatan informasi dan tidak menimbulkan miskonsepsi | 5 |
| 3 | Kedalaman Materi | Kesesuaian tingkat kedalaman materi dengan anak usia dini | 4 |
| 4 | Bahasa | Penggunaan bahasa yang sederhana, komunikatif, dan sesuai dengan anak | 4 |
| 5 | Keterkaitan Budaya | Relevansi cerita dengan nilai budaya dan kearifan lokal | 4 |
| 6 | Keterpaduan Materi | Keterpaduan antara isi cerita dengan | 5 |

| | | | |
|------------------------|----------------------|---|---------------------|
| 7 | Kebermaknaan | pesan moral yang ingin disampaikan Materi mendukung pengembangan aspek sosial, emosional, dan nilai karakter anak | 5 |
| 8 | Kesesuaian Kurikulum | Kesesuaian isi dengan kurikulum PAUD/pendidikan anak usia dini | 5 |
| Total Skor | | | 37 |
| Presentase Skor | | | 92,5% |
| Kategori | | | Sangat Valid |

Σx jumlah skor yang diperoleh

Presentase = $\frac{\Sigma x \text{ jumlah skor yang diperoleh}}{\Sigma xi \text{ skor maksimum}} \times 100\%$

Σxi skor maksimum

$$\begin{aligned}
 &= \frac{37}{8 \times 5} \times 100\% \\
 &= \frac{37}{40} \times 100\% \\
 &= 0,92 \times 100\% \\
 &= 92,5\%
 \end{aligned}$$

b. Hasil Uji Validasi Ahli Media

Validasi oleh ahli desain dalam pengembangan media ini dilakukan untuk memperoleh informasi terkait tingkat kelayakan tampilan produk yang dikembangkan sebelum diujicobakan kepada pengguna. Adapun hasil penelitian dari validator desain terhadap media yang dikembangkan dapat diuraikan sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Validasi Oleh Ahli Media

| No | Aspek yang Dinilai | Indikator | Skor (1–5) |
|------------------------|---------------------------|--|-----------------------|
| 1 | Desain Tampilan | Kesesuaian ukuran dan layout buku | 3 |
| 2 | Tipografi | Kejelasan jenis huruf, ukuran, dan keterbacaan teks | 3 |
| 3 | Ilustrasi | Kesesuaian gambar dengan isi cerita, kemenarikan visual | 3 |
| 4 | Warna | Kesesuaian kombinasi warna dengan tema cerita dan anak usia dini | 3 |
| 5 | Konsistensi | Konsistensi penggunaan format, tata letak, dan ilustrasi | 4 |
| 6 | Daya Tarik | Kemenarikan buku sebagai media pembelajaran | 3 |
| 7 | Interaktivitas Visual | Kemampuan media menumbuhkan minat baca anak | 4 |
| 8 | Kesesuaian Media | Media sesuai untuk digunakan pada anak usia dini | 4 |
| Total Skor | | | 27 |
| Presentase Skor | | | 84,38% |
| Kategori | | | Sangat Valid |

Σx jumlah skor yang diperoleh

Presentase = $\frac{\quad}{\quad} \times 100\%$

Σxi skor maksimum

$$= \frac{27}{8 \times 4} \times 100\%$$

$$= \frac{27}{32} \times 100\%$$

$$= 0,84 \times 100\%$$

$$= 84,38\%$$

c. Revisi Hasil Uji Validasi

Revisi terhadap hasil uji validasi dilakukan dengan mengacu pada masukan serta saran yang diberikan oleh para validator melalui lembar validasi.

1) Ahli Materi

Adapun masukan dari validator ahli materi dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.5 Saran dari Ahli Materi

| Nama Validator Ahli Materi | Saran |
|---------------------------------|---|
| Eka Poppi Hutami, S.Pd.I.,M.Pd. | Lebih giat lagi membaca buku PAUD/Jurnal PAUD sebagai referensi |

Berdasarkan saran dari validator materi, disarankan agar peneliti lebih giat membaca buku maupun jurnal yang berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Menindaklanjuti saran tersebut, peneliti merujuk pada berbagai buku dan jurnal PAUD yang relevan sehingga isi cerita dalam buku bergambar menjadi lebih tepat, edukatif, serta mendukung tujuan pembelajaran yang diharapkan.

2) Ahli Desain

Adapun masukan dari validator ahli desain dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.6 Saran dari Ahli Media

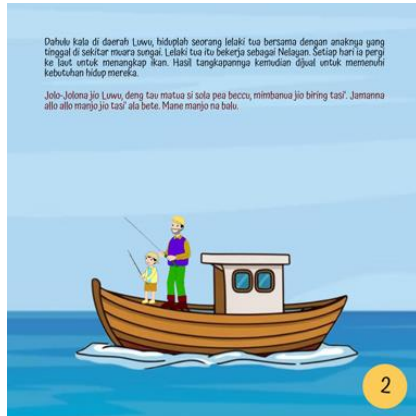
| Nama Validator Ahli Desain | Saran |
|--------------------------------|--|
| Aishiyah Saputri Laswi, M.Kom. | Buku cerita ini sudah cukup baik dari sisi visual dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran anak usia dini. Namun, perlu perbaikan pada tipografi (pemilihan font dan ukuran), peningkatan kualitas ilustrasi (lebih detail, ekspresif, dan penuh warna cerah), serta tata letak yang lebih proporsional agar tampilan buku lebih menarik dan ramah anak. |

Berdasarkan saran dari validator media, peneliti melakukan perbaikan sesuai dengan saran serta masukan yang diperoleh. Hasil revisi terhadap media buku cerita bergambar berbasis cerita rakyat Tana Luwu untuk anak usia dini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7 Hasil Revisi dari Ahli Media

| Sebelum Revisi | Setelah Revisi |
|--|--|
|  <p data-bbox="464 904 635 936">Gambar 4.12</p> <p data-bbox="301 960 799 1104">Perlu perbaikan tatak letak agar lebih seimbang dan menarik untuk anak usia dini.</p> |  <p data-bbox="991 904 1161 936">Gambar 4.13</p> <p data-bbox="825 960 1323 1104">Tata letak pada buku cerita bergambar telah diperbaiki sehingga tampilan menjadi lebih seimbang.</p> |
|  <p data-bbox="464 1579 635 1610">Gambar 4.14</p> <p data-bbox="301 1635 799 1724">Perlu penyederhanaan kalimat agar lebih mudah dipahami.</p> |  <p data-bbox="991 1579 1161 1610">Gambar 4.15</p> <p data-bbox="825 1635 1323 1778">Kalimat dalam cerita telah disederhanakan agar lebih mudah dipahami.</p> |

Sebelum Revisi



Gambar 4.16

Tampilan visual perlu lebih atraktif untuk menambah daya tarik anak.



Gambar 4.18

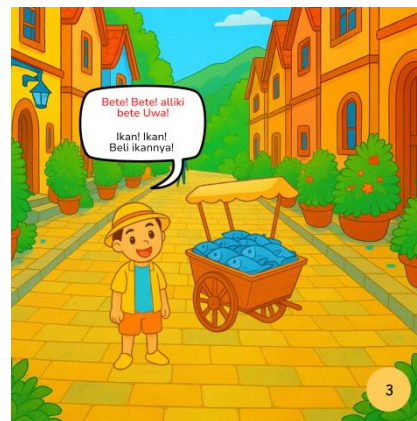
Perlu kombinasi warna yang lebih cerah agar lebih menarik untuk anak.

Setelah Revisi



Gambar 4.17

Perbaikan dilakukan dengan tampilan visual yang lebih atraktif.



Gambar 4.19

Kombinasi warna telah disesuaikan dengan menggunakan warna yang lebih cerah dan kontras.

Sebelum Revisi



Gambar 4.20

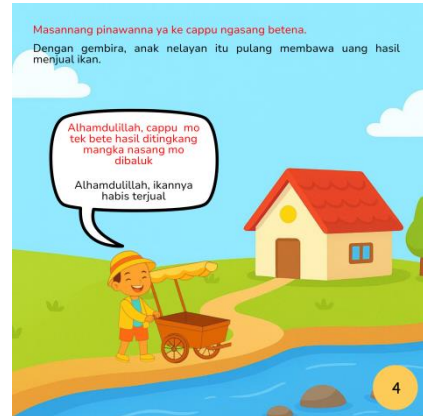
Perlu perbaikan pada penyelarasan teks dengan ilustrasi agar lebih rapi.



Gambar 4.22

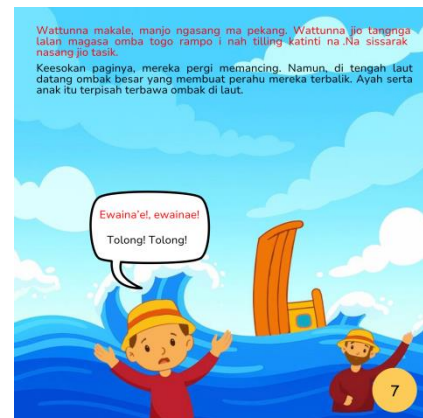
Gunakan font ramah anak dengan ukuran sedikit lebih besar.

Setelah Revisi



Gambar 4.21

Penyelarasan antara teks dan ilustrasi telah diperbaiki.



Gambar 4.23

Jenis font yang digunakan telah diganti dengan font ramah anak dan ukuran sedikit lebih besar.

Sebelum Revisi



Gambar 4.24

Ilustrasi kurang detail dan variasi ekspresi sehingga perlu diperkaya agar lebih menarik bagi anak.

Setelah Revisi



Gambar 4.25

Ilustrasi diperbaiki dengan menambahkan detail dan variasi ekspresi pada tokoh.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbentuk buku cerita bergambar yang mengangkat cerita rakyat Tana Luwu. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan ADDIE yang mencakup lima tahapan, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Akan tetapi, penelitian ini hanya dilakukan hingga tahap validasi pada proses pengembangannya, tanpa melanjutkan ke tahap implementasi dan evaluasi.

Pada tahap analisis, peneliti melakukan analisis mendalam terhadap kebutuhan-kebutuhan yang terkait dengan proses pembelajaran. Selain itu, peneliti juga mengumpulkan informasi yang relevan mengenai produk yang akan dikembangkan, sehingga dapat memastikan bahwa rencana pengembangan produk

tersebut sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang diinginkan. Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan yang telah dilakukan bersama pendidik di TK Kota Palopo, diperoleh informasi bahwa buku cerita bergambar telah digunakan sebagai salah satu media pembelajaran dan mampu menarik perhatian serta minat anak selama proses pembelajaran berlangsung. Anak menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi ketika pembelajaran menggunakan buku dengan ilustrasi berwarna dan visual yang menarik, sehingga anak lebih fokus dalam memperhatikan isi cerita. Namun demikian, buku cerita bergambar yang tersedia masih terbatas dari segi jumlah dan variasi, serta belum memuat cerita rakyat Tana Luwu. Di sisi lain, pendidik menunjukkan dukungan terhadap pengembangan media pembelajaran baru serta membutuhkan buku cerita bergambar berbasis cerita rakyat Tana Luwu sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan buku cerita bergambar berbasis cerita rakyat Tana Luwu dinilai perlu dilakukan untuk memperkaya variasi media pembelajaran.

Pada tahap desain, diawali dengan pembuatan modul ajar sebagai pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran. Selanjutnya, dirancang buku cerita bergambar berbasis cerita rakyat Tana Luwu yang dilengkapi dengan papan cerita (*storyboard*) untuk mengatur urutan cerita dan gambarnya dengan rapi. Sampul depan menampilkan ilustrasi sesuai isi cerita beserta judul dan nama penulis, sementara sampul belakang memuat logo UIN Palopo, latar pemandangan laut, serta identitas instansi penulis. Pada lembar penulis dicantumkan nama penulis dan validator ahli. Isi cerita mengangkat kisah lokal, yaitu alasan sebagian masyarakat Luwu tidak memakan ikan tenggiri yang dikemas dengan bahasa

sederhana agar mudah dipahami anak usia dini. Selain itu, disusun pula lembar validasi produk sebagai instrumen penilaian yang akan digunakan oleh validator ahli.

Pada tahap pengembangan, media buku cerita bergambar ini dibuat dalam bentuk fisik dengan mencetak desain buku pada bahan kertas hvs tebal berukuran 25cm x 18,2cm agar dapat digunakan oleh anak usia dini. Setiap halaman dicetak berwarna penuh dengan ilustrasi yang disesuaikan dengan jalan cerita, serta teks yang ditulis menggunakan font *Nunito Sans* dan ukuran sedikit lebih besar untuk memudahkan keterbacaan. Tata letak disusun seimbang antara teks dan gambar sehingga anak lebih mudah memahami isi cerita.

Produk awal yang dihasilkan kemudian divalidasi oleh dua ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Hasil penilaian dari ahli materi memperoleh skor 37 atau setara 92,5% dengan kategori sangat layak. Sementara itu, hasil penilaian dari ahli media memperoleh skor 27 atau setara 84,38% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan masukan dari validator ahli, dilakukan revisi berupa perbaikan tata letak agar lebih seimbang, penyederhanaan kalimat agar lebih mudah dipahami, tampilan visual lebih atraktif, kombinasi warna yang lebih cerah, penyelarasan teks dengan ilustrasi agar lebih rapi, dan penambahan detail ilustrasi serta variasi ekspresi tokoh.

Hasil penelitian ini didukung dengan penelitian terdahulu yang memiliki relevansi kuat terhadap fokus kajian. Penelitian yang dilakukan oleh Ni Ketut Sumiati (2021) mengenai pengembangan buku cerita bergambar digital berbasis audio visual untuk menstimulasi empati anak kelompok B di TK Kumara Sari

Denpasar menunjukkan bahwa proses pengembangan dilakukan melalui tahap analisis, perancangan, pengembangan, dan evaluasi. Validasi yang dilakukan oleh ahli desain pembelajaran, ahli media, serta ahli materi masing-masing memperoleh persentase 85% dengan kategori baik. Selain itu, hasil uji coba perorangan memperoleh skor 97% dengan kategori sangat baik. Temuan ini mengindikasikan bahwa media buku cerita bergambar digital yang dikembangkan tidak hanya memenuhi kriteria kelayakan, tetapi juga efektif untuk menstimulasi kemampuan empati anak sehingga layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.³³

Penelitian lain oleh Nurulloh Lailatul Jannah (2022) juga memperkuat hasil penelitian ini. Penelitian tersebut berfokus pada pengembangan buku cerita bergambar untuk meningkatkan kemampuan bahasa Jawa Ngoko Alus pada anak usia 5-6 tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ahli media memberikan persentase kelayakan sebesar 88% dan ahli materi sebesar 86%, keduanya termasuk dalam kategori sangat layak. Lebih lanjut, uji coba kepada 20 guru TK di Kabupaten Mojokerto memperoleh hasil 85,2% yang juga berada pada kategori sangat layak. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa media buku cerita bergambar berbasis budaya lokal sangat bermanfaat sebagai sarana pembelajaran, khususnya untuk mengenalkan dan melestarikan bahasa daerah sejak usia dini.³⁴

³³ Sumiati, Ni Ketut. *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Audio Visual Untuk Menstimulasi Kemampuan Empati Anak Kelompok B Di Tk Kumara Sari Denpasar Tahun Ajaran 2020/2021*. Diss. Universitas Pendidikan Ganesha, 2021.

³⁴ Jannah, Nurulloh Lailatul. "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Jawa Ngoko Alus Pada Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Paud Teratai* 11 (2022): 1-8.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Melina Yuli Kartika, Vit Ardhyantama, dan Urip Tisngati (2023) tentang pengembangan media buku cerita bergambar untuk meningkatkan pemahaman anak mengenai mitigasi bencana juga memberikan kontribusi penting. Pengembangan media dilakukan dengan menggunakan model ADDIE, dan hasil validasi menunjukkan bahwa media tersebut memperoleh penilaian sangat baik dari para ahli, yaitu rata-rata 4,5 dari ahli media, 5 dari ahli materi, serta 4,36 dari ahli bahasa. Tidak hanya itu, respon anak terhadap media juga sangat positif, baik pada kelompok kecil dengan rata-rata skor 4,71 maupun pada kelompok besar dengan rata-rata skor 4,38. Keduanya termasuk kategori sangat valid. Penelitian ini membuktikan bahwa media buku cerita bergambar memiliki potensi besar dalam memberikan pemahaman praktis kepada anak, terutama mengenai kesiapsiagaan menghadapi bencana gempa bumi dan tsunami.³⁵

Berdasarkan hasil-hasil penelitian terdahulu tersebut, dapat terlihat adanya kesamaan arah dengan penelitian ini, yaitu sama-sama menekankan pentingnya media buku cerita bergambar sebagai sarana pembelajaran yang menarik, edukatif, serta layak digunakan. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan buku cerita bergambar yang dilakukan dalam penelitian ini memiliki landasan yang kuat dan didukung oleh bukti empiris dari penelitian sebelumnya sehingga semakin memperkuat kualitas serta relevansi produk yang dikembangkan.

³⁵ Kartika, Melina Yuli, Vit Ardhyantama, And Urip Tisngati. "Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Pemahaman Anak Tentang Mitigasi Bencana." *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 13.1 (2023): 76-86.

Buku cerita bergambar berbasis cerita rakyat Tana Luwu yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan nilai-nilai budaya lokal kepada anak usia dini dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami. Pemanfaatan media ini sejalan dengan teori konstruktivisme Jean Piaget yang menekankan bahwa anak membangun pengetahuannya melalui pengalaman langsung dengan lingkungan sekitar.³⁶ Selain itu, buku cerita bergambar ini dapat digunakan sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran, baik ketika diterapkan pada kegiatan belajar mengajar di kelas maupun saat anak terlibat dalam aktivitas kelompok kecil yang bersifat interaktif. Pendidik dapat mendampingi anak dalam proses belajar dan membacakan buku cerita bergambar berbasis cerita rakyat Tana Luwu sambil memberikan penjelasan mengenai pesan moral yang terkandung di dalamnya.

³⁶ Hasanah, Muwahidah Nur, Ndaru Putri, and Syamsudin Syamsudin. "Understanding learning: Insights into methodology and conceptualization by jean piaget." *Al-Lubab: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Keagamaan Islam* 9.2 (2023): 81-93.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, diperoleh simpulan bahwa pengembangan media buku cerita bergambar berbasis cerita rakyat Tana Luwu untuk anak usia dini menghasilkan temuan sebagai berikut:

1. Analisis kebutuhan menunjukkan bahwa cerita rakyat dinilai penting untuk dikenalkan kepada anak usia dini karena mengandung nilai-nilai moral serta berperan dalam melestarikan budaya lokal. Secara khusus, cerita rakyat Tana Luwu perlu diperkenalkan sejak dini agar anak dapat menghargai kearifan lokal daerahnya. Oleh karena itu, pendidik mengharapkan adanya pengembangan buku cerita bergambar berbasis cerita rakyat Tana Luwu dengan penggunaan bahasa sederhana yang mudah dipahami oleh anak.
2. Pengembangan rancangan media buku cerita bergambar disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan sebelumnya. Tahapan perancangannya meliputi penyusunan modul ajar, pembuatan buku cerita bergambar, serta penyusunan instrumen validasi.
3. Media buku cerita bergambar berbasis cerita rakyat Tana Luwu dinyatakan sangat layak oleh ahli materi dengan skor 92,5% dan oleh ahli media dengan skor 84,38%. Setelah melalui proses validasi, dilakukan revisi pada aspek tata letak, penyederhanaan kalimat, visualisasi, kombinasi warna, keselarasan teks dengan ilustrasi, serta penambahan detail gambar agar media lebih menarik dan mudah dipahami anak.

B. Saran

1. Penelitian mengenai pengembangan buku cerita bergambar berbasis cerita rakyat Tana Luwu ini hanya dilakukan hingga tahap pengembangan. Peneliti selanjutnya yang berminat diharapkan dapat melanjutkan pada tahap implementasi dan evaluasi agar penelitian menjadi lebih komprehensif dan optimal.
2. Bagi pendidik, dapat memanfaatkan media buku cerita bergambar berbasis cerita rakyat Tana Luwu ini sebagai alat bantu dalam kegiatan bercerita.

DAFTAR PUSTAKA

- Eka, P. N. (2021). *Pengembangan Cerita Rakyat Berbasis Budaya Lokal Dengan Menggunakan Media Audio Visual Animasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Lampung* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Fujiastuti, A., & Suyatmi, T. (2019). Media Flash Berbasis Komik Dalam Pembelajaran Menyimak Cerita Rakyat. *J Bahtera_Jurnal Pendidik Bhs Sastra Dan Budaya*.
- Guntur, M., Ilise, R. N., Setyawati, N. S., Santi, N., Sangia, R. A., Isroani, F., ... & Fono, Y. M. (2023). *Pengembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini*. Selat Media.
- Gustita'Iroh, U. M. Z. (2022). *Pengembangan Flipbook Berbasis Hypermedia Pada Materi Getaran Di Mts Negeri 2 Pati* (Doctoral Dissertation, Doctoral Dissertation, Iain Kudus).
- Hadid, Z., Kanzunnudin, M., & Fathurohman, I. (2023). Pengembangan buku cerita rakyat reimbang dalam pembejalaran keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 153-160.
- Halim, D., & Munthe, A. P. (2019). Dampak Pengembangan buku cerita bergambar untuk anak usia dini. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 203-216.
- Hutami, E. P., & Ramli, S. A. (2024). Mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Onet Board Berbasis Seling Untuk Memperkenalkan Huruf

- Hijaiyah Dalam Berbagai Posisi Kepada Anak-Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia*, 1(1), 37-50.
- Ika, I., Wasmin, A., Oktori, S., & Nurhalimah, S. (2023). Kewajiban Menuntut Ilmu Mengembangkan Dan Mengamalkannya. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 1(3), 110-117.
- Jannah, N. L. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Jawa Ngoko Alus Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 11, 1-8.
- Kamariah, P. (2019). *Pengembangan Model Permainan Cooking Class Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Yapi Jaya Makassar* (Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Makassar).
- KaRtika, K. (2023). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Kegiatan Bercakap-Cakap Dengan Media Buku Cerita Bergambar Di Kelompok B Tk Babussalam Kota Palopo* (Doctoral Dissertation, Institut Agama Islam Negeri (Iain) Palopo).
- Kartika, M. Y., Ardhyantama, V., & Tisngati, U. (2023). Pengembangan Media buku cerita bergambar untuk meningkatkan pemahaman anak tentang mitigasi bencana. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 13(1), 76-86.
- Lisnawati, L. (2020). *Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bercerita Dengan Alat Peraga Boneka Tangan Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak Kanak Jumnih Kota Palopo* (Doctoral Dissertation, Institut Agama Islam Negeri (Iain) Palopo).

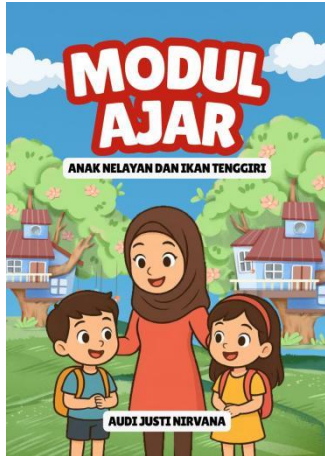
- Mastiah, M., Mutaqin, N. S., & Tirsa, A. (2021). Pengembangan Buku Cerita Rakyat Berbasis Kearifan Lokal Suku Dayak Randuk. *Calls (Journal Of Culture, Arts, Literature, And Linguistics)*, 7(1), 53-66.
- Muliyana, M., & Wardhana, K. E. (2022). Meningkatkan kemampuan berbahasa dengan bermain peran pada anak usia dini. *BOCAH: Borneo Early Childhood Education and Humanity Journal*, 1(2), 115-124.
- Nasaruddin, H., & Nurdin, K. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Board Games untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Binatang Halal dan Haram pada Siswa Kelas VI A Sekolah Dasar Negeri 258 Sinongko. *Albirru: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan Dasar*, 2(2), 13-18.
- Nurmiati, N., & Idrus, L. (2020). Pengaruh Penanaman Spiritual Quotient (SQ) Terhadap Pembentukan Karakter Peserta Didik Melalui Pembelajaran Pai Di Sd Inp. 5/81 Mallari Kecamatan Awangpone. *Jurnal Al-Qayyimah*, 3(2), 70-83.
- Okpatrioka, O. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86-100.
- Putri, E. S., Guntur, M., & Hasis, P. K. (2024). Pengembangan Media Kotak Pintar Menggunakan Bahan Bekas. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia*, 1(2), 79-93.
- Ratnasari, E. M., & Zubaidah, E. (2019). Pengaruh penggunaan buku cerita bergambar terhadap kemampuan berbicara anak. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 267-275.

- Ritonga, A. P., Andini, N. P., & Iklimah, L. (2022). Pengembangan Bahan Ajaran Media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (Mude)*, 1(3), 343-348.
- Rohali, A. D., & Mulyeni, S. (2023). Metode bercerita bagi perkembangan berbicara pada anak usia dini di TK Bina Putra Mandiri Cimahi. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(4), 24-33.
- Sari, F. P. (2022). *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia 3-4 Tahun Di Paud Hang Tuah Kota Bengkulu* (Doctoral dissertation, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu).
- Sari, I. P., Bulu, R. A. M., & Sabani, F. (2025). Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Kreasi Kertas Origami. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia*, 2(1), 9-21.
- Sholihat, N. Z., Sabani, F., Hutami, E. P., & Hasis, P. K. (2025). Analisis Kesulitan Anak dalam Mengidentifikasi Simbol Angka dan Memilih Warna. *Generasi Emas*, 8(1), 54-64.
- Sumiati, N. K. (2021). *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Audio Visual Untuk Menstimulasi Kemampuan Empati Anak Kelompok B Di Tk Kumara Sari Denpasar Tahun Ajaran 2020/2021* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Thoyyibah, L. R. (2020). *Pengembangan buku cerita bergambar dalam menumbuhkan literasi peserta didik di RA At-Thoyyibah Singogalih Tarik Sidoarjo* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).

- Wati, I., & Wati, I. Implementasi Metode Bercerita Siroh Nabawiyah Dalam Meningkatkan Perkembangan Nilai Agama Moral Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Al-Basthi Plakpak Pegantenan Pamekasan. *Jurnal Pena Paud*, 4(2), 117-124.
- Wijayanti, I. (2021). Pemanfaatan Buku Cerita Bergambar Untuk Membentuk Karakter Peduli Sosial Dan Tanggung Jawab Peserta Didik Kelas Iii Sekolah Dasar. *Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*.
- Yusuf, H., Sabani, F., Hasis, P. K., & Hutami, E. P. (2024). Analisis Kompetensi Pedagogik Guru Pendidikan Anak Usia Dini Berdasarkan Latar Belakang Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia*, 1(1), 51-69.
- Zulhelmi, A. (2022). Bahasa al-qur'an di dalam surat yusuf mengatasi kemerosotan akhlak pemuda di zaman modern: Studi analisis menggunakan metode kisah teladan nabi Yusuf. *PROCEEDINGS ICIS 2021*, 1(1).

LAMPIRAN

Lampiran 1: Modul Ajar



I. Lampiran

Formulir Lembar Ceklis

Kategori: _____
 Per: _____

| No. | Indikator Peningkatan | Agus 1 | | Agus 2 | | Agus 3 | | Agus 4 | |
|-----|---|--------|---|--------|---|--------|---|--------|---|
| | | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 |
| 1 | Menyebutkan nama-nama ikan | | | | | | | | |
| 2 | Mengidentifikasi bagian-bagian ikan | | | | | | | | |
| 3 | Mengidentifikasi jenis-jenis ikan | | | | | | | | |
| 4 | Mengidentifikasi habitat ikan | | | | | | | | |
| 5 | Mengidentifikasi cara-cara ikan berenang | | | | | | | | |
| 6 | Mengidentifikasi cara-cara ikan mencari makan | | | | | | | | |
| 7 | Mengidentifikasi cara-cara ikan berkembang biak | | | | | | | | |
| 8 | Mengidentifikasi manfaat ikan | | | | | | | | |
| 9 | Mengidentifikasi ancaman terhadap ikan | | | | | | | | |
| 10 | Mengidentifikasi upaya pelestarian ikan | | | | | | | | |

Catatan Anekdot

Nama Anak: _____
 Usia: _____
 Kelompok: _____
 Tanggal: _____
 Situasi Kegiatan: _____

Cerita Singkat

Dahulu kala di daerah Luwu, hiduplah seorang lelaki tua bernama dengan anaknya yang tinggal di sekitar muara sungai. Lelaki tua itu bekerja sebagai nelayan. Setiap hari ia pergi ke laut untuk menangkap ikan. Hasil tangkapannya kemudian dijual untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.

"Rian! Rian! Beli ikannya!" anaknya berteriak dengan semangat menjual ikan. Setelah semua ikannya habis terjual, ia pulang.

"Ripuk! Iri hasil jualan sop!" kata anak itu sambil memberikan uang pada ayahnya.

"Ambil sedikit untuk kau gunakan jajan, Nani! Sisaanya digunakan untuk membeli beras, jajan quality."

Kesokan harinya, lelaki tua itu mengajak anaknya berziarah ke makam ibunya. Mereka berdua berdiri untuk dimahkotakan.

"Ya Allah, selamatkanlah hidup!" doa sang anak.

"Nak, jika esok aku telah tiada, maka lanjutkanlah pekerjaan ini dan jaga perahu ini dengan sangat baik."

Di pagi harinya, mereka pergi memancing. Namun di tengah perjalanan, ombak besar datang dan menenggelamkan perahu mereka. Mereka terombang-ambing di laut.

"Tolong! Tolong!" teriak anak itu.

Beberapa jam kemudian, ayah anak itu ditemukan meninggal, sementara anaknya diselamatkan oleh Rian Tengger. Rian itu membawa sang anak ke tepi laut.

"Terima kasih telah menyelamatkanku, mulai hari ini aku berjanji bahwa aku hingga anak cacok tidak akan melupakanmu. Apabila dia memakamku, maka akan mendenda perahu kuli yang tidak ada obatnya."

Lampiran 2 : Lembar Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Pengembangan Buku Cerita *My Own Story – Anak Nelayan dan Ikan Tenggiri*

Identitas Validator

| | |
|-----------------|------------------------------------|
| Nama Validator | Eka Poppi Hutani, S. Pd. I. M. Pd. |
| Institusi | |
| Bidang Keahlian | |
| Tanggal | 02 September 2025 |

Petunjuk Pengisian

Bapak/Ibu diminta memberikan penilaian terhadap buku cerita ini berdasarkan aspek materi.

Beri tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

Kriteria:

- 1 = Tidak Baik
- 2 = Kurang Baik
- 3 = Cukup
- 4 = Baik
- 5 = Sangat Baik

Aspek Penilaian Materi

| No | Aspek yang Dinilai | Indikator | Skor (1-5) | Catatan/Saran |
|----|--------------------|---|------------|---------------|
| 1 | Kesesuaian Materi | Kesesuaian isi cerita dengan tujuan pembelajaran | 5 | |
| 2 | Kebenaran Konsep | Ketepatan informasi dan tidak menimbulkan miskonsepsi | 5 | |
| 3 | Kedalaman Materi | Kesesuaian tingkat kedalaman materi dengan anak usia dini | 4 | |
| 4 | Bahasa | Penggunaan bahasa yang sederhana, komunikatif, dan sesuai dengan anak | 4 | |
| 5 | Keterkaitan Budaya | Relevansi cerita | 4 | |

| | | | | |
|---|----------------------|--|---|--|
| | | dengan nilai budaya dan kearifan lokal | | |
| 6 | Keterpaduan Materi | Keterpaduan antara isi cerita dengan pesan moral yang ingin disampaikan | S | |
| 7 | Kebemaknaan | Materi mendukung pengembangan aspek sosial, emosional, dan nilai karakter anak | S | |
| 8 | Kesesuaian Kurikulum | Kesesuaian isi dengan kurikulum PAUD/pendidikan anak usia dini | S | |

Komentar dan Saran Validator

lebih kuat lagi membaca buku
Purd / Jurnal Purd sebagai referensi.

Kesimpulan Validator

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi kecil
- Tidak layak digunakan

Validator,


Eka Roppi Hutami, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 2 : Lembar Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Pengembangan Buku Cerita *My Own Story – Anak Nelayan dan Ikan Tenggiri*

Identitas Validator

| | |
|-----------------|-------------------------------|
| Nama Validator | Aishiyah Saputri Laswi, M.Kom |
| NIP | 19880826 202012 2 011 |
| Bidang Keahlian | Ilmu Komputer |
| Tanggal | 21 Agustus 2025 |

Petunjuk Pengisian

Bapak/Ibu diminta memberikan penilaian terhadap buku cerita ini berdasarkan aspek media.

Beri tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

Kriteria:

- 1 = Tidak Baik
- 2 = Kurang Baik
- 3 = Cukup
- 4 = Baik
- 5 = Sangat Baik

Aspek Penilaian Media

| No | Aspek yang Dinilai | Indikator | Skor (1–5) | Catatan/Saran |
|----|--------------------|---|------------|--|
| 1 | Desain Tampilan | Kesesuaian ukuran dan layout buku | 3 | Layout sudah cukup jelas, namun perlu perbaikan tata letak agar lebih seimbang dan menarik untuk anak usia dini. |
| 2 | Tipografi | Kejelasan jenis huruf, ukuran, dan keterbacaan teks | 3 | Font cukup terbaca, tetapi sebaiknya gunakan font ramah anak (misalnya Comic Sans, Century Gothic) dengan ukuran sedikit |

| | | | | |
|---|-----------------------|--|---|---|
| | | | | lebih besar. |
| 3 | Ilustrasi | Kesesuaian gambar dengan isi cerita, kemenarikan visual | 3 | Ilustrasi sudah sesuai dengan isi cerita, namun kurang detail dan variasi ekspresi sehingga perlu diperkaya agar lebih menarik bagi anak. |
| 4 | Warna | Kesesuaian kombinasi warna dengan tema cerita dan anak usia dini | 3 | Warna sudah mendukung cerita, tetapi kurang kontras; perlu kombinasi warna yang lebih cerah agar lebih menarik untuk anak. |
| 5 | Konsistensi | Konsistensi penggunaan format, tata letak, dan ilustrasi | 4 | Cukup konsisten, hanya perlu perbaikan pada penyalarsan teks dengan ilustrasi agar lebih rapi. |
| 6 | Daya Tarik | Kemenarikan buku sebagai media pembelajaran | 3 | Cerita menarik, tetapi tampilan visual perlu lebih atraktif untuk menambah daya tarik anak. |
| 7 | Interaktivitas Visual | Kemampuan media menumbuhkan minat baca anak | 4 | Cukup mampu menumbuhkan minat baca, bisa ditambah aktivitas sederhana (misalnya pertanyaan refleksi atau tebak gambar). |
| 8 | Kesesuaian Media | Media sesuai untuk | 4 | Sesuai untuk anak usia dini, |

| | | | | |
|--|--|-------------------------------|--|--|
| | | digunakan pada anak usia dini | | tetapi perlu penyederhanaan kalimat agar lebih mudah dipahami. |
|--|--|-------------------------------|--|--|

Komentar dan Saran Validator

Buku cerita ini sudah cukup baik dari sisi visual dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran anak usia dini. Namun, perlu perbaikan pada tipografi (pemilihan font dan ukuran), peningkatan kualitas ilustrasi (lebih detail, ekspresif, dan penuh warna cerah), serta tata letak yang lebih proporsional agar tampilan buku lebih menarik dan ramah anak.

Kesimpulan Validator

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi kecil
- Tidak layak digunakan

Validator,


(Aishiyah Saputri Laswi, M.Kom)

RIWAYAT HIDUP



Audi Justi Nirvana, Lahir di Palopo, pada tanggal 21 Juni 2001, merupakan anak bungsu dari empat bersaudara dari pasangan seorang ayah bernama Yusri Halim, dan ibu Hasmawati Hasan.

Saat ini penulis bertempat tinggal di Perumahan Puri Ratulangi Regency (lorong samping toko baru). Pendidikan dasar ditempuh di SDN 03 Surutanga Kota Palopo dan diselesaikan pada tahun 2013. Pendidikan menengah pertama dilanjutkan di MTsN Model Palopo dan diselesaikan pada tahun 2016. Selanjutnya, pendidikan menengah kejuruan ditempuh di SMK Negeri 01 Palopo dan diselesaikan pada tahun 2019.

Pada tahun 2020, penulis melanjutkan pendidikan ke Universitas Islam Negeri (UIN) Palopo pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK). Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S1), penulis menyusun skripsi dengan judul *“Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Cerita Rakyat Tana Luwu untuk Anak Usia Dini.”*

Demikian Daftar Riwayat Penelitian, Semoga penulis Menjadi Tenaga Pendidik Yang Amanah Dalam Mengemban Tugas Dan Tanggung Jawab, Serta Dapat Menjadi Manusia Yang Bermanfaat Bagi Bangsa Dan Negara, Aamiin Ya Robbal Alamin.