

**PENGEMBANGAN CERITA BERGAMBAR DEANGAN KEARIFAN LOKAL
BANYUWANGI BERBASIS *WEBSITE* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
BERBICARA ANAK USIA 5-6 TAHUN RA PERWANIDHA SINGOJURUH**

Maria Qori'ah¹, Lutfiyatul Mutholifah², Viena Wanidha Andriani³

¹²³Universitas Islam Ibrahimy Banyuwangi, Indonesia

e-mail: 1mariaqoriah@iaibrahimy.ac.id, 2fiyalutfiya28@gmail.com,
3vienawanidha@gmail.com

Abstrak

Media cerita bergambar dengan kearifan lokal Banyuwangi berbasis website merupakan media cerita yang berisi tokoh-tokoh berasal dari Banyuwangi. Cerita bergambar menstimulasi anak karena memuat gambar dan tulisan yang menggugah minat dan keingintahuan anak terhadap isi cerita bergambar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan cerita bergambar dengan kearifan lokal Banyuwangi berbasis website untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun. Subjek yang digunakan adalah anak usia 5-6 tahun di RA Perwanida Singojuruh sebanyak 25 anak. Penelitian ini merupakan jenis penelitian Research and Development dengan model ADDIE. Proses pengumpulan data yang peneliti lakukan dengan menggunakan tiga cara yaitu angket, observasi dan dokumentasi. Untuk analisis data menggunakan uji SPSS. Hasil penelitian ini adalah kelayakan produk cerita bergambar dengan kearifan lokal Banyuwangi berbasis website didapatkan nilai sebesar 76,27% dengan kategori interpretasi data "Layak" untuk digunakan. Hasil kepraktisan produk cerita bergambar dengan kearifan lokal Banyuwangi berbasis website didapatkan nilai sebesar 89,16% dengan kategori interpretasi data "Sangat Praktis". Kemudian hasil uji keefektifan produk cerita bergambar dengan kearifan lokal Banyuwangi berbasis website didapatkan nilai uji N-Gain sebesar 0.9467 dan berada pada interval $0,70 < g < 1,00$ dengan kategori "high", yang mana produk ini termasuk dalam peningkatan tinggi untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa produk cerita bergambar dengan kearifan lokal Banyuwangi berbasis website layak, sangat praktis dan efektif untuk digunakan dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun di RA Perwanida Singojuruh.

Kata Kunci: Cerita Bergambar, Website, Kearifan Lokal, Kemampuan Berbicara Anak

Abstract

Illustrated story media with Banyuwangi local wisdom based on a website is a story media that contains characters from Banyuwangi. Illustrated stories stimulate children because they contain pictures and writing that arouse children's interest and curiosity about the contents of the illustrated story. This study aims to determine the feasibility, practicality, and effectiveness of illustrated stories with Banyuwangi local wisdom based on a website to improve the speaking skills of children aged 5-6 years. The subjects used were 25 children aged 5-6 years at RA Perwanida Singojuruh. This study is a type of Research and Development research with the ADDIE model. The data collection process carried out by researchers using three methods, namely questionnaires, observation and documentation. For data analysis using the SPSS test. The results of this study are the feasibility of the illustrated story product with Banyuwangi local wisdom based on a website obtained a value of 76.27% with the data interpretation category "Feasible" for use. The results of the practicality of the illustrated story product with Banyuwangi local wisdom based on the website obtained a value of 89.16% with the data interpretation category "Very Practical". Then the results of the effectiveness test of the illustrated story product with Banyuwangi local wisdom based on the website obtained an N-Gain test value of 0.9467 and was in the interval $0.70 < g < 1.00$ with the category "high", which means this product is included in the highly increase for use in learning. This shows that the illustrated story product with Banyuwangi local wisdom based on the website is feasible, very practical and effective for use in improving the speaking skills of children aged 5-6 years at RA Perwanida Singojuruh.

Keyword : *Picture Stories, Website, Local Wisdom, Children's Speaking Ability*

Accepted: May 10 2025	Reviewed: May 25 2025	Published: May 31 2025
--------------------------	--------------------------	---------------------------

A. Pendahuluan

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional Pasal 1 Ayat 14 menyatakan bahwa "Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut". Selain itu, Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini dan tingkat pencapaian perkembangan menggambarkan pertumbuhan dan perkembangan yang diharapkan dicapai anak pada rentang usia tertentu. Perkembangan anak yang dicapai merupakan aspek pemahaman nilai-nilai agama, moral, fisik, kognitif, bahasa dan sosial emosional.

Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yaitu secara efektif mempromosikan potensi anak secara optimal. Ada beberapa aspek pendidikan anak usia dini yang sangat penting dioptimalkan untuk aspek kognitif, bahasa, seni, sosial dan emosional serta fisik motorik anak. Anak-anak adalah titik awal untuk menentukan masa pakai sebuah negara dimana anak-anak mempunyai hak juga mendapat manfaat dari perlindungan tumbuh dan berkembang secara optimal, generasi berikutnya dalam persiapan negara, anak-anak harus bersiap optimal baik secara bahasa maupun fisik motorik, moralitas agama dan sosial aspek emosional, aspek kognitif, aspek bahasa aspek fisik motorik. Bahasa merupakan rangkaian bunyi simbolis pikiran, perasaan dan sikap manusia, bahasa juga merupakan alat komunikasi dengan orang lain (Dewi., 2017).

Kemampuan yang sangat penting sekarang untuk mengolah dan mengembangkan Anak usia dini merupakan kemampuan anak dalam berbicara, maka hasilnya maksimal dan optimal apabila berkembang seiring bertambahnya usia dini (Aas, 2020). Berbicara merupakan bagian dari komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan gagasan, ide, pikiran dan perasaan secara verbal terhadap orang lain yang disampaikan secara baik dan benar. Sehingga pendengarnya dapat mendengar dengan jelas apa yang dikomunikasikan pembicara. Keterampilan berbicara anak dapat dirangsang dengan media yang menarik perhatian anak guru inspiratif lainnya keterampilan berbicara anak guru menciptakan suasana yang menyenangkan untuk anak-anak (Helmi, 2019). Menurut Hurlock, keterampilan berbicara meliputi unsur kebahasaan dan non kebahasaan yaitu aspek pengucapan, pengembangan kosa kata, pembentukan kalimat, keterampilan berbicara, keberanian, kelancaran dan ekspresi. Pendapat berbeda diungkapkan Ari yang menyatakan bahwa keterampilan berbicara terdiri dari aspek kompetensi sosial, semantik, fonetik dan vokal (Azizah, 2013).

Buku cerita bergambar merupakan media menarik yang disajikan untuk anak-anak. Buku tersebut merupakan buku pertama yang digunakan anak usia dini untuk mengembangkan kemampuan sastra dan membaca mereka melalui mendengarkan buku cerita bergambar yang dibacakan kepada mereka. Buku cerita bergambar dengan cerita-cerita itu penyampaianya diciptakan melalui kombinasi kata dan gambar yang dirancang untuk memperkaya dan memberikan informasi berbeda yang membuat buku bergambar menjadi satu kesatuan bahan ajar yang digunakan oleh guru dan orang tua (Gonena, 2009).

Bangsa Indonesia mempunyai warisan budaya yang berbeda-beda di setiap daerahnya. Salah-satunya adalah Kabupaten Banyuwangi yang ciri khasnya adalah kearifan budaya lokal. Kearifan lokal meliputi: bentuk komunikasi tertulis, karya arsitektur/bangunan tradisional, benda cagar budaya, karya seni/kerajinan petuah

tradisional yang diturunkan secara lisan dan diwariskan dari generasi ke generasi. Kearifan lokal sesuai dengan nilai-nilai yang ada dan berlaku dalam masyarakat, nilai dianggap benar sejak lama dan menjadi acuan internal perilaku sehari-hari penduduk setempat. Pembelajaran berbasis kearifan lokal Anak usia dini merupakan salah satu cara untuk melestarikan budaya kearifan lokal di suatu masyarakat kamar dari usia muda (Suryana & Hijriani, 2021).

Menurut Fanani (2022) kearifan lokal kabupaten Banyuwangi patut dilestarikan atau dihadirkan untuk anak usia dini, termasuk Tari Gandrung dan Hadrah Kuntulan. Keduanya penting bagi aset masyarakat banyuwangi. Kearifan lokal dengan bentuk seni tari merupakan wujud identitas budaya bersama yang dapat dinikmati sebagai objek yang memuat nilai-nilai kehidupan. Tari gandrung merupakan tarian khas Banyuwangi yang di bawakan masyarakat setelah panen sebagai ungkapan rasa syukur. Gandrung merupakan seni pertunjukan yang diiringi musik khas perpaduan antara Jawa dan Bali. Tarian ini merupakan salah satu bentuk budaya suku osing yang berasal dari Banyuwangi. Tarian ini dibawakan secara duet antara perempuan (penari gandrung) dan laki-laki (permaju) yang di kenal dengan sebutan paju.

Hadrah khas bumi Blambangan disebut Hadrah Kuntulan. Gerakannya rancak dan semarak. Tidak lupa ciri khas penarinya memakai sarung tangan dan kaos kaki. Kesenian hadrah merupakan salah satu media dakwah tradisional dan dakwah Islam yang masih eksis hingga saat ini. Biasanya hadrah kuntulan menggunakan musik pengiring seperti manya, jidor, pantus dan kini juga telah ditambahkan piano. Isi pesan dakwah disampaikan melalui konsep selawat, tajwid, syair-syair islami dan membaca kitab Al Barjanji. Kesenian hadrah juga berfungsi untuk menghibur masyarakat. Hadrah kuntulan biasanya tampil bersama penari pada hari raya dan hajatan keagamaan, pernikahan dan khitanan, serta pembersihan desa. Penari menampilkan tari Rodat dengan menggunakan selendang, sarung tangan, dan kaos kaki. Tari hadrah kuntulan menjadi hal unik pertama yang didengar penonton. Rebana, gendang, klincing, kenong dan lain-lain menjadi irama khas yang terdengar pada alat musik ini. Perpaduan syair bernuansa Islami juga menjadi daya tarik tersendiri dipertunjukan seni ini. Apalagi para penari menyenandungkan melodi dan menyanyikan syair. Mereka tampil sangat sopan ketika mengenakan pakaian yang menutupi auratnya seperti syal, sarung tangan, dan kaos kaki (Rahman, 2023).

Menurut Fauzi ⁽²⁰²⁰⁾ pendidikan anak usia dini di era digital 4.0 saat ini sangat erat dengan teknologi. Keterlibatan anak-anak dengan teknologi menjangkau lebih dari 50% guru dan administrator anak melaporkan menggunakan teknologi di ruang kelas mereka lima hari per minggu. Hal tersebut membuktikan bahwa teknologi menarik bagi anak-anak, memungkinkan guru untuk mengikuti reformasi

melalui pemanfaatan teknologi dalam desain alat pendidikan kreatif dan berinovasi tanpa menghilangkan nilai dan budaya yang ada. Tujuan penggabungan ini adalah agar pendidikan anak usia dini dapat berkembang dan memperoleh keseimbangan antara pengetahuan dan sikap di abad 21. Namun, terkadang guru mengabaikan dalam penggunaan media termasuk melalui penggunaan media pendidikan dan media materi audiovisual memotivasi anak untuk belajar dan memudahkan memperoleh konten anak.

Gabriella dan Ganea ⁽²⁰¹⁷⁾ menemukan masih banyak anak yang belum mengenal buku elektronik atau penggunaan media digital dengan baik yang menjamin pemahaman anak bahwa media digital dimaksudkan semata-mata untuk tujuan hiburan atau bermain dan tidak juga untuk tujuan pendidikan ini membantu anak-anak untuk menggunakan elemen multimedia yang ditawarkan dalam buku bergambar elektronik. Muthmainnah ⁽²⁰¹³⁾ menyatakan bahwa 10% informasi diserap dari kegiatan membaca, 20% dari kegiatan mendengar, 30% dari kegiatan melihat, 50% dari kegiatan melihat dan mendengar, 70% dari pengucapan yang dikatakan, dan 90% dari pengucapan dan tindakan yang dilakukan. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran anak usia dini akan efektif apabila menggunakan media visual atau media audiovisual yang informasinya akan diserap anak-anak melalui penglihatan dan pendengaran. Selain itu, anak-anak lebih sering menggunakan media untuk menunjukkan ketertarikan dan perhatian terhadap materi pembelajaran sehingga anak-anak dapat menyerap lebih banyak informasi yang baik.

Berdasarkan data melalui Satuan Pendidikan PAUD (SPP), pendidikan formal anak usia dini di Kabupaten Banyuwangi khususnya di Kecamatan Singojuruh ada dua satuan pendidikan formal, yaitu Raudlatul Athfal (RA) yang terdiri dari tiga lembaga dan Taman Kanak-Kanak (TK) yang terdiri dari 13 lembaga. Fakta di lapangan, satuan pendidikan di Kecamatan Singojuruh khususnya Raudlatul Athfal (RA) menunjukkan bahwa sarana prasarana sekolah sudah memadai. Salah satunya adalah layar LCD dan akses internet yang dapat menunjang hasil belajar. Namun, disalah satu RA yang ada di Kecamatan Singojuruh yaitu RA Perwanida Singojuruh bahan ajar yang digunakan saat pembelajaran kurang menarik untuk mendukung pembelajaran terutama dalam perkembangan kemampuan berbicara menyebabkan beberapa anak tidak mencapai perkembangan yang memadai. Hal ini dibuktikan bahwa dari 25 anak hanya 10 yang menguasai kemampuan berbicara.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti memandang perlu untuk mengembangkan buku bergambar melalui penelitian yang berjudul "Pengembangan Cerita Bergambar dengan Kearifan Lokal Banyuwangi Berbasis *Website* untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun di RA Perwanida

Singojuruh”, yang bertujuan untuk mengembangkan buku cerita bergambar dengan kearifan lokal berbasis digital yang layak dan efektif untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun. Diharapkan dengan adanya buku cerita bergambar dengan kearifan lokal berbasis digital ini dapat memperluas pengetahuan anak tentang penggunaan media digital.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian *Research and Development* yang merupakan penelitian yang menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Model penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Tujuan utama model pengembangan ini digunakan untuk mendesain dan mengembangkan sebuah produk yang efektif dan efisien (Benny A, 2016). Penelitian ini dilaksanakan di RA Perwanida Singojuruh dengan subjek penelitian merupakan anak kelompok B dengan usia 5-6 tahun. Sampel jenuh digunakan sebagai pengambilan sampel yang mana seluruh populasi anak kelompok B dijadikan subjek penelitian yang berjumlah 25 anak.

Tahap analisis ini mengidentifikasi permasalahan dan menganalisis kebutuhan dari permasalahan tersebut. Tahap Desain peneliti menyusun menyusun tujuan pembuatan cerita, kemudian membuat materi serta perencanaan rancangan naskah cerita. Selanjutnya tahap pengembangan peneliti membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator Draw* dan *website* sebagai sarana digital. Selanjutnya peneliti melakukan validasi kepada ahli media dan ahli materi sebagai acuan guna memperbaiki kekurangan produk. Pada tahap implementasi peneliti melakukan uji coba kelompok kecil terlebih dahulu dengan menggunakan 5 subjek yakni anak kelompok B. Selanjutnya pada kelompok besar dengan 21 anak sebagai subjek. Tahap evaluasi ini dilakukan guna merevisi produk yang telah dihasilkan dari implementasi sebelumnya.

Instrumen pengumpulan data penelitian ini menggunakan kuesioner hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi, di mana peneliti menggunakan lembar kuesioner. Instrumen pengumpulan data selanjutnya adalah lembar pengamatan atau observasi terhadap subjek anak kelompok B usia 5-6 tahun RA Perwanida Singojuruh sebagai acuan mengetahui kemampuan berbicara anak.

Teknik analisis data menggunakan tiga analisis yakni analisis kevalidan produk, analisis kepraktisan produk dan analisis keefektifan produk. Analisis kevalidan dan kepraktisan produk dilakukan menggunakan skala likert. Presentase hasil perhitungan pada penelitian ini diperoleh dari rumus sebagai berikut (Cresswell, 2015) :

$$Skor\ Ideal = \frac{Jumlah\ Skor\ Validasi}{Skor\ Tertinggi} \times 100\%$$

Interval presentase dan kriteria yang digunakan dalam penelitian ini untuk Kevalidan dan kepraktisan dari pengembangan cerita bergambar dengan kearifan lokal berbasis website adalah tabel berikut ini:

Tabel 1. Interval Presentase Kelayakan dan Kepraktisan

Interval	Kelayakan	Kepraktisan
85% - 100%	Sangat Valid	Sangat Praktis
75% - 84,99%	Valid	Praktis
60% - 74,99%	Cukup Valid	Cukup Praktis
40% - 59,99%	Kurang Valid	Kurang Praktis
0% - 39,99%	Tidak Valid	Tidak Praktis

(Arikunto, 2019)

Selanjutnya pengindeksan dengan *Normalitas Gain (n-gain)* pada hasil pengukuran keefektifan melalui observasi aktivitas belajar peserta didik sebagai upaya untuk mengetahui peningkatan kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun yang. Uji *n-gain* adalah uji statistik guna menjabarkan peningkatan hasil pembelajaran suatu pengembangan suatu produk sebelum dan sesudah dilakukan tes (McKagan et al., 2017). Rumus persamaan *n-gain* adalah sebagai berikut:

$$\text{Normalized Gain (g)} = \frac{\text{Posttes Score} - \text{Pretest Score}}{\text{Ideal Maximum Score} - \text{Pretest Score}}$$

Hasil dari perumusan tersebut dapat diinterpretasikan melalui Indeks *Gain* pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Intrepretasi Indeks Gain Ternormalisasi

Normalized Gin Score	Interpretation
-1.00 < g < 0.00	<i>Decrease</i>
g = 0.00	<i>stable</i>
0.00 < g < 0.30	<i>low</i>
0.30 < g < 0.70	<i>average</i>
0.70 < g < 1.00	<i>high</i>

(McKagan et al., 2017)

C. Hasil dan Pembahasan

1. Analisis (*Analysis*)

Tahap ini peneliti menganalisis permasalahan yang dihadapi di lapangan dengan melakukan pengamatan. Permasalahan ditemukan terhadap anak-anak dalam kemampuan berbicaranya. Kemudian permasalahan juga ditemukan pada penggunaan media digital di sekolah yang mana fasilitas lengkap sekolah seperti adanya LCD maupun internet aktif yang sayang apabila tidak dimanfaatkan

sepenuhnya oleh guru. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya bahwa media digital menjadi sarana yang paling efektif dan praktis dalam pembelajaran yang dapat menunjang minat dalam belajar. Oleh karena itu peneliti mengembangkan cerita bergambar dengan kearifan lokal Banyuwangi berbasis *website*.

2. Desain (*Design*)

Penentuan tokoh dan alur cerita pada buku cerita bergambar ini mengenalkan anak fokus pada cerita dengan penyebutan huruf maupun kalimat. Tokoh dan latar belakang diambil menggunakan kearifan local Banyuwangi yakni penari hadrah kuntulan dan gandrung serta tempat-tempat wisata di Banyuwangi seperti pulau merah yang mengenalkan anak agar lebih mencintai budaya lokal. Fokus digital ini berbasis *website* yang sederhana yang mana dapat diakses tanpa *password* dan berbayar. Hal ini bertujuan agar mempermudah penyebaran produk ini sehingga dapat digunakan oleh seluruh lapisan masyarakat. Tahap ini peneliti menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator Draw*.



Gambar 1. Desain Buku Cerita

3. Pengembangan (*Development*)

Pengembangan produk ini akan dikembangkan berbasis *website*. Selanjutnya penentuan desain *website* yang diberi nama dengan www.masaemas.com. Hal ini mempermudah pengguna untuk mengingat nama *webiste* dan dengan mudah dapat mengetiknya di *google*. Penggunaan *website* ini harus menggunakan internet aktif. Namun peneliti mempermudah pengguna dengan dapat *mendownload* file berupa pdf yang dapat disimpan guna menghindari gangguan internet.



Gambar 2. Website

Seluruh pengembangan produk divalidasi oleh ahli media dan ahli materi yang hasilnya diperoleh sebagai berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi Data Hasil Uji Kelayakan

No	Indikator	Nilai	Kategori
1.	Hasil Validasi Ahli Media	63,33%	Cukup Layak
2.	Hasil Validasi Ahli Materi	89,21%	Sangat Layak
Rata-rata		76,27%	Layak

Hasil validasi yang valid atau layak selanjutnya tetap dilakukan revisi pada bagian yang dirasa masih kurang seperti penambahan kalimat pada buku cerita.



Gambar 3. Sebelum dan Sesudah Perbaikan

Produk kemudian di uji cobakan kepada kelompok kecil dan guru sebagai perantara penggunaan untuk mengetahui kepraktisan produk. Sehingga pada kepraktisan produk hasil dari guru kelas didapatkan berdasarkan rata-rata tiap indikator. Hasil penilaian tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3. Hasil Kepraktisan Produk

No	Indikator	Nilai	Kategori
1.	Kemudahan	100%	Sangat Layak
2.	Ketertarikan	80%	Layak
3.	Waktu	87,50%	Sangat Layak
Rata-rata		89,16%	Sangat Layak

Berdasarkan rata-rata nilai pada tabel 4.10 didapatkan 89,16% bahwa nilai tersebut dalam kategori “Sangat Layak” yang mana produk ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

4. Implementasi (Implementation)

Tahap ini dilakukan di RA Perwanida Singojuruh dengan kelompok usia 5-6 tahun. Penelitian ini dilakukan dengan memberikan *pre-test* dan *post-test*. Indikator kemampuan berbicara pada *pre-test* dan *post-test* ini antara lain mengenal beberapa kata, merangkai huruf menjadi suku kata, dan merangkai kata menjadi satu kalimat. Hasil implementasi terbagi menjadi dua kelompok kecil dan kelompok besar. Berikut hasil data implementasi:

Tabel 4. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	15	-1.00	1.00	.4333	.59362
NGain_Persen	15	-100.00	100.00	43.3333	59.36168
Valid N (listwise)	15				

Hasil nilai uji *N-Gain* diperoleh sebesar 0.4333 dan berada di interval $0,30 < g < 0,70$ maka dapat dikategorikan dalam peningkatan yang sedang (*average*). Maka dapat disimpulkan bahwa hasil uji coba kelompok kecil pada anak mengalami peningkatan yang tinggi setelah diterapkan/diberi perlakuan dengan produk baru. Sehingga dapat dikatakan jika pengembangan produk yang diterapkan cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun.

Tabel 5. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	75	.50	1.00	.9467	.15538
NGain_Persen	75	50.00	100.00	94.6667	15.53839
Valid N (listwise)	75				

Sedangkan hasil kelompok besar mendapatkan nilai uji *N-Gain* diperoleh sebesar 0.9467 dan berada di interval $0,70 < g < 1,00$ maka dapat dikategorikan dalam peningkatan yang tinggi (*high*). Maka dapat disimpulkan bahwa hasil uji coba kelompok besar pada anak mengalami peningkatan yang tinggi setelah diterapkan/diberi perlakuan dengan produk cerita bergambar dengan kearifan lokal berbasis *website*.

5. Keterkaitan Teori Dengan Hasil

Sejalan dengan pendapat Rizkiyah (2022) validasi oleh para ahli dilakukan guna mengukur kelayakan dari sebuah produk. Produk dalam penelitian ini adalah berupa cerita bergambar dengan kearifan lokal Banyuwangi. Hasil validasi menunjukkan bahwa produk penelitian ini memiliki kategori "Layak". Sehingga produk buku cerita bergambar dengan kearifan lokal Banyuwangi berbasis *website* ini dari segi media maupun materi sejalan dengan Paduan pengembangan buku cerita anak oleh (Trimansyah, 2020) antara lain: (1) Porsi gambar sangat dominan sekitar 70% - 90% berisi gambar, (2) Tema yang digunakan dapat berupa realita, fantasi taupun cerita rakyat, (3) Tokoh untuk anak prabaca ditampilkan sederhana

baik dari aspek perwatakan maupun fisik, sedangkan tokoh untuk anak – anak pembaca dini dan awal memiliki banyak tokoh yang lebih rumit, (4) Penggambaran latar tempat harus hidup, dan deskripsi latar tempat maupun waktu harus sesuai dengan gambar yang di tampilkan, (5) Alur cerita untuk anak prabaca dan membaca dini hanya terdapat konflik sederhana sebagai pengantar cerita dan meningkatkan rasa penasaran anak, (6) Amanat yang disampaikan tidak menggunakan gaya mengurai biarkan anak menyimpulkan sendiri, (7) Sudut pandang dapat disesuaikan dengan penulis, (8) Kata – kata kongkrit dan sederhana memudahkan anak memahami namun tidak menutup kemungkinan untuk menambahkan kata – kata baru, karena perkembangan bahasa anak yang lebih maju. Tak hanya itu, hal ini juga sejalan dengan penelitian (Gönen et al., 2009) bahwa pembuatan buku cerita anak harus menggunakan ilustrasi dan disesuaikan dengan tingkat kemampuan anak. Dalam produk buku cerita ini menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator Draw* dan sesuai dengan tingkat kemampuan anak yakni usia 5-6 tahun.

Penelitian ini memiliki konteks sosial budaya dengan kearifan lokal Banyuwangi yang mana sejalan dengan Vygotsky dalam (Marginson & Dang, 2017) bahwa *discovery* diperoleh dari konteks sosial budaya yang dapat mengembangkan aspek bahasa melalui sebuah cerita bergambar. Sejalan dengan penelitian Lestarinigrum (2023) kearifan lokal daerah banyak dijadikan sebagai bahan tema buku cerita. Hal ini dikarenakan cerita akan lebih mudah dipahami dengan desain yang memuat gambar dan dapat sekaligus menjadi penguatan dan pelestarian budaya lokal. Selain itu, *website* dapat dijadikan salah satu alternatif dalam basis digital karena penggunaanya yang mudah tanpa *password* maupun berbayar. Selaras dengan hasil penelitian Kartini (2023) pembelajaran dengan menggunakan metode cerita bergambar berbasis *website* lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa lisan dan budaya lokal anak usia dini dibanding dengan pembelajaran konvensional yang tidak menggunakan metode cerita bergambar berbasis *website* interaktif.

Simpulan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa produk cerita bergambar dengan kearifan lokal Banyuwangi berbasis *website* memiliki kategori interpretasi data “Layak” untuk digunakan dengan nilai sebesar 76,27%. Kemudian nilai sebesar 89,16% dengan kategori interpretasi data “Sangat Praktis” sebagai hasil produk ini sangat praktis untuk digunakan. Memperkuat keefektifan bahwa produk ini efektif untuk diaplikasikan kepada anak didapatkan hasil uji *N-Gain* sebesar 0.9467 dan berada pada interval $0,70 < g < 1,00$ dengan kategori “*high*”, yang mana produk ini termasuk dalam peningkatan tinggi untuk digunakan dalam pembelajaran. Produk untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun ini mempermudah

bagi guru manapun untuk menggunakannya dengan basis *website* yang dapat dijangkau di manapun berada.

Daftar Rujukan

- Aas, H. (2020). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak Usia Dini Melalui Media Big Book*.
- Arikunto. (2019). *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta.
- Azizah, N. (2013). *Tingkat Keterampilan Berbicara Ditinjau dari Metode Bermain Peran Pada Anak Usia 5-6 Tahun*. (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).
- Benny A, P. (2016). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE* (Prenada Me).
- Cresswell. (2015). *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative*. Person Education.
- Dewi., Y. A. S. (2017). *Korelasi Efektivitas Komunikasi Dan Latar Belakang Etnis/Suku OrangTua Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Di Raudlatul Athfal Kabupaten Pasuruan*. 3(2), 2540–8801.
- Fanani, A. (2022). *Sejarah dan Asal Usul Tari Gandrung Banyuwangi Baca artikel detikjatim, "Sejarah dan Asal Usul Tari Gandrung Banyuwangi" selengkapnya <https://www.detik.com/jatim/budaya/d-6276760/sejarah-dan-asal-usul-tari-gandrung-banyuwangi>. Download Apps Detikcom Sekar*.
- Fauzi, H. (2020). Pemanfaatan Teknologi Gadget Terhadap Pengaruh Sosial Emosi PAUD dalam Konsep Pembelajaran Literasi Digital. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 20(1), 50–53. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/pedagogi.v20i1.819>
- Gabriella A. Sreouse and Ganea, P. A. (2017). Parent-Toddler Behavior and Language Differ When Reading Electronic and Print Picture Books. *Jounal Frontiers in Psychology*, 8, 1–14. <https://doi.org/https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.00677>
- Gönen, M., Durmuşoğlu, M., & Severcan, S. (2009). Examining the views of preschool education teachers on the content, illustrations and physical characteristics of the picture story books used in education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 1(1), 753–759. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2009.01.133>
- Gonena, M. dkk. (2009). Examining the Views of Preschool Education Teachers on the Content, Illustrations and Physical Characteristics of the Picture Story Books Used in Education. *Examining the Views of Preschool Education Teachers on the Content, Illustrations and Physical Characteristics of the Picture Story Books Used in Education.*, 1, 753–759. <https://doi.org/Examining the Views of Preschool Education Teachers on the Content, Illustrations and Physical Characteristics of the Picture Story Books Used in Education>.
- Helmi, R. wati. (2019). *Stimulasi Kemampuan Berbicara Anak di PAUD Solok Selatan Sejahtera*. 4(2), 2502–3519.
- Kartini, U., Fatkhurrohman, I., & Rondli, W. S. (2023). *5011-18431-1-Pb*. 9(2), 1112–1120. <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.5011/http>

- Lestarinigrum, A., Andyastuti, E., Lailiyah, N., Wijaya, I. P., Yatmin, Y., & Karisma, D. Y. (2023). Pemanfaatan Buku Cerita Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Nilai-Nilai Pancasila Di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Indonesia : Teori, Penelitian, Dan Inovasi*, 3(1), 1–8. <https://doi.org/10.59818/jpi.v3i1.416>
- Marginson, S., & Dang, T. K. A. (2017). Vygotsky's sociocultural theory in the context of globalization. *Asia Pacific Journal of Education*, 37(1), 116–129. <https://doi.org/10.1080/02188791.2016.1216827>
- McKagan, Sayre, & Madsen. (2017). *Physport. Retrieved January 30.2018, From Normalized gain: What is it and when and how should I use id?*
- Muthmainnah. (2013). Pemanfaatan Video Clip Untuk Meningkatkan Ketrampilan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 2(pp), 372–381.
- Rahman, B. S. (2023). *Hadrah Kuntulan; Gerakannya Lebih Rancak dan Semarak*.
- Rizkiyah, P. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Kecakapan Literasi Digital Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 4(1), 115. <https://doi.org/10.35473/ijec.v4i1.1230>
- Suryana, D., & Hijriani, A. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 1077–1094. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1413>
- Trimansyah, B. (2020). Panduan Penulisan Buku Cerita Anak. In *Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa* (Vol. 1).