

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Manusia dan kebudayaan merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Manusia sebagai pencipta budaya sekaligus pengguna kebudayaan itu sendiri. Manusia hidup secara indah karena adanya kebudayaan, sementara itu kebudayaan akan terus hidup dan berkembang jika manusia mau melestarikannya. Kebudayaan merupakan warisan dari generasi ke generasi yang transformasinya pembelajaran, pengarahan, pembinaan, dan pedoman hidup (Novianti, 2022, : 12).

Negara Indonesia yang juga dikenal sebagai nusantara yang terdiri dari berbagai pulau dan setiap pulau memiliki berbagai kekayaan budaya warisan nenek moyang. Dengan kebudayaan yang beragam, seharusnya generasi muda bangsa Indonesia merasa bangga sehingga timbul rasa cinta untuk menjaga dan melestarikan kebudayaan serta tidak beranggapan bahwa kebudayaan dan tradisi daerahnya sendiri menjadi sesuatu yang aneh dan ketinggalan zaman (Nurmiyanti et al., 2022, : 9815).

Era Digital saat ini anak-anak tidak bisa lepas dari gadget bahkan menjadi sebuah kebutuhan (Dini Palupi Putri, 2018, : 47). Transformasi budaya lewat internet menjadikan masyarakat Indonesia baik di perkotaan maupun di pedesaan saat ini banyak dipengaruhi oleh budaya-budaya asing mulai dari meniru cara berbicara, cara bersikap, cara berpakaian, bahkan makanan dan lain-lain, sehingga sudah jarang ditemukan budaya asli Indonesia yang merupakan ciri bangsa Indonesia, sebab lebih tertarik pada budaya asing yang dianggapnya lebih keren dan lebih modern. Berbeda dengan negara Jepang, meskipun Jepang merupakan negara maju yang terkenal dengan kecanggihannya, Jepang merupakan bangsa yang sangat menghargai tradisi dan memegang teguh kebudayaan yang telah diwariskan oleh pendahulunya (Fatonah, 2017, : 124)..

Kekayaan budaya kita yang beragam jika tidak kita akui dan lestarikan maka akan diklaim oleh negara asing. Saat ini saja sudah banyak aset-aset

kebudayaan daerah di Indonesia yang diklaim oleh negara dan pihak asing antara lain: batik, naskah kuno, bahan kuliner (masakan), lagu, tari, alat musik, desain dan produk tanaman, dan waktu pengklaimannya juga sudah berlangsung lama. Dengan adanya klaim tersebut tentu memunculkan rasa kecewa bagi beberapa kelompok warga masyarakat Indonesia (Patji, 2010, : 169). Jika hal ini dibiarkan terus menerus maka budaya Indonesia yang menjadi ciri khas keindahan dan kekayaan Indonesia akan hilang. Oleh sebab itu kita sebagai bangsa Indonesia sudah seharusnya menjaga, dan melestarikan kekayaan budaya Indonesia dari generasi ke generasi.

Keragaman budaya bisa terus bertahan manakala diperkenalkan pada generasi muda (Pramesvari, 2020, : Toddler). Pengenalan budaya sangat penting dilakukan sejak anak usia dini (Utami & Bashofi, 2023, : 215) supaya rasa cinta dan tanggungjawab untuk mengenal dan melestarikan budaya nasional tertanam kuat sejak dini, khususnya budaya lokal dimana mereka tinggal (Rahmadani et al., 2023, : 5359). Berdasarkan wawancara beberapa kepala lembaga pendidikan anak usia dini mengeluh karena dalam pengenalan budaya daerah membutuhkan waktu dan biaya yang tidak sedikit misalnya mengenalkan makanan daerah pada anak, lembaga harus menghadirkan makanan daerah tersebut dan tentunya dengan biaya yang tidak sedikit dan butuh waktu yang lama dalam membuatnya. Oleh sebab itu kebanyakan proses pembelajaran yang dilakukan guru dalam mengenalkan budaya lokal dengan metode ceramah di depan kelas tanpa adanya bahan dukungan yang konkret (Syartika & Delfi, 2022, : 4803), atau menggunakan media yang tidak menarik bagi anak seperti buku cerita yang sedikit gambar dan banyak teks bacaannya.

Anak usia dini pada zaman sekarang ini hidup di zaman digital yaitu zaman dimana akses dunia ada dalam genggagan. Anak pada usia ini juga telah mengenal gaya hidup digital, baik itu dari rumah, teman-teman, sekolah dan lingkungan sekitar (Nikmah, 2023, : 5). Semua anak sudah mengenal benda digital seperti smartphon, Televisi, bahkan internet. Hal ini terlihat banyak orang tua yang metode pola asuhnya menggunakan bantuan smartphon. Baik itu mengenalkan lingkungan budaya, mengenal huruf, mengenal ajaran agama dan

lain-lain. Namun mirisnya banyak juga orang tua yang sibuk bekerja ataupun sibuk mengurus rumah sehingga dalam pengasuhan anak didominasi oleh smartphon, anak bebas bermain menggunakan smartphon seperti main game, menonton youtube, dan bahkan anak-anak mereka membuka aplikasi lainnya yang tidak mendidik sehingga akan berdampak pada transformasi budaya yang tidak baik.

Proses globalisasi membawa dampak lahirnya generasi digital, masa ini disebut juga dengan masa digitalisasi. Perkembangan teknologi dan komunikasi yang semakin canggih di era globalisasi saat ini menjadikan akses informasi tersebar dengan cepat dan mampu membawa perubahan terhadap kebudayaan masyarakat. Banyak masyarakat pada zaman digital ini sudah mulai meninggalkan gaya hidup yang dianggapnya “kuno atau kolot” dan berubah mengikuti gaya hidup modern, sehingga budaya-budaya warisan leluhur mulai terkikis oleh perubahan zaman (Irmania et al., 2021, : 52). Maraknya penggunaan internet masyarakat mudah mengenal budaya-budaya baru dan mulai meninggalkan budaya lama. Masuknya budaya asing memang bukan sesuatu yang terlarang, namun disadari atau tidak bangsa Indonesia tidak sedikit yang dapat menyaring atau memilah terlebih dahulu budaya asing tersebut yang akhirnya jiwa nasionalisme mereka luntur sedikit demi sedikit. Sebagian bangsa Indonesia mulai menggunakan dan membanggakan budaya-budaya asing yang memasuki Indonesia (Syahira Azima et al., 2021, : 7491)

Orang tua zaman sekarang dengan mudahnya memberikan *handphone* untuk membuat anaknya pendiam (Rizky Asrul Ananda et al., 2022, : 83) Berdasarkan observasi banyak orang tua yang metode pola asuhnya menggunakan bantuan *smartphon*, baik itu mengenalkan lingkungan, budaya, mengenal huruf, mengenal ajaran agama dan lain-lain. Namun mirisnya banyak juga orang tua yang sibuk bekerja ataupun sibuk mengurus rumah sehingga dalam pengasuhan anak didominasi oleh smartphon, bahkan anak-anak mereka membuka aplikasi lainnya yang tidak mendidik sehingga akan berdampak pada imitasi budaya anak sehingga anak meniru apa yang mereka lihat lewat smartphon. Sebagian mereka memakai smartphone menonton video tanpa pengawasan orangtua, dan tanpa ada batasan waktu (Sumitro Ahmad et al., 2023) tentunya ini akan sangat berbahaya.

Hasil wawancara menunjukkan peserta didik RA Al Junaidiyah 1 dan sekitarnya pada hari Senin tanggal 11 Desember 2023, anak-anak lebih mengenal dan menyukai makanan *chinese's food*, *korean food* dan makanan asal negara asing lainnya. Berdasarkan (gambar 1.1 data pra penelitian dilampiran) data kuantitatif melalui angket yang disebar pada 17 wali murid hari Senin tanggal 11 Desember 2023 di desa paprangan kecamatan Kaliwungu kabupaten Kudus tentang makanan kesukaan anaknya didapat 5 anak menyukai ice cream walls (dari Inggris), 3 anak menyukai mixue (dari China), 2 anak menyukai ayam MecD (dari California Amerika), 2 anak menyukai pizza (dari Italia) dan 1 anak menyukai kebab (dari Turki) 1 anak memilih mie Gacoan (Malang, Indonesia), 1 anak memilih apem (Yogyakarta Indonesia) 1 anak memilih Jenang (Kudus, Indonesia), 1 anak memilih getuk lindri (Magelang Indonesia) sehingga jika dibuat data kuantitatif prosentase didapat 65% lebih mengenal dan menyukai makanan merk negara asing seperti mixue, pizza, kebab, ice cream walls, ayam MecD, dan sebagainya. Dan 35% makanan Indonesia yang terdiri dari kue apem, getuk lindri, jenang, mie gacoan.

Makanan tradisional seperti klepon, kue cucur, putu, bugis, lemper, dan makanan tradisional lainnya anak sekarang kurang mengenalnya dan tidak pernah makan makanan tersebut. Bahkan orang tua pun kurang memperkenalkan makanan tradisional pada putra-putrinya sehingga makanan tradisional menjadi tidak dikenal. Makanan khas negara lain pun sering kita jumpai di banyak tempat, terutama di kota besar. Misalnya, restoran makanan Jepang dan Korea memicu terjadinya tren wisata kuliner di masyarakat Indonesia (Ayudya Wardani et al., 2022, : 445).

Pendidikan di sini menjadi salah satu alternatif dalam menyelesaikan masalah penurunnya literasi budaya. Sosialisasi gerakan literasi budaya dari pemerintah dan pustakawan sangat dibutuhkan dalam pelaksanaan literasi budaya untuk mengenal dan melestarikan seni budaya setempat (Triyono, 2019, : 77). Literasi budaya dan kecintaan budaya akan tertanam kuat jika dimulai sejak usia dini. Jadi pendidikan anak usia dini merupakan pondasi awal dalam membentuk kepribadian cinta tanah air, dan pendidikan karakter anak akan mempengaruhi

kehidupannya sampai dewasa (Hasanah & Fajri, 2022, : 117), oleh karena Anak usia dini pada zaman sekarang ini hidup pada zaman digital mak dari itu dalam mendidik membimbing pendidik juga harus menyesuaikan dengan zaman mereka yaitu pembelajaran digital.

Pembelajaran sebagai salah satu strategi penanaman literasi budaya untuk menguatkan identitas dan nilai pribadi serta kelompok, yang memberi keanekaragaman budaya. Kemampuan dasar yang penting bagi peserta didik, orang tua, maupun masyarakat pada umumnya yang dibutuhkan di abad 21 adalah kemampuan literasi (Hartono et al., 2022, : 5477). hal ini bisa menjadi solusi untuk menjawab permasalahan penurunan literasi budaya di masyarakat. Penanaman literasi budaya anak usia dini akan berhasil jika dilaksanakan tidak hanya di lembaga PAUD tapi juga dikeluarga dan masyarakat karena penanaman budaya itu dibentuk melalui pengalaman kesehariannya yang berlangsung secara terus menerus.

Pembelajaran literasi budaya bagi anak usia dini menjadi salah satu solusi alternatif dalam mengenalkan budaya lokal dan budaya nasional sebagai tuntutan tujuan pembelajaran projek penguatan profil pelajar pancasila elemen kebhinekaan global. Berdasarkan wawancara dengan kepala RA Al Junaidiyah 1 media yang sering digunakan sebagai pemantik pembelajaran untuk mengenalkan budaya makanan lokal guru sering memakai media gambar di kertas sehingga mudah hilang atau rusak, dan pernah juga membawa makanan khas kudus dari rumah buatan guru sehingga guru telat berangkat sekolah demi mempersiapkan makanan khas kudus, bahkan pernah memesan dari penjualnya tentunya membutuhkan waktu dan biaya yang tidak sedikit.

Literasi budaya perlu ditingkatkan, pembuatan media pembelajaran untuk mengenalkan keberagaman budaya dalam proses pendidikan di PAUD sesuai dengan perkembangan abad 21 (Helaluddin, 2018, : 110) seperti halnya *e-Storybook* yang berisi gambar dan kata-kata sederhana tentang makanan khas kota kudus sebagai warisan budaya kota kudus. Pentingnya memperkenalkan literasi budaya sejak dini pada anak adalah untuk membentuk sikap menghargai budaya Indonesia yang lebih baik (Mahardika et al., 2023). Hal inilah yang

mendorong peneliti untuk mengatasi masalah masalah dimasyarakat tentang minimnya literasi budaya pada anak usia dini yang menjadi ancaman utama berkurangnya kekayaan budaya karena ketidakkenalan mereka terhadap budaya lokal.

E-Storybook merupakan solusi pendidik dalam pembelajaran literasi budaya anak usia dini karena media pembelajaran berbasis digital yang berisi macam-macam budaya dengan gambar yang menarik yang disukai anak, seperti makanan tradisional. Pemanfaatan media *e-Storybook* berbasis audio visual dapat menstimulasi kemampuan literasi anak usia dini (Sumiati & Tirtayani, 2021, : 228) sehingga anak bisa mendengarkan suara dan menyimak dengan tulisan yang disediakan oleh *story books digital*. *E-Storybook* memiliki aksesibilitas yang lebih besar, kemudahan dalam menyimpan dan membawa koleksi besar buku dalam satu perangkat, serta kemungkinan menambahkan elemen interaktif atau multimedia untuk meningkatkan literasi membaca pada anak di masa digital. Selain itu, buku cerita digital lebih hemat dalam mendapatkannya karena bisa didapat melalui internet.

Buku merupakan salah satu media peningkatan literasi budaya (Wahyuningsih et al., 2019, : 670), begitu juga dengan *E-Storybooks* diyakini mampu menjadi solusi terhadap peningkatan kemampuan literasi budaya, yaitu mengenal makanan tradisional daerah kudu dengan melihat dan membaca tulisan bergambar, serta menyimak audio yang disediakan

Berdasarkan literatur yang saya baca di internet belum ada penelitian tentang pengembangan media *e-storybook* makanan khas kudu dalam kemampuan literasi budaya anak usia dini. Namun ada penelitian yang hampir mirip dengan penelitian ini seperti:

Fahmy Ulfah Mawaddah, Rien Safrina, dan Hapidin, “Buku Cerita Bergambar Digital Baso dan Pinisi yang Rusak untuk Meningkatkan Literasi Budaya Maritim Anak” Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Volume 4 Nomor 2 Tahun 2023 Halaman 222-237. Hasil penelitian membuktikan bahwa media buku cerita bergambar digital ini layak digunakan dan efektif untuk anak usia dini. Berdasarkan angket literasi budaya maritim, hipotesis menyatakan

bahwa terdapat peningkatan signifikan pada hasil pretest dan posttest setelah penggunaan media tersebut. Dengan demikian, media buku cerita bergambar digital ini dapat dijadikan sebagai sarana baku yang layak dan efektif dalam meningkatkan literasi budaya maritim pada anak usia 5-6 tahun

Penelitian Researc and Developmen oleh Anawati, (2021) dengan hasil penelitian menunjukkan validasi media Pop Up Book oleh ahli media memperoleh persentase 97,30 % dengan kategori Sangat Layak, ahli materi memperoleh persentase 98,9 % dengan kategori Sangat Layak. Penilaian respons pendidik memperoleh persentase 88,7 % dengan kategori Sangat Layak, dan respons peserta didik pada uji coba kelompok kecil di SD Negeri 2 Pringsewu Timur memperoleh persentase 90,1 % dengan kategori Sangat Layak, serta uji coba kelompok besar di SD Negeri 2 Margakaya memperoleh persentase 87,6 % dengan kategori Sangat Layak. Disimpulkan bahwa media Pop Up Book pada tema 1 Hidup Rukun subtema 3 kelas II SD/MI yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran..

Penelitian Kuantitatif oleh Prastya & Wagino, (2019) dengan hasil penelitian menyimpulkan bahwa hasil analisis uji Wilcoxon tentang penggunaan story telling dengan buku cerita digital terhadap kemampuan membaca pemahaman anak tunarungu kelas V di SLB-B Pertiwi Mojokerto, diketahui sebagai berikut: Z hitung 2,521 lebih besar dari nilai Z tabel dengan nilai kritis 5% (uji dua sisi) = 1,96 sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis kerja (H_a) diterima. Hasil analisis data tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan story telling dengan buku cerita digital terhadap kemampuan membaca pemahaman anak tunarungu kelas V di SLB- B Pertiwi Mojokerto.

Penelitian kuantitatif oleh Kurnia et al., (2023) dengan hasil penelitian gain ternormalisasi menggunakan media buku cerita rakyat melayu Riau terhadap kemampuan literasi budaya pada anak dengan kategori sedang. Disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam mengembangkan dan memperkenalkan cerita rakyat Melayu Riau berbasis budaya lokal pada anak usia 5-6 tahun..

Penelitian Research and development oleh I.K. Budiarsa et al., (2022) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) rata-rata keseluruhan hasil uji validasi mencapai 95,56% dan berada pada interval 81%-100% termasuk dalam kriteria sangat valid; 2) rata-rata keseluruhan uji kepraktisan mencapai 86,25% dan berada pada interval 81%-100% termasuk kriteria sangat praktis; 3) uji keefektifan berdasarkan ketuntasan belajar mencapai 86,67% dan rata-rata hasil belajar 7,70 dapat dinyatakan efektif. Simpulannya bahwa buku cerita “I Siap Selem” dapat dinyatakan valid, praktis dan efektif untuk pembelajaran serta layak untuk dikembangkan.

Oleh karena itu dalam penelitian ini peneliti akan membuat penelitian **“Pengembangan Media *E-Storybook* Makanan Khas Kudus Dalam Pengenalan Literasi Budaya Lokal Untuk Anak Usia Dini”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Banyaknya orang tua yang mempercayakan anaknya pada pengasuhan dengan bantuan smartphon
2. Transformasi budaya kuliner baru dari negara asing masuk lewat media digital sehingga orang dewasa dan anak-anak lebih mengenal makanan khas negara asing seperti mixue, pizza, kebab, ayam McD, dan sebagainya dibandingkan dengan klepon, kue srabi, wajik, kue cucur, getuk, putu, bugis, lemper, apem, jenang dan makanan tradisional lainnya.
3. Pembelajaran dengan metode ceramah tidak menarik pada anak, media buku cerita anak sudah mulai bosan, apalagi buku cerita yang terdiri dari sedikit gambar dan banyak teks bacaan sangat tidak menarik untuk anak, yang dibutuhkan untuk mengenalkan literasi budaya pada anak usia dini sekarang adalah media yang lebih menarik sesuai dengan zaman abad 21.
4. Banyaknya lembaga pendidikan anak usia dini yang merasa berat karena dalam mengenalkan budaya lokal makanan khas kudus harus melalui kegiatan yang membutuhkan banyak waktu dan banyak biaya. Seperti membuat,

membeli dan menyajikan makanan khas Kudus secara konkrit, sehingga media pengenalan budaya tersebut kurang efektif dan efisien

1.3 Cakupan Masalah

Cakupan masalah dalam penelitian ini terdiri dari:

1. Media pembelajaran *E-Storybook* makanan khas Kudus merupakan media bermain dan belajar anak abad 21 yang mampu digunakan untuk mengenalkan literasi budaya kuliner pada anak usia dini.
2. Media pembelajaran *E-Storybook* makanan khas Kudus merupakan media bermain dan belajar anak yang dilengkapi gambar, tulisan, dan dilengkapi audio untuk anak yang belum bisa membaca anak bisa melihat gambar, huruf dan menyimak tulisan yang disediakan tentang pengenalan budaya
3. Media pembelajaran *E-Storybook* merupakan media pembelajaran anak usia dini yang layak digunakan oleh pendidik dalam mengenalkan budaya daerah pada anak usia dini.
4. Media pembelajaran *E-Storybook* merupakan media pembelajaran untuk mengenalkan literasi budaya pada anak secara efektif dan efisien.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka disusunlah rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimakah analisis kebutuhan media pembelajaran media pembelajaran *E-Storybook* “wisata Kuliner Jajanan Khas Kudus” dalam pengenalan literasi budaya lokal untuk anak usia dini?
2. Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran *E-Storybook* “wisata Kuliner Jajanan Khas Kudus” dalam pengenalan literasi budaya lokal untuk anak usia dini?
3. Bagaimana kelayakan media media pembelajaran *E-Storybook* “wisata Kuliner Jajanan Khas Kudus” dalam pengenalan literasi budaya lokal untuk anak usia dini?

4. Bagaimana efektifitas media media pembelajaran *E-Storybook* “wisata Kuliner Jajanan Khas Kudus” dalam pengenalan literasi budaya lokal untuk anak usia dini?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang hendak dikaji dalam penelitian ini antara lain untuk mengetahui:

1. Menganalisis kebutuhan media pembelajaran *e-Storybook* makanan khas Kudus dalam pengenalan literasi budaya lokal untuk anak usia dini
2. Merumuskan desain pengembangan media *e-Storybook* makanan khas Kudus dalam pengenalan literasi budaya lokal untuk anak usia dini
3. Menganalisis kelayakan media *e-Storybook* makanan khas Kudus dalam pengenalan literasi budaya lokal untuk anak usia dini
4. Menganalisis efektifitas media *e-Storybook* makanan khas Kudus dalam pengenalan literasi budaya lokal untuk anak usia dini

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat berikan manfaat teoretis maupun praktis:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan sumbangan analisa seputar pengembangan media *e-Storybook* “Makanan khas kudus” dalam pengenalan literasi budaya lokal untuk anak usia dini. Temuan hasil penelitian ini juga dapat dimanfaatkan sebagai acuan referensi bagi peneliti selanjutnya yang mengangkat tema serupa

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Melalui penelitian ini guru diharapkan mendapatkan cakupan wawasan yang memadai dalam kaitannya pengembangan media *e-Storybook* “Makanan khas kudus” dalam pengenalan literasi budaya lokal untuk anak usia dini.

b. Bagi Orang Tua

Penelitian ini dapat mendorong orang tua untuk memanfaatkan media pembelajaran *e-Storybook* “makanan khas Kudus” dalam mendampingi anaknya untuk mengenalkan literasi budaya lokal

c. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan mampu menggugah ketertarikan, motivasi dan kemandirian siswa untuk menggunakan *e-Storybook* dalam bermain dan belajar dalam pantauan orang tua atau orang dewasa lainnya.

1.7 Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah buku digital yang menampilkan makanan tradisional khas kudus sebagai warisan budaya masyarakat kudus dalam meningkatkan kemampuan literasi budaya pada anak usia dini. Dengan adanya produk ini diharapkan dapat berguna dalam memudahkan para guru dan peserta didik dalam melakukan pembelajaran mengenal budaya kuliner masyarakat kudus.

Desain buku digital adalah sebagai berikut:

a. Program Story Book Digital Ukuran buku

- ❖ Buku digital ini didesain dalam aplikasi *book creator* dengan bentuk *landscape* dan perbandingan ukuran buku menggunakan perbandingan 4:3
- ❖ Faktor-faktor yang diperhatikan dalam menentukan produk antara lain kepraktisan penggunaan, jenis informasi yang disampaikan, sasaran pembaca, kesukaan pembaca, dan efisiensi penggunaan.

b. Bentuk dan ukuran huruf

- ❖ Menggunakan bentuk dan ukuran yang mudah dibaca dan sesuai dengan karakteristik peserta didik anak usia dini. Buku digital ini menggunakan jenis huruf Arial, ukuran 40 karena sasaran belajar dengan kemampuan yang membaca berbeda-beda.

- ❖ Menggunakan perbandingan huruf yang yang berbeda antara judul dan isi naskah. Judul naskah menggunakan ukuran huruf 41 poin, dan isi naskah menggunakan ukuran 40 poin.

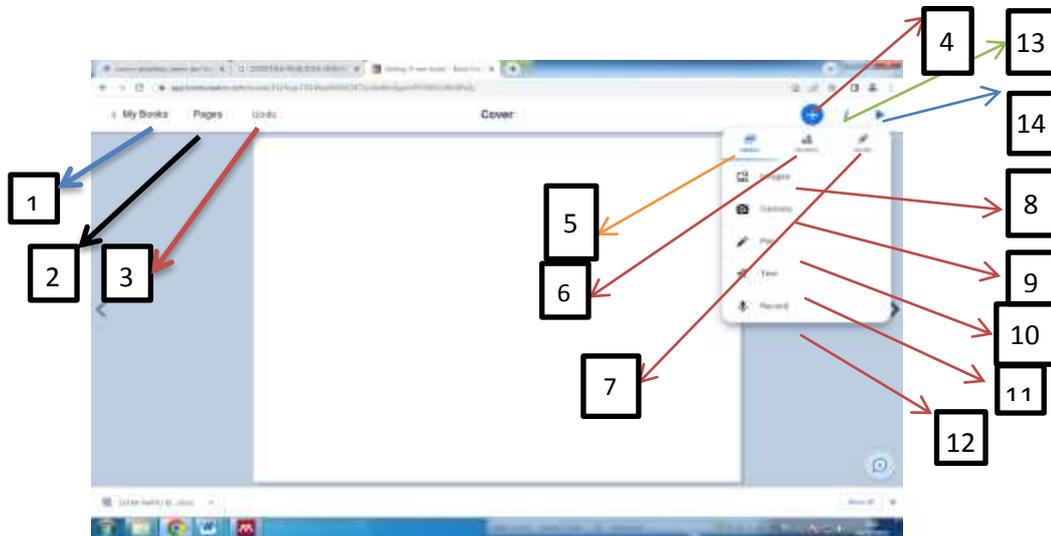
c. Deskripsi bahasa

Dari segi bahasa buku digital ini (1) memilih kata-kata yang sederhana baik tulisan maupun audio, (2) susunan kalimat mudah di cerna, (3) pemilihan tema sesuai dengan karakteristik anak, dan (4) gaya bahasa yang sederhana (5) selain kata-kata juga dilengkapi dengan audio bagi anak yang belum bisa membaca kata dan gambar untuk menarik perhatian dan menambah pemahaman anak.

d. Outline

Buku digital ini terdiri dari halaman sampul dan bagian inti (isi pengenalan budaya makanan tradisional khas kudus). Halaman sampul didesain menarik supaya menarik minat anak dan guru. Bagian inti terdiri dari 26 halaman yang menyajikan gambar, audio dan kata pengenalan budaya makanan tradisional khas kudus. Gambar diletakkan pada bigroun warna putih supaya anak bisa lebih fokus pada gambar yang dilihat. Sebelum mendesain produk media *E-storybook* peneliti mencari aplikasi yang cocok untuk membuat buku digital yaitu dengan menggunakan aplikasi *book creator* dengan pertimbangan bahwa didalam *book creator* bisa membuat buku layaknya buku tradisional yang bisa membolak-balik halaman, dan disediakan fitur upload gambar, tulisan dan dilengkapi audio bagi anak yang belum bisa membaca tulisan. Di dalam buku kreator terdapat tombol yang berfungsi sebagai berikut di antaranya:

1. Tombol Untuk Pembuatan Desain Produk *E-Storybook*



Gambar.1.7.1: Tombol Menu Awal Aplikasi *E-Storybook*
 Sumber gambar: Menu Aplikasi Book Creator

Keterangan:

1. Tombol *My books*: untuk menyimpan koleksi buku yang telah kita buat
2. *Page* : untuk menyimpan dan mengecek dan mengedit halaman buku yang kita buat
3. *Undo*: untuk mengembalikan ke bentuk sebelumnya
4. + : Tombol yang berisi fitur media, *shape*, dan *more*
5. *Media*: berisi fitur gambar, *camera*, *pen*, *teks*, dan *record*
6. *Shape* : berisi gambar bentuk



Gambar.1.7.2: Tombol Menu *Shape* Aplikasi *E-Storybook*
 Sumber gambar: Menu Aplikasi Book Creator

7. *More* : untuk *upload* file atau link *youtube*



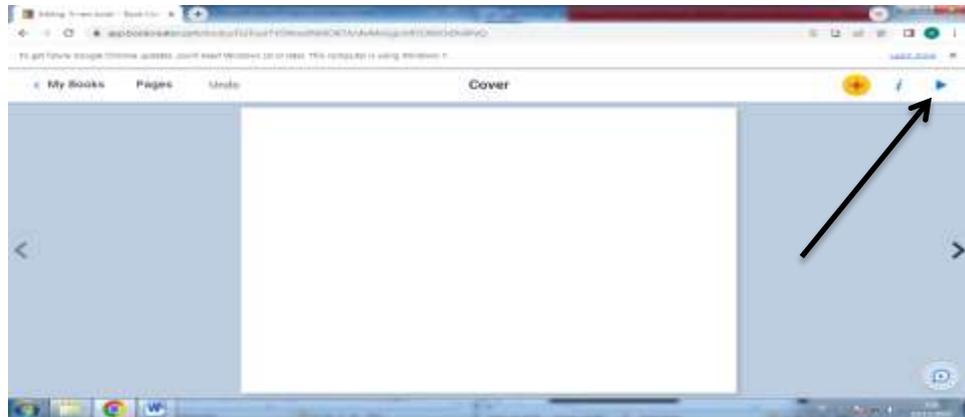
Gambar.1.7.3: Tombol Menu *More* Aplikasi *E-Storybook*
Sumber gambar: Menu Aplikasi Book Creator

8. *Images* : untuk *upload* gambar yang sudah tersimpan di PC
9. *Camera*: untuk memasukkan gambar foto secara langsung
10. *Pen* : digunakan untuk menulis atau menggambar secara langsung
11. *Teks* : untuk memasukkan teks dengan rapi
12. *Record*: untuk memasukkan rekaman audio
13. *i* : Tombol untuk memasukkan *bigroun* yang diinginkan (*Solid colour, recent, categories, comik, peper, border, petterns, teksture*)



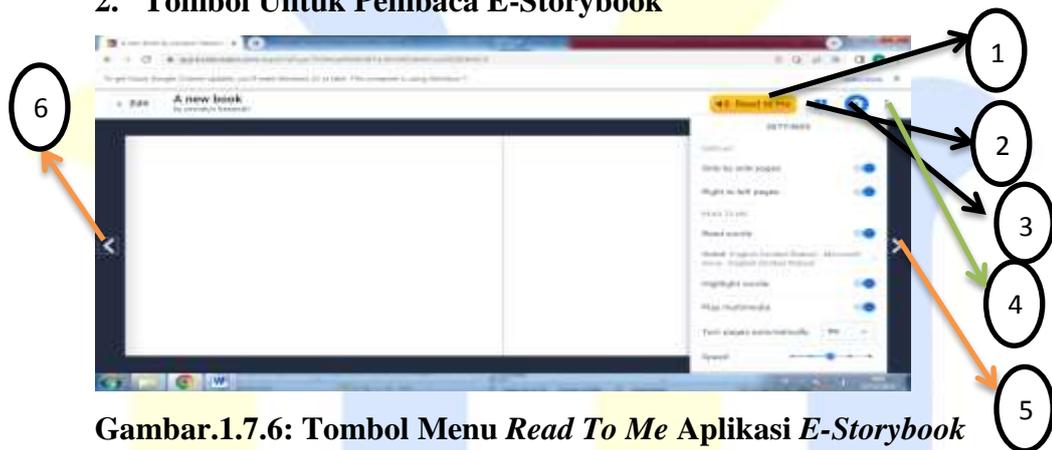
Gambar.1.7.4: Tombol Menu *Insert Bigroun* Aplikasi *E-Storybook*
Sumber gambar: Menu Aplikasi Book Creator

14. ► : Tombol yang digunakan untuk mereview produk tiap halaman



Gambar.1.7.5: Tombol Menu *Play* Aplikasi *E-Storybook*
Sumber gambar: Menu Aplikasi Book Creator

2. Tombol Untuk Pembaca E-Storybook



Gambar.1.7.6: Tombol Menu *Read To Me* Aplikasi *E-Storybook*
Sumber gambar: Menu Aplikasi Book Creator

Keterangan:

1. *Read to me* : tombol yang digunakan untuk mendengarkan audio bacaan teks
2. Digunakan untuk melihat seluruh halaman
3. Pengaturan kecepatan, *play multimedia*, *voice*, *read word*, *side by side page*
4. Berisi tombol *full screen*, *copy link*, *download as ebook/QR code*, *share to classroom* dan *print*
5. Digunakan untuk membuka halaman berikutnya
6. Digunakan untuk membuka halaman sebelumnya