



Pengembangan Media Buku Cerita Rakyat Kalimantan Tengah Berbasis E-Book Bagi Anak Usia Dini

Nor Ma'rifah¹, Ali Iskandar Zulkarnain², Muzakki³

¹Universitas Islam Negeri Palangkaraya

²Universitas Islam Negeri Palangkaraya

³Universitas Islam Negeri Palangkaraya

*Corresponding Author. E-mail: normariifah@gmail.com

Abstrak

Cerita rakyat Kalimantan Tengah umumnya diwariskan secara turun-temurun melalui lisan. Namun, seiring perkembangan zaman, cara pewarisan ini menjadi kurang relevan bagi generasi masa kini. Selain itu, keterbatasan buku cerita rakyat Kalimantan Tengah di sekolah, banyaknya buku yang rusak, kurang menariknya tampilan, serta minimnya penggunaan bahasa daerah, mempengaruhi kurangnya minat terhadap cerita rakyat. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media buku cerita rakyat berbasis E-Book guna mengenalkan kembali cerita rakyat Kalimantan Tengah kepada anak usia dini di PAUD IT Al-Ghazali Modern School Palangka Raya. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan yaitu ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi). Subjek uji coba kelayakan media yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan kualitatif dan kuantitatif. Produk dikembangkan melalui aplikasi Ibis Paint untuk ilustrasi, Canva untuk tata letak dan penambahan teks, serta Book Creator sebagai platform E-Book. Cerita yang digunakan adalah "Ambun & Rimbun", yang mengangkat nilai-nilai budaya lokal dengan menggunakan bahasa Indonesia dan Dayak Ngaju. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh skor 92,86% dari ahli media, 98,33% dari ahli materi, dan 82,50% dari ahli bahasa, dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut, media dinyatakan layak digunakan sebagai sarana pembelajaran untuk memperkenalkan kembali cerita rakyat Kalimantan Tengah secara menarik dan kontekstual. Hasil kelayakan tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya memenuhi standar kualitas, tetapi juga berpotensi membantu guru dalam menyediakan bahan ajar yang relevan dengan budaya lokal serta meningkatkan minat baca anak melalui penyajian cerita yang menarik, mudah diakses, dan sesuai perkembangan bahasa anak usia dini.

Kata Kunci: Pengembangan Media Digital, Cerita Rakyat, Budaya Lokal

Abstract

Central Kalimantan folk tales are generally passed down orally from generation to generation. However, with the passage of time, this method of transmission has become less relevant for the current generation. In addition, the limited availability of Central Kalimantan folk tale books in schools, the high number of damaged books, unappealing visual presentation, and minimal use of local languages have affected students' interest in folk tales. Therefore, this study aims to develop a folk tale-based e-book media to reintroduce Central Kalimantan folk tales to early childhood students at PAUD IT Al-Ghazali Modern School Palangka Raya. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The media feasibility testing subjects include media experts, material experts, and language experts. Data collection techniques include observation, interviews, questionnaires, and documentation. Data analysis employs both qualitative and quantitative approaches. The product was developed using Ibis Paint for illustrations, Canva for layout and text addition, and Book Creator as the e-book platform. The story used is "Ambun & Rimbun," which carries local cultural values and uses both Indonesian and Dayak Ngaju languages. Validation results showed that the media received scores of 92.86% from media experts, 98.33% from material experts, and 82.50% from language experts, falling into the "very good" category. Based on these results, the media is deemed feasible to be used as a learning tool to reintroduce Central Kalimantan folk tales in an engaging and contextual manner. These feasibility results indicate that the developed media not only meets quality standards but also has the potential to assist teachers in providing teaching materials relevant to local culture while increasing

children's reading interest through engaging, easily accessible stories that align with the language development of early childhood students.

Keywords: *Digital Media Development, Folktale, Local Culture*

PENDAHULUAN

Kalimantan Tengah memiliki 13 etnik dan sub-etnik yang tidak dapat dipungkiri memiliki warisan budaya khas masyarakatnya. Orang Dayak Ngaju selaku etnik mayoritas di provinsi Kalimantan Tengah memiliki banyak cerita rakyat yang dapat dijadikan bahan pembelajaran (Asi & Fauzi, 2023, p. 3). Cerita rakyat Kalimantan Tengah umumnya diwariskan secara turun-temurun melalui lisan. Namun, seiring perkembangan zaman, cara pewarisan ini menjadi kurang relevan bagi generasi masa kini.

Kemajuan teknologi telah menggeser minat anak-anak dari bacaan budaya menuju gawai, televisi, dan game. Sementara itu, cerita rakyat masih banyak berbentuk buku cetak yang kurang menarik bagi anak, serta belum diimbangi inovasi media yang mengikuti perkembangan zaman. Akibatnya, banyak anak tidak mengenal cerita rakyat dari daerah mereka sendiri (Budiartawan et al., 2022, p. 2).

Media pembelajaran menjadi kunci untuk menjembatani tantangan ini. Media pembelajaran merupakan sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar (Kustandi & Darmawan, 2020, p. 6). Media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak-anak sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali (Nunuk et al., 2018, p. 5).

Salah satu bentuk media yang efektif untuk anak adalah buku cerita. Buku cerita menggabungkan teks dan gambar, serta berfungsi sebagai alat komunikasi yang mendukung pemahaman anak terhadap isi cerita (Mudianti & Rizqiyani, 2025, p. 4). Biasanya, cerita rakyat mengisahkan asal-usul suatu tempat, kejadian, atau tokoh tertentu. Tokoh dalam cerita rakyat dapat berupa manusia, hewan, atau makhluk mitologi (Hibatulloh et al., 2023, p. 4).

Pada konteks Pendidikan Anak Usia Dini, cerita rakyat berperan penting dalam memperkuat identitas budaya lokal dan membentuk karakter anak. Pendidikan Anak Usia Dini sendiri merupakan suatu cara untuk mengembangkan potensi yang dimiliki setiap anak (Muzakki et al., 2024, p. 2). Melalui pengenalan kisah-kisah tradisional sedari kecil, anak-anak dapat tumbuh menjadi penjaga warisan budaya, memastikan nilai-nilai lokal tetap dihormati dan diwariskan kepada generasi berikutnya (Lyna Sari, 2024, p. 3). Menurut (Simanungkalit et al., 2025, p. 1), menyatakan bahwa cerita rakyat merupakan media pendidikan yang efektif untuk memperkuat identitas budaya dan literasi anak dalam pembelajaran terutama di tengah tantangan globalisasi dan kemajuan teknologi. Maka dari itu perlu untuk mengenalkan kembali cerita rakyat terutama kepada anak usia dini tetapi dengan memanfaatkan teknologi yang ada salah satunya bisa dengan melakukan pengembangan media buku cerita rakyat berbasis *E-Book* melalui aplikasi *Book Creator*. *E-Book* merupakan buku digital yang dapat diakses

dengan perangkat elektronik (Khairinal et al., 2021, p. 3), sedangkan *Book Creator* merupakan aplikasi yang memungkinkan pembuatan buku digital yang menarik dan interaktif (Jojor, Maranatha et al., 2024, p. 1). Pemanfaatan *E-Book* melalui aplikasi ini dapat meningkatkan daya tarik cerita rakyat bagi anak-anak, sekaligus mempermudah dan memberikan pengalaman membaca yang lebih interaktif juga menyenangkan.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Natalina Asi dan Iwan Fauzi (Asi & Fauzi, 2023), peneliti melakukan penelitian pengembangan menghasilkan produk berupa *E-Book* bergambar dengan berbasis kearifan lokal dengan mengangkat cerita rakyat berbahasa Inggris. Produk yang dihasilkan terbukti efektif digunakan oleh siswa pada pembelajaran Bahasa Inggris, selain itu mendukung pembelajaran bahasa Inggris berbasis kearifan lokal Kalimantan Tengah yang mampu memberikan kontribusi positif atas prestasi belajar siswa karena sumber belajar atau media belajar yang interaktif dan atraktif. Hal ini juga dilakukan Ana Seftiana Zuhel, Mahmud Alpusari dan Eddy Noviana (Zuhel et al., 2025, p. 1), melakukan penelitian pengembangan dan menghasilkan produk berupa *E-Book* cerita bersambung berbasis cerita rakyat Burung Tak Tak Bau untuk muatan IPAS kelas 5 sekolah dasar. Buku cerita bergambar ini secara khusus membahas tentang cerita rakyat, yang merupakan bagian penting dari warisan budaya. Oleh karena itu peneliti terdahulu membuat *E-Book* cerita bergambar, dalam proses validasi produk secara keseluruhan, pengembangan *E-Book* cerita bergambar berbasis cerita rakyat Burung Tak Tak Bau, yang bertema ekosistem yang harmoni muatan IPAS pada kelas 5 sekolah dasar, dilakukan kepada para ahli. Skor validasi semuanya memenuhi kriteria yang sangat layak dan praktis.

Kesimpulan dari kedua penelitian ini bahwa kedua penelitian ini sama-sama mengembangkan buku cerita rakyat berbasis *E-Book*. Pada penelitian pertama, peneliti mengembangkan *E-Book* cerita rakyat Kalimantan Tengah menggunakan Bahasa Inggris dan tidak memuat Bahasa Daerah sebagai bahasa pendukungnya, selain itu produk yang dihasilkan ditargetkan untuk jenjang yang lebih tinggi. Pada penelitian ke dua, peneliti mengangkat cerita rakyat yang berasal dari Riau dan mengangkat tema ekosistem produk ini diperuntukan untuk jenjang sekolah dasar.

Penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu membuat media pembelajaran berupa *E-Book* cerita rakyat dari Kalimantan Tengah yang dirancang secara komprehensif, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan anak usia dini. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang hanya terfokus pada pembelajaran umum, penelitian ini menekankan pelestarian budaya lokal dengan menggunakan dua bahasa yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Dayak Ngaju, selain itu dengan menggunakan aplikasi *Book Creator*, media ini mudah diakses baik di sekolah maupun di rumah, sehingga anak usia dini bisa mengenal cerita rakyat daerahnya secara lebih menarik dan bermakna.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di PAUD IT AL-Ghazali *Modern School* Palangka Raya pada tanggal 06 Maret 2024, diperoleh hasil yaitu peneliti tidak menemukan buku cerita rakyat Kalimantan Tengah di PAUD IT AL-Ghazali *Modern School* Palangka Raya, akan tetapi buku

cerita yang ada di PAUD IT AL-Ghazali *Modern School* Palangka Raya mengangkat budaya lokal Kalimantan Tengah. Selain itu, buku cerita Kalimantan Tengah yang ada di PAUD IT AL-Ghazali *Modern School* Palangka Raya beberapa mengalami kerusakan. Hal ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan salah satu guru PAUD IT Al-Ghazali *Modern School* Palangka Raya yang menyampaikan bahwa jumlah buku cerita Kalimantan Tengah yang tersedia di ruang kelas B1 hanya 14, dengan kondisi 9 buku telah rusak dan hanya 5 buku yang masih layak digunakan. Selain itu, sebagian anak yang bersekolah di PAUD IT Al-Ghazali *Modern School* Palangka Raya secara keseluruhan terkhusus di kelas B rentang usia 5-6 tahun berasal dari luar Kalimantan Tengah dan bukan bersuku Dayak, sehingga menimbulkan kurangnya pengetahuan mengenai cerita rakyat Kalimantan Tengah. Berdasarkan hasil wawancara yang sama, diketahui bahwa jumlah anak bersuku Dayak tersebut adalah 18 orang, sedangkan 21 anak lainnya berasal dari suku di luar Dayak.

Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada proses pengembangan media buku cerita rakyat Kalimantan Tengah berbasis *E-Book* serta menentukan kelayakannya sebagai media pembelajaran di PAUD IT Al-Ghazali *Modern School* Palangka Raya. Penelitian ini diarahkan untuk menghasilkan media pembelajaran yang mampu memperkenalkan kembali cerita rakyat daerah kepada peserta didik usia dini melalui *E-Book* yang menarik, relevan, dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

METODE

Metode penelitian yang dipergunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan atau disebut juga *research and development* (R&D) dengan model pengembangan yaitu model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi) (Risal et al., 2022, p. 2). Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk berupa media buku cerita rakyat Kalimantan Tengah berbasis *E-Book*. Pada tahap analisis, peneliti melakukan pengumpulan informasi untuk mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan media pembelajaran di PAUD IT Al-Ghazali *Modern School* Palangka Raya. Kegiatan analisis dilakukan melalui observasi terhadap proses pembelajaran, wawancara dengan guru mengenai media yang dibutuhkan anak usia 5–6 tahun, serta telaah materi terkait kesesuaian cerita rakyat dengan karakteristik perkembangan anak. Hasil analisis ini kemudian digunakan sebagai dasar dalam merumuskan konsep awal produk.

Tahap berikutnya adalah desain, di mana peneliti mulai merancang media *E-Book* secara sistematis. Pada tahap ini peneliti menentukan cerita rakyat Kalimantan Tengah yang akan digunakan, menetapkan judul, memilih format media digital, serta menyusun alur cerita ke dalam bentuk naskah. Selanjutnya peneliti membuat *storyboard* sebagai kerangka visual yang menggambarkan susunan halaman, tata letak teks, ilustrasi, serta elemen grafis pendukung. Penentuan gaya ilustrasi, penggunaan warna, dan tipografi juga dirancang agar sesuai dengan kemampuan literasi awal anak usia dini dan mudah dipahami.

Tahap pengembangan dilakukan dengan mewujudkan rancangan tersebut menjadi produk nyata. Ilustrasi dibuat menggunakan aplikasi gambar digital, kemudian teks cerita disusun secara komunikatif sesuai perkembangan bahasa anak. Ilustrasi dan teks kemudian digabungkan ke dalam format *E-Book* menggunakan aplikasi *Book Creator*. Setelah produk awal selesai, peneliti melakukan validasi dengan melibatkan satu ahli media, satu ahli materi, dan satu ahli bahasa yang dipilih berdasarkan kualifikasi bidangnya. Ahli media adalah validator dengan latar belakang teknologi pendidikan dan pendidikan minimal S2. Ahli materi merupakan tenaga ahli yang menguasai pembelajaran PAUD serta budaya dan cerita rakyat Kalimantan Tengah dengan kualifikasi minimal S1. Sementara itu, ahli bahasa adalah validator yang memiliki kompetensi dalam bahasa Indonesia dan bahasa Dayak Ngaju serta berpendidikan minimal S1. Para validator memberikan penilaian melalui angket serta memberikan kritik dan saran untuk perbaikan produk. Untuk memperjelas dasar penilaian para validator, penelitian ini menggunakan instrumen yang memuat indikator penilaian sesuai bidang masing-masing ahli. Adapun indikator penilaian yang digunakan ditampilkan pada Tabel berikut:

Tabel 1
Instrumen Validasi Ahli Media

No.	Indikator	Kriteria Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Ilustrasi sesuai dengan isi materi					
2.	Tidak ada ilustrasi yang bertentangan dengan teks atau membingungkan anak					
3.	Desain ilustrasi menarik					
4.	Ilustrasi dibuat dengan gaya yang sesuai untuk anak-anak					
5.	Ilustrasi yang ada di dalam media menarik					
6.	Posisi ilustrasi tidak mengganggu teks, sehingga mudah dipahami					
7.	Ilustrasi ditempatkan sesuai dengan urutan cerita untuk membantu pemahaman					
8.	Kombinasi warna latar belakang sesuai					
9.	Warna kontras dengan teks agar mudah dibaca					
10.	Ukuran teks sesuai					
11.	Teks konsisten di seluruh halaman agar nyaman dibaca					
12.	Mudah terlihat untuk digunakan oleh anak					
13.	Keterbacaan dan format teks mudah dibaca					
14.	Proporsi ilustrasi dan teks seimbang					

Tabel 2
Instrumen Validasi Ahli Materi

No.	Indikator	Kriteria Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran					
2.	Kesesuaian materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran					
3.	Kesesuaian materi dengan karakteristik anak					
4.	Media yang dikembangkan konkrit untuk digunakan dalam pembelajaran					
5.	Meningkatkan efektifitas pembelajaran					

6.	Media buku cerita rakyat berbasis <i>E-Book</i> sudah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran
7.	Penggunaan media buku cerita rakyat berbasis <i>E-Book</i> membuat anak termotivasi dalam pembelajaran
8.	Meningkatkan pemahaman anak-anak mengenai cerita rakyat Ambun dan Rimbun
9.	Meningkatkan kompetensi anak-anak
10.	Dapat diintegrasikan dengan kegiatan pembelajaran lainnya. Misalnya, kegiatan tanya jawab, bermain peran, atau menggambar terkait cerita.
11.	Mengandung pesan moral dan nilai budaya yang dapat diteladani anak-anak.
12.	Media dapat digunakan secara berulang-ulang.

Tabel 3
Instrumen Validasi Ahli Bahasa

No.	Indikator	Kriteria Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Bahasa yang digunakan dalam cerita lugas dan mudah dipahami					
2.	Menggunakan bahasa yang baik dan benar					
3.	Penggunaan bahasa Indonesia dalam teks seimbang dan mudah dipahami					
4.	Penggunaan bahasa Dayak Ngaju dalam teks seimbang dan mudah dipahami					
5.	Terjemahan bahasa Dayak Ngaju mempertahankan makna dan budaya lokal dengan baik					
6.	Pemilihan kata dan kalimat sesuai dengan perkembangan bahasa anak usia dini					
7.	Urutan cerita tersusun dengan baik dan mudah dipahami anak-anak					
8.	Panjang teks sesuai untuk anak usia dini, tidak terlalu panjang atau terlalu pendek.					

Hasil validasi menjadi dasar untuk melakukan revisi media agar lebih layak digunakan. Tahap berikutnya adalah implementasi, namun dalam penelitian ini tahap implementasi tidak dilaksanakan secara langsung kepada anak usia 5–6 tahun. Hal ini dikarenakan anak pada tahap tersebut belum mampu mengisi angket penilaian secara mandiri. Jika uji coba dilakukan, prosesnya harus didampingi oleh guru dengan rasio satu guru untuk tiga anak agar hasil pengamatan lebih akurat. Informasi ini dicatat sebagai catatan pengembangan untuk penelitian lanjutan. Tahap terakhir adalah evaluasi, yang dilakukan untuk menilai kesesuaian proses pengembangan dengan tujuan penelitian. Evaluasi dilakukan secara formatif pada setiap tahap melalui revisi berdasarkan masukan dari para ahli, serta evaluasi sumatif pada produk akhir setelah seluruh perbaikan dilakukan. Hasil evaluasi digunakan untuk memastikan bahwa media *E-Book* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dan dapat mendukung proses pembelajaran anak usia dini.

Penelitian dilakukan di PAUD IT Al-Ghazali *Modern School* Palangka Raya. Pada penelitian ini subjek pengembangan dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Jenis data pada penelitian ini berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa skor hasil penilaian dari

angket atau kuesioner yang diisi oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Sementara itu, data kualitatif diperoleh dalam bentuk narasi yang berisi kritik dan saran dari validator terkait produk yang dikembangkan. Teknik pengumpulan data terdiri observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang dilakukan yaitu menggunakan kualitatif deskriptif dan kuantitatif deskriptif. Data yang diperoleh melalui angket kemudian dianalisis dengan mendeskripsikan semua pendapat berupa saran dan tanggapan dari validator yang didapat dari lembar kritik dan saran. Hasil analisis data digunakan untuk perbaikan pengembangan media buku cerita rakyat Kalimantan Tengah berbasis *E-Book*. Data yang diperoleh melalui angket selanjutnya dianalisis melalui kuantitatif deskriptif dan dimasukkan ke data kualitatif menggunakan Skala Likert. Adapun kriteria dan skor Skala Likert yaitu:

Tabel 4
Kriteria dan Skor Skala Likert

No.	Kriteria	Skor
1.	Sangat baik	5
2.	Baik	4
3.	Cukup Baik	3
4.	Tidak Baik	2
5.	Sangat Tidak Baik	1

(Sugiyono, 2022).

Produk media pembelajaran dinyatakan valid jika mencapai tingkat persentase sebesar 81% hingga 100% pada seluruh aspek yang terdapat dalam instrumen uji validasi. Persentase validitas tersebut dihitung menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\Sigma \text{ skor x bobot komponen}}{n \times \text{ skor tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase nilai yang dicapai

Σ = Jumlah

n = Jumlah indikator

Keputusan untuk menilai kelayakan media buku cerita rakyat Kalimantan Tengah berbasis *E-Book* didasarkan pada kualifikasi untuk memenuhi kriteria sebagai berikut:

No.	Skor	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1.	5	81-100%	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
2.	4	61-80%	Baik	Tidak perlu direvisi
3.	3	41-60%	Cukup baik	Direvisi
4.	2	21-40%	Tidak baik	Direvisi
5.	1	0-20%	Sangat tidak baik	Direvisi

(Sugiyono, 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media buku cerita rakyat Kalimantan Tengah berbasis *E-Book* diawali dengan mengumpulkan informasi melalui observasi dan wawancara untuk mengetahui tentang pengenalan cerita rakyat Kalimantan Tengah yang ada di PAUD IT Al-Ghazali *Modern School* Palangka Raya. Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa di PAUD IT Al-Ghazali *Modern School* Palangka Raya ketersediaan buku cerita Kalimantan Tengah sendiri di sekolah masih sangat terbatas, salah satu faktor yang mempengaruhi yaitu kondisi fisik buku, banyak buku cerita yang sudah mengalami kerusakan, seperti halaman yang sobek, sampul terlepas, dan tulisan yang mulai pudar. Hal inilah yang menyebabkan anak-anak kurang tertarik untuk membaca buku tersebut. Pihak sekolah berupaya untuk memperbaiki buku-buku tersebut, akan tetapi perbaikan hanya bersifat sementara tanpa adanya peremajaan atau pergantian buku secara berkala. Oleh karena itu, buku cerita Kalimantan Tengah semakin lama semakin tidak layak digunakan dalam pembelajaran.

Melihat dari kondisi tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis lokal masih kurang diperhatikan, sedangkan peran media buku sangat penting dalam mendukung perkembangan kemampuan anak. Menurut (Anggraini & Nasriah, 2023, p. 86), media buku merupakan alat penting dalam pembelajaran karena dapat menyampaikan informasi, pengetahuan, maupun hiburan secara tertulis dan visual, baik yang tercetak maupun digital. Oleh karena itu, dibutuhkan alternatif media yang lebih menarik dan relevan agar dapat meningkatkan minat baca anak. Kemudian dari segi bahasa, mayoritas buku yang tersedia menggunakan bahasa Indonesia. Meskipun memudahkan anak memahami cerita, penggunaan bahasa daerah masih sangat terbatas. Berdasarkan hasil wawancara, guru menyatakan bahwa penggunaan bahasa daerah dalam cerita rakyat memiliki peran penting dalam melestarikan budaya serta memperkenalkan identitas lokal sejak dini. Keselarasan antara bahasa dan isi cerita dinilai dapat membantu anak lebih mudah memahami dan menghayati nilai-nilai budaya setempat. Hal ini sejalan dengan (Ratnasari, 2020, p. 3) yang menyatakan bahwa buku cerita juga dapat memperluas kosakata anak, sehingga keterampilan berbahasa anak berkembang maksimal.

Tahap selanjutnya, peneliti membuat rancangan media yang meliputi pembuatan desain secara keseluruhan. Untuk merancang media buku cerita rakyat Kalimantan Tengah berbasis *E-Book* dimulai dari penentuan judul cerita rakyat yang akan digunakan yaitu cerita rakyat "Ambun & Rimbun". Kemudian tahap selanjutnya menentukan jenis media yang digunakan yaitu menggunakan *E-Book*. Media *E-Book* menjadi sarana yang tepat untuk mengenalkan kembali cerita rakyat Kalimantan Tengah kepada anak-anak, sekaligus menumbuhkan kecintaan mereka terhadap budaya lokal sejak dini. Hal ini karena buku cerita berbasis *E-Book* yang dikembangkan peneliti menggunakan visual yang menarik dan bahasa yang sesuai perkembangan anak usia dini. Bahasa yang dikembangkan dalam buku ini menggunakan dua bahasa yaitu bahasa Indonesia dan Dayak Ngaju sebagai bahasa pengantar. Selain itu, *E-Book* dapat diakses kapan saja dan dimana saja, baik di sekolah bersama guru maupun di

rumah bersama orang tua. Hal ini sejalan dengan pendapat (Sanjaya, 2023, p. 4) yang menyatakan bahwa *E-Book* memiliki keunggulan yaitu praktis, portabilitas, daya tahan yang lebih lama, kemudahan distribusi, dan sifatnya yang ramah lingkungan.

E-Book dalam penelitian ini menggunakan aplikasi *Book Creator* sebagai platform untuk mengakses buku. *E-Book* cerita Ambun dan Rimbun dimuat dalam sebuah aplikasi yaitu *Book Creator*. *Book Creator* sendiri merupakan perangkat digital yang memfasilitasi pembuatan dan pembacaan buku digital multimodal. Platform ini memungkinkan guru dan peserta didik untuk membuat konten secara mandiri, baik melalui pengetikan, menggambar, maupun unggahan video, audio, dan gambar. Selain itu, *Book Creator* juga mendukung integrasi materi dari berbagai sumber multimedia daring, sehingga konten pembelajaran dapat dibuat lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan (Gunawan et al., 2024, p. 1). Kemudian Tahap selanjutnya dilanjutkan dengan membuat naskah cerita rakyat dan *storyboard* sebagai kerangka cerita, pembuatan ilustrasi yang mendukung alur cerita, serta penambahan teks pada gambar agar mudah dipahami oleh anak-anak. Setelah seluruh elemen siap, *E-Book* kemudian diunggah ke dalam aplikasi *Book Creator* untuk diakses dan digunakan sebagai media pembelajaran.

Setelah membuat rancangan media buku cerita rakyat Kalimantan Tengah Berbasis *E-Book*, peneliti mengembangkan media buku cerita rakyat Kalimantan Tengah Berbasis *E-Book* berdasarkan yang telah dibuat sebelumnya. Proses pembuatan media buku cerita rakyat Kalimantan Tengah Berbasis *E-Book* ini menggunakan dua aplikasi yaitu menggunakan aplikasi *Ibis Paint* untuk membuat ilustrasi dan aplikasi *Canva* untuk penambahan teks pada gambar. Berikut proses pembuatan media buku cerita rakyat Kalimantan Tengah berbasis *E-Book*:

1. Membuat sketsa sesuai dengan yang ada pada *storyboard* halaman demi halaman.



Gambar 1. Pembuatan Sketsa Ilustrasi melalui aplikasi *Ibis Paint*

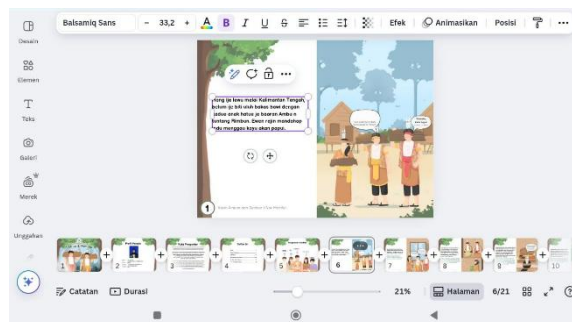
2. Selanjutnya yaitu proses pewarnaan yang dimulai dari mewarnai karakter terlebih dahulu lalu *background*.

Nor Ma'rifah, dkk:
Pengembangan Media Buku Cerita Rakyat Kalimantan
Tengah Berbasis E-Book Bagi Anak Usia Dini



Gambar 2. Proses Pewarnaan Ilustrasi Melalui Aplikasi *Ibis Paint*

3. Setelah selesai diwarnai, selanjutnya menyusun *layout* cerita di aplikasi *Canva*, dengan meletakkan gambar yang sudah jadi kemudian ditambahkan teks dan dialog sesuai naskah yang telah dibuat.



Gambar 3. Proses Penyusunan *Layout* dan Penambahan Teks Pada Gambar Ilustrasi yang Sudah Jadi di Aplikasi *Canva*

4. Setelah seluruh elemen siap, media buku cerita rakyat Kalimantan Tengah berbasis *E-Book* ini kemudian diunggah ke dalam aplikasi *Book Creator* agar dapat diakses.



Gambar 4. Proses Pengunggahan Media Buku Cerita Rakyat Kalimantan Tengah

Setelah media buku cerita rakyat Kalimantan Tengah dikembangkan, tahap selanjutnya adalah uji coba kelayakan yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. validasi dilakukan untuk memperoleh hasil kelayakan, kritik dan saran dari para ahli sebagai bahan revisi buku cerita rakyat kalimantan tengah berbasis *E-Book*. Berikut merupakan hasil data yang diperoleh yaitu:

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Indikator	5	Kriteria Penilaian				
			4	3	2	1	
1.	Ilustrasi sesuai dengan isi materi	√					
2.	Tidak ada ilustrasi yang bertentangan dengan teks atau membingungkan anak	√					
3.	Desain ilustrasi menarik		√				
4.	Ilustrasi dibuat dengan gaya yang sesuai untuk anak-anak	√					
5.	Ilustrasi yang ada di dalam media menarik		√				
6.	Posisi ilustrasi tidak mengganggu teks, sehingga mudah dipahami	√					
7.	Ilustrasi ditempatkan sesuai dengan urutan cerita untuk membantu pemahaman	√					
8.	Kombinasi warna latar belakang sesuai	√					
9.	Warna kontras dengan teks agar mudah dibaca		√				
10.	Ukuran teks sesuai		√				
11.	Teks konsisten di seluruh halaman agar nyaman dibaca	√					
12.	Mudah terlihat untuk digunakan oleh anak	√					
13.	Keterbacaan dan format teks mudah dibaca	√					
14.	Proporsi ilustrasi dan teks seimbang		√				

Uji Kelayakan	Total	Skor	Persentase	Kategori
Tahap 1	65	70	92,86%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari ahli media mengungkapkan bahwa pada tahap pertama media buku cerita rakyat Kalimantan Tengah berbasis *E-Book* memperoleh nilai 92,86% dengan kategori sangat baik tanpa adanya revisi. Menurut (Rahmasari et al., 2025, p. 8), media pembelajaran yang efektif adalah yang mampu membangkitkan motivasi belajar serta menciptakan suasana kondusif. Dengan demikian, desain *E-Book* yang dikembangkan sudah memenuhi prinsip tersebut.

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Indikator	5	Kriteria Penilaian				
			4	3	2	1	
1.	Kesesuaian materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran	√					
2.	Kesesuaian materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	√					
3.	Kesesuaian materi dengan karakteristik anak		√				
4.	Media yang dikembangkan konkrit untuk digunakan dalam pembelajaran	√					
5.	Meningkatkan efektifitas pembelajaran	√					
6.	Media buku cerita rakyat berbasis <i>E-Book</i> sudah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran	√					
7.	Penggunaan media buku cerita rakyat berbasis <i>E-Book</i> membuat anak termotivasi dalam pembelajaran	√					
8.	Meningkatkan pemahaman anak-anak mengenai cerita rakyat Ambun dan Rimbun	√					
9.	Meningkatkan kompetensi anak-anak	√					
10.	Dapat diintegrasikan dengan kegiatan pembelajaran lainnya. Misalnya, kegiatan tanya jawab, bermain peran, atau menggambar terkait cerita.	√					
11.	Mengandung pesan moral dan nilai budaya yang dapat diteladani anak-anak.	√					
12.	Media dapat digunakan secara berulang-ulang.	√					

Uji Kelayakan	Total	Skor	Persentase	Kategori
Tahap 1	59	60	98,33%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari ahli materi, media buku cerita rakyat Kalimantan Tengah berbasis *E-Book* memperoleh nilai 98,33% dengan kategori sangat baik. Revisi yang diberikan berupa penambahan bahasa Dayak Ngaju pada dialog serta penambahan beberapa elemen ilustrasi agar alur cerita lebih jelas dan memperkuat identitas budaya lokal. Hal ini sejalan dengan pendapat (Nursuciati, 2020, p. 2) bahwa integrasi bahasa daerah dalam buku anak dapat menumbuhkan kecintaan terhadap budaya sejak dini. Temuan pada tahap validasi ini menunjukkan bahwa penyempurnaan pada aspek bahasa dan ilustrasi tidak hanya diperlukan untuk meningkatkan kejelasan materi, tetapi juga mendorong fungsi media sebagai sarana pengenalan nilai budaya yang sesuai dengan perkembangan anak usia dini.

Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Tahap 1

No.	Indikator	Kriteria Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Bahasa yang digunakan dalam cerita lugas dan mudah dipahami		√			
2.	Menggunakan bahasa yang baik dan benar		√			
3.	Penggunaan bahasa Indonesia dalam teks seimbang dan mudah dipahami		√			
4.	Penggunaan bahasa Dayak Ngaju dalam teks seimbang dan mudah dipahami		√			
5.	Terjemahan bahasa Dayak Ngaju mempertahankan makna dan budaya lokal dengan baik		√			
6.	Pemilihan kata dan kalimat sesuai dengan perkembangan bahasa anak usia dini		√			
7.	Urutan cerita tersusun dengan baik dan mudah dipahami anak-anak		√			
8.	Panjang teks sesuai untuk anak usia dini, tidak terlalu panjang atau terlalu pendek.		√			

Tahap 2

No.	Indikator	Kriteria Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Bahasa yang digunakan dalam cerita lugas dan mudah dipahami	√				
2.	Menggunakan bahasa yang baik dan benar		√			
3.	Penggunaan bahasa Indonesia dalam teks seimbang dan mudah dipahami		√			
4.	Penggunaan bahasa Dayak Ngaju dalam teks seimbang dan mudah dipahami		√			
5.	Terjemahan bahasa Dayak Ngaju mempertahankan makna dan budaya lokal dengan baik		√			
6.	Pemilihan kata dan kalimat sesuai dengan perkembangan bahasa anak usia dini		√			
7.	Urutan cerita tersusun dengan baik dan mudah dipahami anak-anak		√			
8.	Panjang teks sesuai untuk anak usia dini, tidak terlalu panjang atau terlalu pendek.		√			

Uji Kelayakan	Total	Skor	Persentase	Kategori
Tahap 1	32	40	80,00%	Baik
Tahap 2	33	40	82,50%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari ahli bahasa, pada tahap pertama media buku cerita rakyat Kalimantan Tengah berbasis *E-Book* memperoleh nilai 80,00% dengan kategori baik. Setelah dilakukan perbaikan, nilai meningkat menjadi 82,50% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam media sudah sesuai dengan perkembangan anak usia dini, meskipun masih memerlukan penyempurnaan agar lebih mudah dipahami oleh anak. Peningkatan nilai tersebut menegaskan bahwa revisi bahasa yang dilakukan sudah sejalan dengan cara anak mempelajari bahasa menurut pemikiran Vygotsky, yang menekankan pentingnya penggunaan bahasa yang kontekstual, jelas, dan dekat dengan pengalaman anak sehari-hari (Etnawati, 2021, p. 8).

Secara keseluruhan, hasil validasi dari ketiga ahli menyatakan bahwa media buku cerita rakyat Kalimantan Tengah berbasis *E-Book* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Cerita “Ambun & Rimbun” yang diangkat menggambarkan nilai persaudaraan, kerja keras, perjuangan, serta keteguhan hati, yang mencerminkan kearifan lokal masyarakat Kalimantan Tengah (Fansuri et al., 1994, p. 15). Nilai-nilai ini penting dikenalkan sejak dini agar anak memahami identitas budaya dan termotivasi untuk melestarikannya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil uji kelayakan, media buku cerita rakyat Kalimantan Tengah berbasis *E-Book* memperoleh nilai validasi dari ahli media sebesar 92,86%, ahli materi sebesar 98,33%, dan ahli bahasa sebesar 82,50%, yang seluruhnya berada pada kategori sangat baik. Nilai tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kelayakan dari sisi tampilan, kesesuaian materi, dan penggunaan bahasa yang sesuai dengan perkembangan anak usia dini. Dengan demikian, media ini layak digunakan sebagai media pembelajaran di PAUD IT Al-Ghazali *Modern School* Palangka Raya. Temuan penelitian ini memiliki implikasi bahwa pengembangan media berbasis budaya lokal dapat mendukung literasi awal anak, memperkaya pengalaman belajar, serta membantu guru menyediakan sumber pembelajaran yang relevan, menarik, dan mencerminkan konteks budaya daerah.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, E. S., & Nasriah. (2023). *Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. KENCANA.
- Asi, N., & Fauzi, I. (2023). Pengembangan eBook Bergambar Cerita Rakyat Berbahasa Inggris untuk Mendukung Pembelajaran Teks Naratif Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 12(1), 61–81. <https://doi.org/10.31571/bahasa.v12i1.5487>
- Budiartawan, N. J., Windu, M., Kesiman, A., Gede, I., & Darmawiguna, M. (2022). Pengembangan Game Cerita Rakyat Bali Berbasis Desktop “Calon Arang (The Darkness of Dirah).” *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 11(1), 48–60.

- Etnawati, S. (2021). *Teori Vygotsky Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini*. 22, 130–138.
- Fansuri, A., Rampai, K. D., Sahay, I. M., & Rohan, A. (1994). *Cerita Rakyat Dari Kalimantan Tengah*. PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Gunawan, I. M. A. O., Purnami, I. A. O., & Guntar, E. L. (2024). *Mudah Belajar Membuat EBOOK dengan BOOK CREATOR (Solusi Pembelajaran Inovatif)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Hibatulloh, S., Sa'adah, N. L., & Marwan, I. (2023). Strategi Penumbuhan Minat Baca Remaja Melalui Modifikasi Cerita Rakyat. *Journal of Education Research*, 4(1), 267–275. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i1.157>
- Jojo, Maranatha, R., Pramesti, K., Rini, S., & Syarifah, Z. (2024). Pelatihan Penggunaan Book Creator Untuk Membuat Buku Digital Di Tk Yos Sudarso Purwakarta. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(12), 924–932. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.12589731>
- Khairinal, K., Suratno, S., & Aftiani, R. Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Flip Pdf Profesional untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar dan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X IIS 1 SMA Negeri 2 Kota Sungai Penuh. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 458–470.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Kencana.
- Lyna Sari, D. (2024). Eksplorasi Cerita Rakyat Bengkulu Dalam Format Video 3d Berbantuan Artificial Intelligence untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *Indonesia Journal of Teaching and Learning*, 3(2), 108–117.
- Mudianti, H., & Rizqiyani, R. (2025). Pengembangan Media Buku Cerita Digital Dalam Meningkatkan Moral Anak Usia 4-5 Tahun. *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, 11(1), 1–16. <https://doi.org/10.22373/BUNAYYA.V11I1.28024>
- Muzakki, Saudah, Aziz, A., Jennah, R., Aghnaita, Anggraeni, D., Ervina, & Nurwie. (2024). *Pengembangan Media Interaktif Tema Binatang di Ra Al-Azhar Palangka Raya*. 3(1), 219–236.
- Nunuk, S., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Nursuciati, I. (2020). Cerita rakyat sebagai penunjang pembelajaran. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 2, 351–363.
- Rahmasari, A., Muzakki, & Zulkarnain, A. I. (2025). Pengembangan Video Animasi Untuk Mengenalkan Bahasa Dayak Ngaju di TK Islam Darul Istiqomah Kota Palangka Raya. *Jurnal Care (Children Advisory Research and Education)*, 13(2), 560–585. <https://doi.org/10.26803/ijlter.24.2.28>
- Ratnasari, E. M. (2020). Efektifitas Penggunaan Buku Cerita Bergambar Terhadap Kecerdasan Visual Anak Prasekolah. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 7(April).
- Risal, Z., Hakim, R., & Aminol Rosid Abdullah. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development (R&D) Konsep, Teori-Teori, dan Desain Penelitian*. CV. Literasi Nusantara Abadi.

- Sanjaya. (2023). Pengaruh penggunaan Buku Elektronik Terhadap Hasil Belajar . *Sanjaya, Pengaruh Penggunaan Buku Elektronik Terhadap Hasil Belajar*, 1–6.
- Simanungkalit, K. E., Simanjuntak, B., Sinaga, S. H., & Panggabean, L. (2025). Integrasi Cerita Rakyat Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra: Tinjauan Sistematis Literatur Terhadap Peningkatan Nilai Budaya Dan Identitas Lokal. *Sebasia Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sasrea Indonesia*, 238–257.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/ R&D)*. Alfabeta.
- Zuhel, A. S., Alpusari, M., & Noviana, E. (2025). Pengembangan E-Book Cerita Bergambar Berbasis Cerita Rakyat Burung Tak Tak Bau Bertema Ekosistem yang Harmonis Muatan IPAS pada Kelas 5 Sekolah Dasar. *5(2)*, 844–851.