



UJI KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN E-STORYBOOK DALAM PENGENALAN LITERASI BUDAYA UNTUK ANAK USIA DINI

Uswatun Hasanah^{*1}, Nur Fajrie²

^{1,2}Universitas Muria Kudus

Article Info

Article history:

Published March 30, 2024

Keywords:

Cultural Literacy

Early Childhood

E-Storybook

Learning Media

ABSTRACT

This research aims to determine the feasibility level of the e-storybook learning media "culinary tourism typical snacks of Kudus" in introducing local cultural literacy to early childhood. This research uses a quantitative method. The testing procedures used are Alpha Testing and Beta Testing. The subjects of this study were kindergarten students in the Kaliwungu district, Kudus Regency. Data collection techniques were done through questionnaires and observation rating scales. Data analysis technique used quantitative data analysis. The research results obtained are that the e-storybook learning media "culinary tourism typical snacks of Kudus" is declared very feasible to be used in introducing local cultural literacy to early childhood in the kindergarten of the Kaliwungu district by media experts with an average percentage score of 98.5% with a category of very feasible and material experts with an average percentage score of 99% with a category of very feasible. Meanwhile, the feasibility test results by students as users show a percentage of 86.08% with a very feasible criteria.

Corresponding Author:

Uswatun Hasanah,

Program Studi Pendidikan Dasar,

Universitas Muria Kudus,

Jl. Lkr. Utara, Kayuapu Kulon, Gondangmanis, Kec. Bae, Kabupaten Kudus, Indonesia.

E-mail: umifarel903@gmail.com

How to Cite:

Hasanah, U., Fajrie, N. (2024). Uji Kelayakan Media Pembelajaran *E-Storybook* Dalam Pengenalan Literasi Budaya Untuk Anak Usia Dini. *Khazanah Pendidikan-Jurnal Ilmiah Kependidikan (JIK)*, 18 (1), 147-156.



1. PENDAHULUAN

Manusia tidak dapat dipisahkan dengan kebudayaan (Farhaeni, 2023) karena manusia adalah pencipta dan pengguna kebudayaan itu sendiri. Indonesia negara nusantara yang terdiri dari berbagai pulau dengan berbagai kekayaan budaya warisan nenek moyang yang seharusnya kita bangga untuk mencintai menjaga dan melestarikannya (Nurmiyanti et al., 2022) khususnya budaya lokal dimana mereka tinggal (Rahmadani et al., 2023) karena banyak budaya kita yang diklaim oleh negara lain sehingga memunculkan rasa kekecewaan pada beberapa kelompok warga masyarakat Indonesia (Textylau, 2023)

Pembelajaran literasi budaya pada anak usia dini perlu ditingkatkan sebagai solusi alternatif dalam mengenalkan budaya lokal dan budaya nasional sebagai tuntutan tujuan pembelajaran proyek penguatan profil pelajar pancasila elemen kebhinekaan global (Qasim et al., 2019) dalam membentuk sikap mengenal dan menghargai budaya Indonesia yang lebih baik (Mahardika et al., 2023)

Anak usia dini pada zaman sekarang ini hidup di zaman digital yaitu zaman dimana akses dunia ada dalam genggangan telah banyak orang tua yang memfasilitasi anaknya untuk bermain dan belajar dengan peralatan digital (Dini Palupi Putri, 2018). Transformasi budaya lewat internet sangat cepat menyebar dan mempengaruhi semua aspek kehidupan di masyarakat (Nur et al., 2024). Berbeda dengan Jepang negara maju dengan kecanggihan teknologi namun masyarakatnya sangat menghargai tradisi dan kebudayaan yang telah diwariskan oleh pendahulunya (Fatonah, 2017). Kebudayaan merupakan hasil cipta rasa karsa yang diwariskan dari generasi ke generasi melalui pendidikan, bimbingan, arahan, binaan, dan pedoman hidup (Novianti, 2022)

Pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik abad 21 (Helaluddin, 2018) akan memotivasi dan meningkatkan hasil belajar. Buku merupakan salah satu media peningkatan literasi budaya (Wahyuningsih et al., 2019) *E-Storybook* merupakan buku cerita digital yang mampu membantu anak dalam ketertarikan mengenal keaksaraan awal. Aplikasi digital juga memiliki potensi mengajarkan anak-anak keterampilan awal yang penting termasuk bahasa lisan (Taylor et al., 2022). *E-storybook* “wisata kuliner jajanan khas Kudus telah berhasil dikembangkan di RA kecamatan Kaliwungu. Media pembelajaran *e-storybook* yang berisi teks disertai audio, gambar kartun, video dan game edukasi yang dapat digunakan untuk belajar mandiri ataupun bersama guru atau orang tua. (Bahari et al., 2021; Maesaroh & Mulyadiprana, 2020), media tersebut menjadi salah satu media pembelajaran yang disukai selain lembar kerja anak (LKA). Sebelum media diimplementasikan dalam pembelajaran, media tersebut perlu diuji kelayakan berdasarkan beberapa indikator penilaian dari aspek media, aspek materi dan pengguna. Uji kelayakan ini diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran *e-storybook* yang layak dan siap digunakan dalam pengenalan literasi budaya untuk anak usia dini.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran *e-storybook* dalam pengenalan literasi budaya lokal untuk anak usia dini? Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran *e-storybook* dalam pengenalan literasi budaya lokal untuk anak usia dini baik dari aspek media maupun aspek materi.

Karakteristik buku cerita menurut (Ghozali, 2020) dari aspek desain buku yang terdiri dari (1) komposisi penempatan teks dan gambar yang teratur (2) Gambar sesuai dengan karakteristik perkembangan anak, (3) menggunakan fitur menarik dalam penyajian *e-storybook*, (4) jenis font sesuai dengan tingkat pembaca (5) desain teks bersifat tetap dan nyaman dibaca (6) ukuran huruf lebih besar sedangkan desain sampul terdiri dari (1) menarik, (2) judul jelas, (3) membangkitkan rasa ingin tahu, (4) sampul buku menggambarkan isi buku.

Karakteristik bahasa menurut (Mustofa et al., 2022) dari aspek bahasa terdiri dari: (1) Pemilihan kata sederhana, (2) konkrit dalam penggunaan kata, (3) mudah dicerna susunan kalimatnya, (4) kalimat pendek dan tidak berbelit (5) Berisi dimensi kehidupan bermakna (6)

Berisi demensi yang dekat dengan dunia anak (7) Tema sesuai dengan kondisi lingkungan sosial anak (8) Gaya bahasa sederhana (9) Meminimalkan penggunaan majas (10) Menggunakan makna bahasa sebenarnya

Karakteristik isi materi cerita menurut (Mustofa et al., 2022) (1) Cerita anak berisi tentang kehidupan anak sebenarnya, (2) Latar dalam cerita anak berisi tempat dan waktu yang dikenali anak, (3) Latar dalam cerita anak berisi aktivitas anak sehari-hari, (4) Cerita berisi alur cerita sederhana, (5) Kesesuaian materi e-storybook jajanan khas Kudus dengan tujuan pembelajaran, (6) Isi buku cerita menggambarkan materi yang hendak dipelajari, (7) Kesesuaian cerita dengan tema pembelajaran Aku cinta Indonesia dan makanan kesukaanku, (8) Isi cerita menambah pengetahuan anak, (9) Isi cerita meningkatkan kemampuan pengembangan bahasa anak (10) Isi cerita sesuai dengan kebutuhan sintaks pembelajaran

Menurut (Marwani & Kurniawan, 2020, p. 12) Indikator Pengenalan literasi budaya lokal “wisata kuliner khas Kudus” pada anak usia dini meliputi: (1) mendengar audio cerita, (2) menirukan audio (3) membaca gambar (4) membaca tulisan (5) mengulang kembali nama jajanan khas Kudus (6) menunjukkan gambar, (7) menunjukkan simbol huruf (8) menandai gambar jajanan khas Kudus (9) menyebutkan jajanan khas Kudus (10) mendiskripsikan jajanan khas Kudus.

Jajanan khas kudus banyak terdapat di beberapa festival kuliner dan budaya seperti dandangan, pasar kuliner empat negeri, pasar kuliner jadul, gebyar UMKM Expo serta festival lainnya (Firdausiyah, 2018) tersebut terdiri dari intan atau intip ketan khas kudus, jenang kudus, permen parijoto, telo godang, getuk nyimut kajar kudus, keripik pakis muria Kudus ((Hasanah, 2022); (Harnan, 2021); (Purbasari & Fajrie, 2019)

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Adnyanawati, 2021) mengatakan bahwa media pembelajaran *e-storybook* telah dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran daring, juga penelitian yang dilakukan oleh (Sari & Wardani, 2021) yang mengatakan bahwa hasil uji validasi Buku Cerita Bergambar Digital untuk Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Siswa di Sekolah Dasar memperoleh skor 30 dari skor maksimal 32 dengan presentase 93,7% (sangat tinggi) dan pada aspek bahasa mendapatkan skor 62 dari skor maksimal 68 dengan presentase 91% (sangat tinggi) dengan hasil tersebut telah memenuhi syarat dan layak untuk di gunakan. Dan penelitian yang dilakukan oleh (Mawaddah et al., 2023) yang menemukan hasil penelitian membuktikan bahwa media buku cerita bergambar digital ini layak digunakan dan efektif untuk anak usia dini. Dari ketiga penelitian tersebut diketahui bahwa *e-storybook* dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yaitu pengambilan putusan kesimpulan didasarkan pada hasil uji hipotesis statistika data empirik dari hasil pengumpulan data melalui pengukuran (Djaali, 2020). Penelitian ini dilakukan di lima RA kecamatan Kaliwungu yang memiliki fasilitas internet pada tahun ajaran 2023/2024, peneliti merencanakan penelitian ini mulai bulan Desember 2023 sampai dengan Februari 2024. Subyek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas B di lima RA kecamatan Kaliwungu. Sedangkan obyek dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran *e-storybook* “wisata kuliner khas Kudus” dalam pengenalan budaya lokal pada anak usia dini.

Prosedur penelitian ini adalah *Alpha Testing* yaitu uji validasi oleh ahli media dan ahli materi dan *beta testing* yaitu uji pengguna media pembelajaran *e-storybook* “wisata kuliner khas Kudus”. (Rangkuti et al., 2023). Teknik pengumpulan data menggunakan angket untuk uji validasi ahli media dan ahli materi. Sedangkan untuk uji pengguna menggunakan instrumen skala penilaian observasi (Amalia et al., 2023; Sudaryono, 2016). Sebelum instrumen digunakan untuk uji pemakaian produk, maka perlu diuji validitas dan reliabilitasnya menggunakan SPSS. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis kuantitatif

Aturan Skor Butir Instrumen Ahli Media, Ahli Materi, Dan Pengguna

| Penilaian | Keterangan | Skor |
|-----------|--------------|------|
| SB | Sangat Bagus | 5 |
| B | Bagus | 4 |
| CB | Cukup Bagus | 3 |
| KB | Kurang Bagus | 2 |
| TB | Tidak Bagus | 1 |

Sumber: (Solimun et al., 2022, p. 62)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran *e-storybook* berdasarkan penilaian dalam bentuk prosentase. Kualitas kelayakan produk dijabarkan dengan masing-masing tanggapan serta mengukur skor reratanya dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

X = Skor rata-rata

$\sum X$ = Skor total masing-masing

n = Jumlah penilai

Penilaian setiap aspek pada produk media yang dikembangkan menggunakan Skala Likert, dimana produk media dapat dikatakan layak jika rata-rata dari setiap penilaian minimal memiliki kriteria baik dengan menggunakan perhitungan menurut Sudjana dalam bukunya (Samsudin et al., 2019) sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

f = Skor yang diperoleh

N = Skor maksimal

Setelah menghitung hasil penilaian, kemudian diinterpretasikan menggunakan kriteria tingkat kevalidan media *e-storybook* yang ada pada Tabel berikut.

Tabel 1 Kriteria Tingkat validitas Media Pembelajaran *e-Storybook*

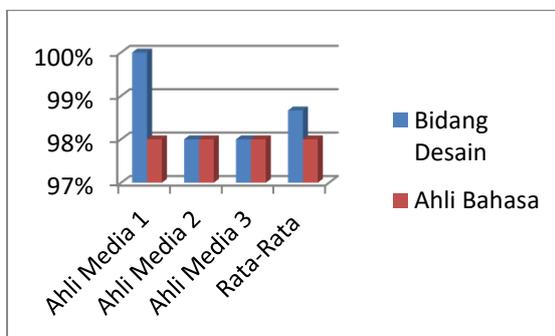
| Skor | Nilai | Simpulan |
|-------------------|--------------|---|
| $0 \leq x < 20$ | Tidak Layak | Belum bisa digunakan dan perlu konsultasi lagi |
| $21 \leq x < 40$ | Kurang Layak | Bisa digunakan dengan banyak revisi |
| $41 \leq x < 60$ | Cukup Layak | Bisa digunakan dengan tidak terlalu banyak revisi |
| $61 \leq x < 80$ | Layak | Bisa digunakan dengan sedikit revisi |
| $81 \leq x < 100$ | Sangat Layak | Bisa digunakan tanpa revisi |

Sumber : (Sukma & Kholiq, 2021)

Tabel di atas merupakan kriteria hasil tingkat validitas media oleh ahli media dan siswa

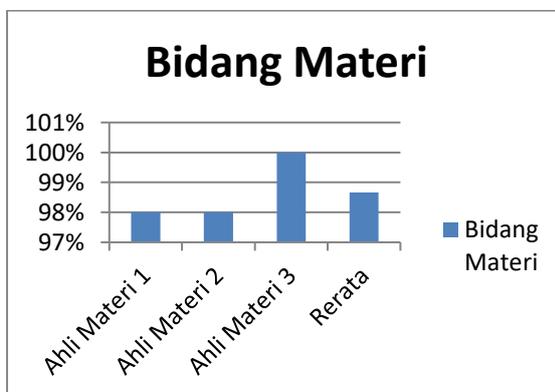
3. HASIL DAN PEMBAHASAN HASIL

Validasi media dilaksanakan oleh tiga orang dosen ahli yang mempunyai latar belakang sesuai dengan media yang dikembangkan. Validasi oleh ahli media bertujuan untuk mendapatkan informasi, kritik, dan saran agar media pembelajaran *e-storybook* “wisata kuliner jajanan khas Kudus” yang dikembangkan menjadi produk yang berkualitas. Hasil validasi media tersebut dapat dilihat pada gambar 1:



Gambar 1. Diagram batang prosentase ahli media

Gambar 1 menunjukkan bahwa prosentase kelayakan media pembelajaran *e-storybook* ditinjau dari aspek desain dari tiga ahli media memperoleh rerata prosentase 99%, sedangkan prosentase kelayakan ahli media bidang bahasa memperoleh rerata prosentase 98%. Adapun rerata total prosentase uji kelayakan ahli media adalah 98,5% Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *e-storybook* “wisata kuliner khas Kudus dalam pengenalan literasi budaya lokal pada anak usia dini dikategorikan sangat layak untuk digunakan. Hasil uji validasi materi ditunjukkan pada gambar 2.



Gambar 2 menunjukkan bahwa prosentase kelayakan media pembelajaran *e-storybook* ditinjau dari aspek materi dari tiga ahli materi memperoleh rerata prosentase 99%, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *e-storybook* “wisata kuliner khas Kudus” sangat layak untuk digunakan.

Uji validitas dan reliabilitas uji coba instrumen pada 20 siswa RA Al Junaidiyah 1 dianalisis menggunakan korelasi *product moment* dengan bantuan SPSS untuk mengetahui validitas dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel 2. Hasil perhitungan validitas instrumen

| Case Processing Summary | | | |
|--------------------------------|-----------------------|----|-------|
| | | N | % |
| Cases | Valid | 20 | 100.0 |
| | Excluded ^a | 0 | .0 |
| | Total | 20 | 100.0 |

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Sumber Data Primer: Hasil Perhitungan SPSS

Tabel 3. Hasil perhitungan reliabilitas instrumen

| Reliability Statistics | | |
|-------------------------------|------------|--|
| Cronbach's | | |
| Alpha | N of Items | |
| .937 | 10 | |

Sumber Data Primer: Hasil Perhitungan SPSS

Berdasarkan tabel 2 diatas dapat disimpulkan bahwa hasil uji validitas 10 instrumen pada 20 siswa dikategorikan valid. Dan berdasarkan tabel 3 diatas dapat disimpulkan bahwa hasil perhitungan SPSS reliabilitas instrumen menunjukkan 0,937 berdasarkan interpretasi nilai r, maka reliabilitas instrumen termasuk dalam kategori tinggi. Jadi instrumen tersebut dapat dipercaya ketika digunakan untuk uji pemakaian. Uji pemakaian dilaksanakan di lima RA kecamatan Kaliwungu dengan menggunakan instrumen yang diuji validitas dan reliabilitas di atas. Berikut hasil uji pemakaian

Tabel. 3. Uji Pengguna Oleh 50 Siswa Di Lima RA Kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kudus

| No | Jumlah Responden | Nilai Prosentase Kelayakan | Kriteria |
|----|------------------|----------------------------|--------------|
| 1 | 1 | 72% | Layak |
| 2 | 2 | 74% | Layak |
| 3 | 3 | 76% | Layak |
| 4 | 2 | 78% | Layak |
| 5 | 4 | 80% | Layak |
| 6 | 5 | 82% | Sangat Layak |
| 7 | 5 | 84% | Sangat Layak |
| 8 | 6 | 86% | Sangat Layak |
| 9 | 5 | 88% | Sangat Layak |
| 10 | 4 | 90% | Sangat Layak |
| 11 | 4 | 92% | Sangat Layak |
| 12 | 3 | 94% | Sangat Layak |
| 13 | 3 | 96% | Sangat Layak |
| 14 | 2 | 98% | Sangat Layak |
| 15 | 1 | 100% | Sangat Layak |
| | $\Sigma=50$ | Rerata=86,00% | Sangat Layak |

Sumbier: Data Primer Pienelitian

Tabel 3 menunjukkan bahwa prosentase kelayakan ditinjau dari aspek pengguna memperoleh rerata 86,08% sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *e-storybook* “wisata kuliner khas Kudus” dalam pengenalan literasi budaya lokal pada anak usia dini dikategorikan sangat layak.

PEMBAHASAN

Media dikatakan layak digunakan dalam pembelajaran setelah media tersebut lolos uji kelayakan oleh ahli atau pakar media. Pemanfaatan media pembelajaran bertujuan sebagai perantara dalam memperlancar proses penyampaian informasi kepada siswa, sehingga siswa lebih mudah memahami pelajaran yang diberikan oleh pendidik (Nugraha et al., 2023:155). Uji kelayakan produk telah dilaksanakan dengan metode kuesioner. Penentuan kualitas kelayakan produk juga telah dibantu oleh 1) ahli media, 2) ahli materi.

Langkah uji kelayakan media pembelajaran *e-storybook* yaitu dengan proses validasi ahli materi dan ahli media. Hasil rata-rata validasi ahli media bidang desain menunjukkan hasil jumlah skor prosentase 99,2% dengan kriteria sangat bagus. Media ini dinilai berdasarkan kuesioner yang diberikan pada uji ahli media pembelajaran yang didukung oleh teori Ghazali, (2020 : 85) tentang karakteristik desain buku dalam cerita, sedangkan hasil rata-rata validasi bidang bahasa menunjukkan hasil jumlah skor prosentase 97,8%, dengan kategori “sangat bagus” dan hasil validasi materi tersebut, dapat dilihat rata-rata jumlah ketiga validator dengan jumlah skor prosentase 98,6% dengan kategori “sangat bagus” yang didukung oleh teori Mustofa et al., (2022 : 207) dengan demikian media pembelajaran *e-storybook* “wisata kuliner jajanan khas Kudus” yang dikembangkan memiliki kualitas yang “sangat bagus” baik dari segi desain, bahasa maupun materi. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran *e-storybook* “wisata kuliner jajanan khas Kudus” memang sangat layak digunakan untuk mengenalkan literasi budaya pada anak usia dini. Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian (Mawaddah et al., 2023:11; Kurnia et al., 2023; Prastya & Wagino, 2019), yang meneliti tentang buku cerita bergambar digital dengan uji kelayakan “sangat layak”

Hasil ujicoba kelayakan oleh 50 responden dari lima Raudhatul Athfal (RA) Kecamatan Kaliwungu diperoleh prosentase 86,08% yang artinya media *e-storybook* “wisata kuliner jajanan khas Kudus” sangat layak digunakan dalam pengenalan literasi budaya anak usia dini. Hal ini diperkuat oleh (Pujiani et al., 2023; Rahayu et al., 2022; Mesa et al., 2020; Ramadhani et al., 2024) yang mengatakan bahwa media pembelajaran *e-storybook* sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran *e-storybook* “wisata kuliner jajanan khas Kudus” dinyatakan layak digunakan dalam pengenalan literasi budaya lokal pada anak usia dini di RA kecamatan Kaliwungu oleh dosen ahli media dengan rerata skor prosentase 98,5% dengan kategori sangat layak dan ahli materi dengan rerata skor prosentase 99% dengan kategori sangat layak, sedangkan hasil uji kelayakan oleh siswa sebagai pengguna menunjukkan prosentase 86,08% dengan kriteria sangat layak. Penelitian ini diperkuat penelitian yang dilakukan oleh (Prastya & Wagino, 2019)(I.K. Budiarsa et al., 2022) bahwa buku cerita digital sangat layak digunakan untuk pengenalan literasi budaya pada anak.

Terima kasih kami ucapkan kepada semua pihak yang telah membantu kami dalam penelitian dan publikasi jurnal ini.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Adnyanawati, N. W. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran E-Storybook Materi Bagian-Bagian Tumbuhan Dan Fungsinya Pada Muatan IPA Kelas IV SD Negeri 4 Pemecutan Tahun 2020/2021* [Universitas Pendidikan Ganesha].
https://repo.undiksha.ac.id/6258/2/1711031256_ABSTRAK.pdf
- Amalia, A. N., Suyono, & Arthur, R. (2023). *Penyusunan Instrumen Penelitian (Konsep, Teknik, Uji Validitas, Uji reabilitas, dan Contoh Instrumen Penelitian)* (1st ed.). PT. Nasya Expanding Management.
https://www.google.co.id/books/edition/Penyusunan_Instrumen_Penelitian/rx3JEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=jenis+instrumen+dalam+observasi&pg=PA13&printsec=frontcover
- Bahari, A., Syafwan, H., & Maulina Azmi, S. R. (2021). Pembuatan Media Edukasi Interaktif Pembagian Harta Warisan Menurut Islam Berbasis Multimedia. *JUTSI (Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi)*, 1(1), 31–38. <https://doi.org/10.33330/jutsi.v1i1.1026>
- Dini Palupi Putri. (2018). Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar di Era Digital. *AR-RIAYAH : Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 37–50.
<https://core.ac.uk/download/pdf/230671359.pdf>
- Djaali. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif* (B. S. Fatmawati (ed.); 1st ed.). PT. Bumi Aksara.
https://www.google.co.id/books/edition/Methodologi_Penelitian_Kuantitatif/wY8fEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=metode+penelitian+kuantitatif+merupakan&printsec=frontcover
- Farhaeni, M. S. E. (2023). *Etika lingkungan, manusia dan kebudayaan*. Deepublish.
https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=9FjWEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Manusia+dan+kebudayaan+merupakan+satu+kesatuan+yang+tidak+dapat+dipisahkan&ots=FLBR3d-58E&sig=tJTojv9P0_FHj8ySRHE5IQZhLDo
- Fatonah, F. (2017). Belajar Dari Karakteristik Bangsa Jepang Dalam Menghargai Kebudayaan. *Tsaqofah Dan Tarikh: Jurnal Kebudayaan Dan Sejarah Islam*, 2(2), 119.
<https://doi.org/10.29300/tjksi.v2i2.711>
- Firdausiyah, F. (2018). Pengaruh Modal Usaha Dan Lama Usaha Terhadap Pendapat Pedagang Wisata Menara Kudus. *Skripsi*, 112.
- Ghozali, E. (2020). Panduan Mengilustrasi dan Mendesain Cerita Anak untuk Tenaga Profesional. *Kemendikbud*, 1–104.
https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/lamanbahasa/sites/default/files/Panduan_Iustrasi_Cerita_Anak--EditWen-atakrama.pdf
- Harnan. (2021). *Makanan Khas Kudus*. Elementa Media.
https://www.google.co.id/books/edition/Makanan_Khas_Kudus/uq14EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=jajanan+resmi+khas+kudus&printsec=frontcover
- Hasanah, S. (2022). *10 Oleh-Oleh Khas Kudus yang Tak Kalah dari Camilan Kekinian*. Keluyuran Indonesia. <https://keluyuran.com/oleh-oleh-khas-kudus/>
- Helaluddin, H. (2018). Desain Literasi Budaya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi. *ESTETIK : Jurnal Bahasa Indonesia*, 1(2), 101.
<https://doi.org/10.29240/estetik.v1i2.582>
- I.K. Budiarsa, I.N. Suidiana, & I.B.P. Arnyana. (2022). Pengembangan Buku Cerita Berkearifan Lokal Bali Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Budaya Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(2), 1–11.
https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v6i2.953
- Maesaroh, S., & Mulyadiprana, A. (2020). Rancangan Multimedia Interaktif tentang Pantun untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(3), 133–142.
<https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i3.25338>

- Mahardika, E. K., Nurmanita, T. S., Anam, K., & Prasetyo, A. (2023). Strategi Literasi Budaya Anak Pengembangan Game Edukatif Usia Dini melalui Pengembangan Game Edukatif. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 80–93. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.287>
- Marwani, & Kurniawan, H. (2020). *Pendidikan Literasi Anak Usia Dini: Meningkatkan Keterampilan membaca, Menulis Dan Berpikir Anak* (cetakan ke). CV. Hikam Media Utama. https://www.google.co.id/books/edition/Pendidikan_Literasi_Anak_Usia_Dini/w_1ZEAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=literasi+baca+anak+usia+dini&printsec=frontcover
- Mawaddah, F. U., Safrina, R., & Hapidin. (2023). Buku Cerita Bergambar Digital “ Baso dan Pinisi yang Rusak ” untuk Meningkatkan Literasi Budaya Maritim Anak. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 222–237. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.312>
- Mustofa, A., L, A. A. T., Ambarwati, A., Ariyanti, Amalia, D. K., N, E. P., P, F. W., & Faridah, F. (2022). *Sastra Dan Anak Di Era Masyarakat 5.0 Menguatkan Karakter Nasional Berwawasan Global* (edisi ke-1). Universitas Muhammadiyah Malang. https://www.google.co.id/books/edition/Sastra_dan_Anak_di_Era_Masyarakat_5_0_Me/dOt4EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Karakteristik+bahasa+dalam+sastra+anak&pg=PA207&printsec=frontcover
- Novianti, Y. (2022). Peran pendidikan dalam proses pembudayaan sebagai strategi transformasi budaya pada era milenial. *Jurnal Sintaksis: Pendidikan Guru Sekolah Dasar, IPA, IPS, Dan Bahasa Inggris*, 4(1), 11–17. <https://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/Sintaksis>
- Nugraha, E., Anneke Rantung, D., & Naibaho, L. (2023). Analyzing Learning Media for The Elderly. *Enrichment: Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 1(4), 153–161. <https://doi.org/10.55324/enrichment.v1i4.28>
- Nur, D., Marsuki, N. R., & Ibraya, N. S. (2024). Dampak Sosiologi Digital Terhadap Perubahan Sosial Budaya Pada Masyarakat Masa Depan. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 123–135. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i2.1518>
- Nurmiyanti, Faizah, H., Elmustian, & Syafrial. (2022). Tradisi Makan Badulang sebagai Sarana Interaksi Sosial Masyarakat Pulau Belimbing Kabupaten Kampar Propinsi Riau. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 9814–9819. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9941>
- Patji, A. R. (2010). Pengembangan dan Perlindungan Kekayaan Budaya Daerah: Respon Pemerintah Indonesia Terhadap Adanya Klaim Oleh Pihak Lain. *Jurnal Masyarakat & Budaya*, 1(1), 167–188.
- Prastya, B. D., & Wagino. (2019). Penerapan Story Telling Berbasis Buku Cerita Digital terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Tunarungu. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 13(3), 2–16. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/38/article/view/30513>
- Pujiani, T., Zuhrufillah, I., Sukmawati, Dian, I., & Listiani. (2023). The Effectiveness of E-storybook in Improving Young Learners’ Vocabulary Mastery. *Proceedings of the 69th TEFLIN International Conference in Conjunction with the 3rd English Education International Conference (EEIC)*. <https://jurnal.usk.ac.id/EEIC/article/view/37157/20114>
- Purbasari, I., & Fajrie, N. (2019). Pendampingan Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Makanan Tradisional Kudus. *Muria Jurnal Layanan Masyarakat*, 1(1), 33–41. <https://doi.org/10.24176/mjlm.v1i1.3113>
- Qasim, M., Sewang, A. M., Yaumi, M., & Siraj, A. (2019). Building Cultural Literacy through the Pattingalloang Boat Library. *Khizanah Al-Hikmah : Jurnal Ilmu Perpustakaan, Informasi, Dan Kearsipan*, 7(2), 122. <https://doi.org/10.24252/kah.v7i2a3>

- Rahmadani, N. K. A., Tasuah, N., Nugroho, R. A. A. E., Alianda, D., & Cahyaningrum, D. E. (2023). Implementasi Pengenalan Budaya Lokal di Sentra Seni pada Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5359–5368. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.4272>
- Rangkuti, Y. M., Pratiwi, S. A., Karo, I. M. K., & Fadillah, W. N. (2023). *Visualisasi Penyebaran Covid-19 Di Kabupaten Deli Serdang Dengan Sig Dan K-Means*. Jejak Pustaka. https://www.google.co.id/books/edition/VISUALISASI_PENYEBARAN_COVID_19_DI_KABUP/jP2yEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=prosedur+pengujian+alpha+dan+beta&pg=PA118&printsec=frontcover
- Samsudin, H., Sadiman, & Pachrozi, I. (2019). *Kajian Sosial Dan Pemerintahan Berbasis Geospasial Bidang Pendidikan*. Penerbit Bappeda Litbang Kabupaten Banyuasin. https://www.google.co.id/books/edition/KAJIAN_SOSIAL_DAN_PEMERINTAHAN_BERBASIS/OErEDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=skala+likert+adalah+menurut+para+ahli&pg=PA95&printsec=frontcover
- Sari, L. D. K., & Wardani, K. W. (2021). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital untuk Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1968–1977. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1138>
- Solimun, Fernandes, A. A. R., Nurjannah, & Akhrani, L. A. (2022). *Rancangan Pengukuran Variabel Angket Dan Kuesioner (Pemanfaatan R)*. UB Press. https://www.google.co.id/books/edition/Rancangan_Pengukuran_Variabel/eMu1EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=skala+likert+menurut+riduwan+2009&pg=PA62&printsec=frontcover
- Sudaryono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Kencana. https://www.google.co.id/books/edition/Metode_Penelitian_Pendidikan/uTbMDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=checklist+observasi+penelitian+dan+contohnya&pg=PA76&printsec=frontcover
- Sukma, A. K., & Kholiq, A. (2021). Pengembangan SI VINO (Physics Visual Novel) untuk Melatihkan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 5(2).
- Taylor, G., Kolak, J., Norgate, S. H., & Monaghan, P. (2022). Assessing the educational potential and language content of touchscreen apps for preschool children. *Computers and Education Open*, 3(May 2021), 100102. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2022.100102>
- Textylau, A. V. (2023). *RESPON PEMERINTAH KABUPATEN PONOROGO TERHADAP ISU KLAIM REYOG OLEH MALAYSIA YANG BEREDAR DI MEDIA MASSA*. Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
- Wahyuningsih, Y., Harsono, N., & Setyaningsih, R. (2019). Big Book Bilingual Budaya Lokal sebagai Media Pembelajaran pada Peningkatan Literasi Budaya Anak Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 1, 669–677. <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/98>

<https://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/khazanah/index>