

PENGEMBANGAN BUKU CERITA DIGITAL MINANG *SUMBANG KATO* UNTUK MENGEMBANGKAN KARAKTER PANCASILA BERKHEBINEKAAN GLOBAL ANAK USIA DINI

Tesis

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai Derajat Magister
Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini



Oleh:

**NETRI WINDA
NIM. 20330064**

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

ABSTRAK

Netri Winda. 2022. Pengembangan Buku Cerita Digital Minang Sumbang Kato untuk Mengembangkan Karakter Pancasila Berbhineka Global Anak Usia Dini.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya penanaman nilai-nilai budaya Minang kabau dalam proses pembelajaran karakter pancasila pada anak usia dini. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan model buku cerita digital sumbang kato agar anak usia dini dapat mengenal budayanya melalui literasi budaya. Pengembangan buku cerita sumbang kato ini memudahkan guru dalam mengajarkan nilai-nilai budaya yang mulai berangsur-angsur hilang. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan pendidik bahwa pendidik belum mempunyai media yang bisa dijadikan acuan untuk mengajarkan nilai-nilai budaya Minangkabau untuk menanamkan karakter pancasila anak. Oleh karena itu, peneliti membuat suatu media berupa buku cerita digital yang berjudul *hormat ka nan tuo balaku elok ka nan mudo* agar pendidik dapat mengenalkan budaya Minangkabau sejak dini. Model pengembangan yang digunakan adalah modifikasi dari model pengembangan Borg and Gall. Uji kelayakan dilakukan oleh validator ahli bahasa (88%), ahli materi (91%) dan ahli media (90%). Uji validasi yang dilakukan oleh validator rata-rata yang diperoleh 89,6% dengan kategori sangat valid. Untuk nilai kepraktisan media melalui angket respon guru yang diperoleh dengan rata-rata 82,8% dengan kategori sangat praktis, sedangkan untuk pengembangan nilai karakter anak yang terbentuk diperoleh 92,6% dengan kategori efektif. Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan model buku cerita digital sumbang kato dalam membentuk karakter pancasila anak usia dini sangat valid, sangat praktis dan efektif.

Kata Kunci: Buku cerita, Sumbang Kato, Karakter pancasila

ABSTRACT

Netri Winda. 2022. Development of Minang Sumbang Kato Digital Storybook to realize the Diversity of Pancasila Character of Early Childhood Global.

This research is motivated by the lack of hiding Minangkabau cultural values in the process of learning Pancasila characters in early childhood. The purpose of this research is to develop a Sumbang Kato digital storybook model so that early childhood can get to know their culture through cultural literacy. The development of this discordant story book makes it easier for teachers to ban cultural values that are starting to limit them and gradually disappear. Based on the results of initial observations and interviews with educators that educators do not yet have media that can be used as a reference for prohibiting Minangkabau cultural values to instill Pancasila character in children. Therefore, the researcher made a media in the form of a digital story book entitled *Fear of ka nan Tuo Balaku Elok Kan Mudo* so that educators can introduce Minangkabau culture from an early age. The development model used is a modification of the Borg and Gall development model. The due diligence was conducted by language expert validators (88%), material experts (91%) and media experts (90%). The validation test carried out by the validator averaged 89.6% with a very valid category. For the practicality value of the media through the teacher's response questionnaire, an average of 82.8% was obtained in the very practical category, while for the development of children's character values formed, 92.6% was obtained in the effective category. Based on the results of this study, it can be interpreted that the development of the Sumbang Kato storybook model in shaping the Pancasila character of early childhood is very valid, very practical and effective.

Keywords : Story book, Sumbang kato,pancasila character

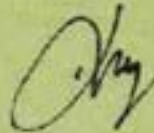
PERSETUJUAN AKHIR TESIS

Nama Mahasiswa : Netri Winda

NIM. : 20330064

Nama Tanda Tangan Tanggal

Dr.Nenny Mahyuddin, M.Pd
Pembimbing



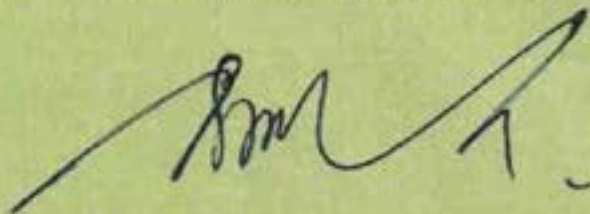
7-2-2023

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang



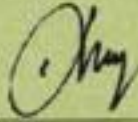
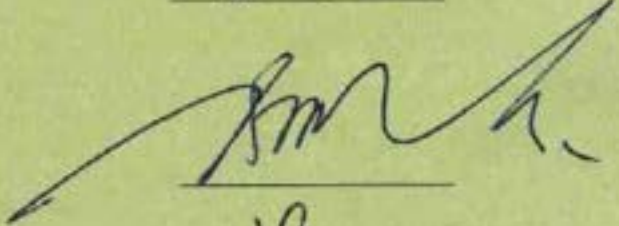

Prof. Dr. Rusdinal, M.Pd
NIP. 196303201988031002

Koordinator Program Studi



Dr. Dadan Suryana,
NIP. 197505032009121001

PERSETUJUAN KOMISI
UJIAN TESIS MAGISTER PENDIDIKAN

No.	Nama	Tanda Tangan
1.	<u>Dr. Nenny Mahvuddin, M.Pd</u> (Ketua)	 _____
2.	<u>Dr. Dadan Suryana</u> (Anggota)	 _____
3.	<u>Dr. Farida Mavar, M.Pd</u> (Anggota)	 _____

Mahasiswa

Nama : Netri Winda

NIM. : 20330064

Tanggal Ujian : 25 Januari 2023

Pernyataan Keaslian Tesis

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis saya yang berjudul:

PENGEMBANGAN BUKU CERITA DIGITAL MINANG *SUMBANG KATO* UNTUK MENGEMBANGKAN KARAKTER PANCASILA BERKHEBINEKAAN GLOBAL ANAK USIA DINI

Tidak pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi lain dan tidak terdapat keseluruhan atau sebagian tulisan orang lain yang saya akui seolah-olah sebagai tulisan saya sendiri tanpa memberikan pengakuan pada penulis aslinya. Apabila dikemudian hari saya terbukti melakukan tindakan menyalin atau meniru tulisan orang lain seolah-olah hasil pemikiran saya sendiri, gelar dan ijazah yang telah diberikan oleh universitas batal saya terima.

Padang, 30 Januari 2023

Yang memberi pernyataan,

A 10,000 Indonesian Rupiah banknote is shown, partially obscured by a large, dark, handwritten signature. The banknote features the Garuda Pancasila emblem and the text 'REPUBLIK INDONESIA', '10000', and 'SERI MERAH'. The serial number '95565A/Q199986269' is visible at the bottom left of the note.

Netti Winda
NIM. 20330064

KATA PENGANTAR



Puji syukur peneliti ucapkan atas rahmat dan karunia Allah SWT yang telah mempermudah dan memberi jalan sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengembangan model buku digital cerita bergambar sumbang kato untuk pengembangan karakter pancasila berkhebinekaan global anak usia dini.”. shalawat dan salam untuk junjungan alam yang mulia rasulullah saw, sebagai manusia istimewa dan paling berjasa dalam mengantarkan seluruh umat manusia khususnya umat islam ke alam yang beradab dan berilmu pengetahuan untuk bekal kehidupan di dunia dan di akhirat seperti sekarang ini.

Selanjutnya shalawat dan salam peneliti kirimkan kepada junjungan umat kita yakni Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari alam kebodohan sampai alam yang punya pengetahuan seperti yang kita rasakan seperti saat ini. Penelitian Tesis ini adalah sebagai salah satu syarat meraih gelar Magister Pendidikan Anak Usia Dini. Proses penyusunan Hasil penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

Penyusunan hasil penelitian ini, tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, terutama do'a dan dukungan Orang Tua peneliti. Serta arahan dan bimbingan dari:

1. Bapak Prof. Dr. Rusdinal, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Dr. Dadan Suryana sebagai Ketua Prodi dan Kontributor/penguji I sekaligus sebagai validator instrument media yang telah memberikan saran,

masukan, kritikan dan pengarahan serta ilmu yang bermanfaat kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis ini.

3. Ibu Dr. Nenny Mahyuddin, M.Pd sebagai pembimbing yang telah memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran dan memberikan saya pengarahan serta ilmu yang bermanfaat kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis ini.
4. Ibu Dr. Farida Mayar, M.Pd sebagai kontributor/penguji II yang telah memberikan saran, masukan, kritikan dan pengarahan serta ilmu yang bermanfaat kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis ini.
5. Ibu Prof. Dr.Rakimahwati, M.Pd yang bersedia sebagai validator ahli bahasa yang telah memberikan kritik dan saran sehingga produk yang saya buat dari segi bahasa dapat menjadi lebih baik
6. Ibu Mira Hasti Hasmira, M.Pd yang bersedia sebagai validator ahli materi yang telah memberikan kritik dan saran untuk menjadi lebih baik
7. Bapak/ibuk Dosen dan Staf Tata Usaha Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang yang telah memberi motivasi serta semangat pada penulisan tesis ini.
8. Kepala Sekolah beserta majlis guru Taman Kanak-kanak (TK) Aisyiyah Ikan Banyak,TK Aisyiyah Penago,TK Angrek dan TK Tarbiyah.
9. Suami yang senantiasa sabar dan memberikan dukungan moril maupun materil,yang selalu menemani setiap langkah studi ini.

10. Keluarga tersayang Ayah, bunda, kakak, dan yang telah memberikan dukungan moril, materil serta harapan kepada peneliti agar dapat menyelesaikan studi secepatnya.
11. Rekan-rekan mahasiswa Prodi Magister Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang angkatan 2020.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah Bapak/Ibu berikan menjadi amal ibadah disisi Allah SWT. ,Aamiin Ya Robbal ‘Aalamiin.

Padang, Januari 2023

Netri Winda

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK.....	ii
PERSETUJUAN AKHIR TESIS.....	iv
PERSETUJUAN KOMISI UJIAN TESIS MAGISTER	
PENDIDIKAN.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN TESIS.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR BAGAN.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	11
C. Batasan Masalah.....	11
D. Rumusan Masalah.....	11
E. Tujuan Pengembangan.....	12
F. Spesifikasi Produk yang dikembangkan.....	13
G. Manfaat Pengembangan.....	14
H. Kebaharuan dan orisinilitas.....	14
I. Definisi Istilah.....	15
BAB II KAJIAN TEORI.....	17
A. Landasan Teori.....	17
1. Hakikat Anak Usia Dini.....	17
2. Perkembangan Karakter Anak Usia Dini.....	21
3. Profil pelajar pancasila.....	29
4. Berkebhinekaan global.....	31

5. Buku cerita minang	32
6. Sumbang kato.....	39
B. Penelitian yang Relevan.....	40
C. Produk yang Dikembangkan.....	41
D. Kerangka Konseptual.....	42
E. Hipotesis.....	43
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	45
A. Jenis Penelitian.....	45
B. Prosedur Penelitian.....	47
C. Subjek Uji Coba.....	50
D. Instrument Penelitian.....	50
E. Teknik Pengumpulan Data.....	54
F. Teknik Analisis Data.....	55
G. Jadwal Penelitian.....	56
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	57
A. Hasil penelitian.....	57
B. Pembahasan.....	88
C. Keterbatasan penelitian.....	95
BAB V PENUTUP	97
A. Simpulan.....	97
B. Implikasi	97
C. Saran.....	98
DAFTAR PUSTAKA.....	99

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
Bagan 2.1 Kerangka konseptual.....	43
Bagan 3.1 Tahapan Penelitian dan Pengembangan.....	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
4.1 Buku Cerita Digital.....	67
4.2 Gambar Tone Warna Cerah.....	68
4.3 Histogram Rerata Skor Hasil Validasi Layout Buku.....	76
4.4 Hasil Penilaian Ahli Ilustrasi Gambar.....	78
4.5 Hasil Penilaian Ahli Bahasa/Konten Cerita.....	80
4.6 Grafik Kepraktisan Buku.....	84
4.7 Hasil Uji Coba Efektivitas.....	85
4.8 Grafik Penilaian karakter pancasila mnggunakan buku cerita digital.....	87

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Kriteria validator.....	49
Tabel 3.2 Kisi kisi unstrumen untuk ahli media.....	51
Tabel 3.3 Kisi kisi instrument untuk ahli materi.....	52
Tabel 3.4 Kisi kisi instrument untuk uji lapangan terbatas.....	53
Tabel 3.5 Kategori penilaian oleh validator.....	55
Tabel 3.6 Skala persentase kelayakan.....	56
Tabel 3.7 Jadwal Penelitian.....	56
Tabel 4.1 Rangkuman Hasil Wawancara Dengan Guru.....	58
Tabel 4.2 Rangkuman Hasil Wawancara Dengan Guru.....	59
Tabel 4.3 Rangkuman Hasil Wawancara Dengan Guru.....	60
Tabel 4.4 Rangkuman Hasil Wawancara Dengan Guru.....	61
Tabel 4.5 Desain Tokoh.....	65
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Desain Gambar/Layout Buku.....	74
Tabel 4.7 Instrumen Penilaian Materi.....	76
Tabel 4.8 Hasil Penilaian Validasi Bahasa.....	78
Tabel 4.9 Hasil Penilaian Guru.....	81
Tabel 4.10 Uji Coba pada Kelompok Kecil.....	82
Tabel 4.11 Penilaian Tentang sumbang kato menggunakan buku cerita digital.....	83
Tabel 4.12 Aspek Penilaian karakter pancasila.....	84
Tabel 4.13 Hasil Validasi oleh validator.....	86

LAMPIRAN

		Halaman
Lampiran 1	Izin penelitian.....	106
Lampiran 2	Surat pernyataan Hak Cipta.....	112
Lampiran 3	Validasi Media.....	114
Lampiran 4	Validasi Materi.....	130
Lampiran 5	Validasi Bahasa.....	144
Lampiran 6	Data guru dalam penelitian	157
Lampiran 7	Data anak dalam penelitian.....	158
Lampiran 8	Nilai anak dengan menggunakan buku cerita.....	161
Lampiran 9	Instrument Penelitian guru.....	163
Lampiran 10	Instrument penelitian anak.....	164
Lampiran 11	Foto dokumentasi.....	175
Lampiran 12	Agenda	187
Lampiran 13	Buku Cerita.....	189
Lampiran 14	Modul Ajar.....	209

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pelayanan pendidikan di PAUD diarahkan untuk membantu peserta didik mewujudkan karakteristik tugas-tugas perkembangan. Pelayanan yang dilaksanakan meliputi 4 (empat) bidang pengembangan, yaitu (1) bidang pengembangan kehidupan pribadi, (2) bidang pengembangan kehidupan sosial, (3) bidang pengembangan kehidupan belajar, dan (4) bidang pengembangan kehidupan karir. (Mahyuddin:2016)

Pendidikan merupakan cara pengembangan potensi yang dimiliki oleh guru yang mencakup kompetensi profesional, pedagogik, kepribadian dan sosial. Guru adalah salah satu pelaksana dalam pembelajaran anak usia dini. Guru memiliki tugas dan peran penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Guru merupakan sosok penentu bagi perkembangan potensi anak karena guru merancang proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan yang berkualitas. Guru yang profesional memiliki keahlian/kompetensi dan kesadarannya yang mendalam tentang tugas yang harus dijalankannya. Kompetensi yang harus dimiliki guru meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi. Semua kompetensi saling berkaitan karena guru sebagai teladan harus mampu memberikan pembelajaran yang baik dengan pengetahuannya tentang mendidik secara mendalam sesuai dengan keahliannya serta memiliki kepribadian dan kemampuan social yang baik (Mayar,2019). Penguasaan kompetensi pedagogik yang baik akan

berdampak kualitas pembelajaran yang baik pula, demikian sebaliknya. Implikasi dari kemampuan ini tentunya akan dapat terlihat dari kemampuan guru dalam menguasai prinsip-prinsip belajar, mulai dari teori belajarnya sampai pada penguasaan bahan ajar. Setelah dikuasainya kompetensi pedagogik diharapkan guru memahami sifat-sifat, karakter, tingkat pemikiran, perkembangan fisik dan psikis anak didik. Dengan mengerti hal-hal itu guru akan mudah mengerti kesulitan dan kemudahan anak didik dalam belajar dan mengembangkan diri sehingga guru akan lebih mudah membantu anak untuk berkembang. Untuk itu diperlukan pendekatan yang baik, tahu ilmu psikologi anak dan perkembangan anak dan tahu bagaimana perkembangan pengetahuan anak (Candrawati: 2013).

Pendidikan karakter merupakan upaya penanaman perilaku terpuji pada anak sejak dini sehingga nanti anak akan tumbuh menjadi pribadi yang baik serta bermanfaat untuk dirinya dan orang lain. Menurut hasil kajian Jeynes, (2019:1) yang meneliti tentang hubungan pendidikan karakter, prestasi dan hasil perilaku anak menemukan bahwa pendidikan karakter memiliki pengaruh yang lebih besar pada anak di jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Dengan memiliki dasar pendidikan karakter yang kuat, maka akan terbentuk generasi emas yang berkontribusi dalam membangun masyarakat. Sebagaimana tujuan pendidikan karakter itu adalah untuk membantu orang menjadi bersifat virus dengan mengembangkan nilai-nilai yang sudah mereka miliki dan membiasakan diri ditempat yang baru (Harrison et al, 2016:6). Selain itu, kekuatan karakter berkontribusi pada perilaku yang positif yang pada gilirannya meningkatkan prestasi sekolah (Wagner & Ruch,

2015: 16). Untuk membentuk karakter dapat dilakukan melalui pendidikan budi pekerti yaitu melibatkan aspek pengetahuan, perasaan dan tindakan (Sudaryanti,2012:12).

Salah satu kegiatan pembentuk karakter adalah dengan adanya literasi di sekolah. Literasi ini bukan hanya sekedar membaca, menulis dan menyimak saja tetapi literasi ini mempunyai ruang lingkup yang sangat luas salah satunya adalah literasi budaya, dimana sekolah memiliki karakteristik masing-masing dalam mengenalkan budaya dan mempromosikan etika dan tata karma sesuai dengan nilai-nilai budaya di sekolah untuk membentuk karakter anak (Kusumandari, 2013:21). Selain itu, anak harus diajarkan mencintai budayanya agar mendapatkan wawasan tentang kehidupan yang terjadi di dalam kehidupan budaya mereka dengan menerapkan literasi budaya sejak dini, agar tumbuh karakter kebangsaan atau cinta tanah air pada anak (Eliza, 2017:154). Pembelajaran budaya termasuk kepada pembelajaran bermakna bagi anak-anak. Karena pembelajaran bermakna merupakan proses pembelajaran yang nantinya akan menjadi landasan pengetahuan yang semakin kuat dalam menghadapi pendidikan selanjutnya (Suryana, 2017)

Budaya merupakan cara hidup yang berkembang dan diwariskan secara turun-temurun, apabila tidak dilestarikan maka budaya itu akan hilang. sebagaimana Indra Catri mengatakan “bahwa kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi jangan membuat kita lengah, sehingga budaya tradisional peninggalan nenek moyang terkikis, untuk itu kita harus melestarikan budaya tradisional itu dan mewariskannya kepada anak kemenakan (Maswir, 2018).

Selain itu, budaya juga mempunyai dampak penting terhadap perkembangan anak (Gelman & Brenner, 1994:369), sesuai dengan teori Vygotsky dalam (Slavin, 2008: 59) mengatakan bahwa perkembangan intelektual dapat dipahami hanya dari sudut konteks historis dan budaya yang dialami anak-anak yang artinya anak akan memiliki pengetahuan yang tinggi apabila dia mempelajari asal-usul dari suatu peristiwa maka akan terbuka pengetahuannya.

Budaya Minangkabau merupakan salah satu kebudayaan yang menonjol di Indonesia karena menganut sistem matrilineal atau menurut garis keturunan ibu. Hal ini berarti bahwa perempuan di Minangkabau sangat istimewa karena memegang harta pusaka tinggi di dalam adat. Disamping itu, perempuan di Minangkabau juga berkewajiban menjaga dan melestarikan budaya Minangkabau agar tidak pudar. Sebagaimana terungkap dalam pantun masyarakat Minangkabau yaitu; *dahulu rabab nan batangkai* (dahulu rabab yang bertangkai), *kini kacapi nan babungo* (kini kecapi yang berbunga), *dahulu adat nan bapakai* (dahulu adat yang dipakai), *kini pitih nan paguno* (kini uang yang berguna). Maksudnya, dulu adat masih kuat di masyarakat seperti; *ninik mamak* masih dipandang sebagai tempat bertanya, tapi zaman sekarang *ninik mamak* kurang dihargai karena mulai lunturnya pemahaman nilai-nilai adat budaya Minangkabau. Selain itu, nilai-nilai budaya dulu dipedomani sekarang nilai uang yang diutamakan. Bila ada masalah tidak diselesaikan oleh *ninik mamak* namun dilancarkan dengan adanya uang (Abdurrahman, 2011:4-5)

Hal inilah yang ditakutkan peneliti untuk generasi berikutnya, dimana

nilai-nilai budaya Minangkabau mulai hilang dan tidak dikenal lagi karena bergesernya nilai budaya lokal dengan budaya global yang menilai semua dengan materi dan mengabaikan nilai etika. Untuk itu, budaya Minangkabau harus dikenalkan sejak dini dan diintegrasikan dalam pembelajaran yang efektif dengan menggunakan cerita tradisional Minangkabau untuk mengembangkan karakter anak usia 5-6 tahun (Eliza, 2017.152).

Minangkabau merupakan salah satu budaya yang berasal dari Indonesia yang menganut sistem Matrilineal. Segala sesuatunya mengenai hukum adat, sistem kekerabatan di Minangkabau menggunakan sistem matrilineal. Hal ini menuntut wanita Minangkabau untuk dapat menempatkan perannya sebagai wanita yang istimewa. Ketika perempuan Minangkabau tidak mampu menempatkan perannya sebagai wanita Minangkabau, ia dikatakan melanggar norma atau aturan yang ada dalam budaya Minangkabau. Ibrahim (2014) mengartikan sikap dan perilaku yang tidak sesuai dengan etika adat di Minangkabau adalah *sumbang*.

Dalam kamus besar Minangkabau Indonesia, *sumbang* diartikan sebagai perilaku menyimpang dan janggal serta merupakan salah satu kaidah hukum dalam adat Minangkabau (Usman, 2002). Sedangkan pengertian *sumbang* menurut adat Minangkabau adalah sikap dan perilaku yang tidak sesuai dengan etika adat. *Sumbang* menurut adat Minangkabau belum tentu *sumbang* menurut adat istiadat tempat lain (Ibrahim, 2014). *Sumbang Duo Baleh* adalah peraturan tidak tertulis dalam adat minang yang berisi tentang tata krama dan nilai sopan santun atau segala sesuatu aturan di Minangkabau yang terlihat dari perilaku menyimpang. Sikap dan perilaku yang tidak sesuai

dengan etika adat di Minangkabau adalah *sumbang*. Dalam kamus besar Minangkabau–Indonesia, *sumbang* diartikan sebagai perilaku menyimpang dan janggal serta merupakan salah satu kaidah hukum adat Minangkabau (Usman; 2002). Didalamnya termuat dua belas perilaku, ketentuan dan larangannya yang mesti ditaati oleh setiap perempuan minang salah satunya *Sumbang Kato* yang mana berisi tentang, perempuan di Minang hendaknya berkata dengan lemah lembut, pelan-pelan, sedikit-sedikit agar mudah dipahami maksud dari perkataannya, jangan berbicara terburu-buru, jangan menyela atau memotong pembicaraan orang lain, dengarkanlah terlebih dahulu hingga selesai.

Sejalan dengan PP no 4 tahun 2022, Hadirnya Kurikulum Merdeka menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia yang sesuai dengan kebutuhan zaman. Dalam Kurikulum Merdeka, siswa tidak hanya dibentuk menjadi cerdas. Namun, juga berkarakter sesuai dengan nilai-nilai Pancasila atau yang disebut sebagai wujud Profil Pelajar Pancasila. Profil Pelajar Pancasila menjadikan pelajar Indonesia menjadi pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi tinggi, berkarakter, serta berperilaku sesuai dengan Pancasila. yang mana nilai pancasila di sematkan menjadi salah satu aspek perkembangan anak usia dini, yang meliputi beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif. Keenam karakteristik pelajar Pancasila tersebut dikembangkan melalui nilai-nilai budaya Indonesia dan Pancasila yang menjadi dasar negara serta fondasi bagi arah pembangunan nasional.

Agar karakteristik pelajar Pancasila tersebut bisa diterima dan ditanamkan, maka dibutuhkan suatu mekanisme atau gerakan penumbuhan karakter. Ada tiga cara yang dilakukan yaitu melalui sosialisasi, penyempurnaan pembelajaran serta aneka kompetisi.

Pada era industri 4.0 ini, tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi semakin pesat berkembang dan kian maju makin harinya. Kecanggihan dari teknologi ini telah merambah ke berbagai belahan dunia, baik dalam segi politik, ekonomi, sosial, budaya dan termasuk didalamnya adalah pendidikan. Inovasi dan pembaharuan dari pendidikan sangat dibutuhkan setiap saat bahkan setiap detiknya. Adanya inovasi dan pembaharuan ini digunakan untuk memajukan pendidikan yang sesuai dengan cita-cita bangsa Indonesia yang termaktub dalam UUD 1945 Alenia ke-4 yang berbunyi : “Kemudian dari pada itu untuk membentuk suatu pemerintahan Negara Indonesia yang melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa dan ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi dan keadilan sosial”. UUD 1945 alenia ke-4 juga diuraikan di dalam pasal 28C ayat (1) UUD Negara RI tahun 1945 yang menyatakan bahwa:“setiap orang berhak mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya, berhak mendapatkan pendidikan dan berhak memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya, demi meningkatkan kualitas hidupnya dan demi kesejahteraan umat manusia”.

Untuk menyambut era industri 4.0 ini bangsa Indonesia harus cerdas di dalam mengambil sisi positifnya dan membuang sisi negatifnya. Generasi muda bangsa Indonesia juga harus bisa mengisi era 4.0 ini dengan maksimal dan tidak gampang terpengaruh oleh arus dari luar yang mempengaruhi berbagai aspek kehidupan. Salah satu cara yang dapat diterapkan oleh generasi muda bangsa Indonesia adalah dengan tetap berpegang teguh pada dasar Negara kita yaitu Pancasila dan juga nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Nilai-nilai Pancasila ini sudah diajarkan sejak usia dini melalui berbagai media dan berbagai metode.

Menciptakan media yang menarik juga menjadi suatu dilema bagi pendidik, karena terbiasa menerima yang ada dan memakai media seadanya di lembaga, padahal untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak, perlu adanya media yang menarik bagi anak. Bercerita merupakan suatu hal yang menarik bagi anak pada saat sekarang ini, dalam hal ini pendidik bisa menggunakan buku cerita yang bergambar sebagai sarana pembelajaran bagi anak, anak akan tertarik, dan mudah menerapkan proses pembelajaran yang menekankan Perkembangan bahasa tersebut (Tatli et al., 2018).

Dalam peningkatan perkembangan bahasa kita butuh media yang dapat meningkatkan minat anak dalam berinteraksi. Suatu media yang dirancang secara sistematis dengan berpedoman kepada kurikulum yang berlaku dan dalam pengembangannya mengaplikasikan prinsip-prinsip pembelajaran sehingga program tersebut memungkinkan peserta didik mencemarti materi pelajaran secara lebih mudah dan menarik, selain itu juga

dapat mengenalkan lingkungan sekitarnya melalui buku cerita. (Vitianingsih, 2016). Dalam hal ini buku cerita Sebagai media tambahan atau pelengkap dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan sebagai suatu upaya untuk menciptakan tunas bangsa yang cerdas dan bermartabat di era modern sekarang ini sangat dibutuhkan suatu media pembelajaran baru yang lebih inovatif (Rahman, 2014).

Pentingnya mengintegrasikan buku cerita ke dalam pengajaran bahasa telah meningkat karena pembelajar mendapatkan manfaat dari beberapa sistem semiotik seperti mode semiotik lisan, visual, audio, gestural dan spasial selain mode linguistik tertulis (Eisenmann & Summer, 2020). Oleh karena itu, buku cerita bergambar sebagai adalah bahan ajar bahasa yang berharga karena mereka membantu semua keterampilan bahasa dasar seperti mendengarkan, berbicara, membaca. (Read, 2007)

Buku cerita mempunyai fungsi dan manfaat positif bagi anak, di antaranya, anak dapat menerima informasi, berkembang bahasa ekspresif dan reseptif anak dan berkembangnya keaksaraan anak. (Irsa, Wiryasaputra, & Primaini, 2015).

Berdasarkan survey pada google form tahun 2020 dan 2021, yang mencakup tentang penilaian atau supervisi oleh pengawas TK kepada guru, yang mana pada 13 kecamatan pada januari 2020 terdapat 65 persen dari pendidik TK yang masih menggunakan media pembelajaran / Alat Permainan yang tidak menarik oleh anak, dan pada januari 2021 terdapat 60 persen dari pendidik TK yang masih menggunakan media/Alat Permainan yang tidak

menarik oleh anak, memperlihatkan angka penurunan pada setiap tahunnya, walaupun sedikit, namun tetap saja masih adanya pendidik yang masih menggunakan media pembelajaran / Alat Permainan yang tidak menarik oleh anak, sehingga terhambatnya pembelajaran yang seharusnya memberikan stimulus pengembangan karakter pada anak. Kondisi ini terjadi dikarenakan, kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran dan kegiatan yang menyenangkan masih minim, tentu disebabkan beberapa hal seperti latar belakang pendidikan yang tidak sesuai dan jarang mengikuti pelatihan-pelatihan yang menyangkut tentang anak usia dini. Penanaman aspek perkembangan pengembangan karakter bukan merupakan hal yang baru pada pendidikan anak usia dini, namun dibutuhkan suatu media dalam menanamkan pengembangan karakter pada anak yang membuat anak tertarik dalam pembelajaran tersebut

Berdasarkan observasi yang dilakukan di beberapa sekolah TK, aktivitas pembelajaran yang mengembangkan pengembangan karakter pancasila itu sudah terlihat, namun dari segi penggunaan media pembelajaran, masih menggunakan permainan yang seadanya, meskipun anak menikmati, namun tidak ada variasi media yang digunakan setiap harinya, Buku cerita minang masih jarang digunakan untuk pembelajaran anak usia dini, masih kurang buku cerita minang yang mengembangkan perkembangan karakter pancasila anak, perilaku anak dalam bergaul kurang baik, cara anak berbicara belum sesuai dengan budaya minang, Maka berdasarkan paparan singkat diatas, penulis merasa tertarik untuk mengangkat judul tugas akhir serta

mempelajari tentang “Pengembangan model buku cerita digital bergambar *Sumbang Kato* untuk pengembangan karakter pancasila berkebhinekaan global anak usia dini”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Buku cerita minang masih jarang digunakan untuk pembelajaran anak usia dini
2. Pentingnya media yang menarik bagi anak usia dini
3. Masih kurang buku cerita minang yang mengembangkan Perkembangan karakter pancasila anak
4. Perilaku anak dalam bergaul kurang baik
5. Cara anak berbicara belum sesuai dengan budaya minang

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, dapat dibatasi masalah yaitu, Pengembangan model buku cerita digital bergambar *Sumbang Kato* untuk pengembangan karakter pancasila berkebhinekaan global anak usia dini.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah ditemukan, maka rumusan masalah secara umum dalam penelitian ini yaitu bagaimana buku cerita minang yang dapat meningkatkan karakter anak di Taman Kanak-Kanak?

Sedangkan rumusan masalah secara khusus dalam penelitian ini yaitu,

1. Bagaimana validitas buku cerita minang untuk meningkatkan perkembangan karakter pancasila berkebhinekaan global anak usia Dini?
2. Bagaimana kepraktisan buku cerita minang untuk meningkatkan perkembangan karakter pancasila berkebhinekaan global anak usia Dini?
3. Bagaimana efektifitas buku cerita minang untuk meningkatkan perkembangan karakter pancasila berkebhinekaan global anak usia Dini?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan umum dari penelitian ini yaitu menghasilkan buku cerita minang *Sumbang Kato* untuk mengembangkan karakter anak di TK. Selain itu, tujuan khusus dalam penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan buku cerita minang yang meningkatkan perkembangan karakter pancasila berkebhinekaan global anak usia dini yang valid untuk pembelajaran di TK
2. Menghasilkan buku cerita minang yang meningkatkan perkembangan karakter pancasila berkebhinekaan global anak usia dini yang praktis untuk pembelajaran di TK
3. Menghasilkan buku cerita minang yang meningkatkan perkembangan karakter pancasila berkebhinekaan global anak usia dini yang efektif untuk pembelajaran di TK

F. Spesifikasi Produk Yang dikembangkan

Produk dalam penelitian ini adalah buku cerita minang *Sumbang Kato* untuk mengembangkan karakter pancasila anak usia dini, dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Buku cerita minang yang dikembangkan berdasarkan usia anak TK dan mencakup perkembangan karakter pancasila, yang mana dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Kelayakan isi

- a. Memberikan gambaran tentang Perkembangan karakter pancasila anak TK
- b. Menghasilkan buku cerita minang
- c. Menghasilkan buku cerita minang yang dapat mengembangkan karakter pancasila anak

2. Kebahasaan

- a. Dilengkapi dengan buku yang telah dicetak
- b. Dilengkapi dengan gambar, tulisan bahasa minang.

3. Penyajian

- a. Buku cerita minang sesuai tema
- b. Buku cerita minang dilengkapi dengan gambar, tulisan bahasa minang.

2. Buku cerita minang sebagai alat bantu bagi pendidik untuk memberikan kegiatan pembelajaran kepada anak didik

3. Buku cerita minang sebagai media yang inovatif untuk setiap lembaga.

G. Manfaat Pengembangan

Manfaat dari penelitian pengembangan ini adalah:

1. Dari segi keilmuan, yaitu mengembangkan karakter anak usia dini dalam budaya minang, sehingga anak usia dini beradat dan berbudaya dengan ciri-ciri karakter Minangkabau
2. Dari segi Praktis,
 - a. Melatih anak-anak membiasakan berperilaku sopan dikemudian hari.
 - b. Membiasakan anak membacakan buku cerita tradisional budaya Minangkabau agar anak-anak tidak terpengaruh dengan budaya asing.

H. Kebaharuan dan orisinal penelitian

Sudah ditemukan beberapa penelitian tentang pengembangan buku cerita minang, seperti penelitian Fitruani Jambak (2020) mengenai Pengembangan buku cerita sumbang kurenah, namun Belum ditemukannya pengembangan buku cerita minang *Sumbang Kato* untuk pengembangan karakter pancasila anak usia dini atas dasar asumsi bahwa dengan buku cerita dapat membentuk karakter anak usia dini sebagai pengenalan budaya minang yang mulai menghilang dari hari ke hari. Kebaharuan pada penelitian ini yaitu buku cerita minang *Sumbang Kato* bagi usia Dini dengan gambar-gambar pada buku cerita yang menggambarkan adat / budaya minang kabau, selanjutnya kegiatan dirancang untuk mengembangkan karakter anak usia dini melalui buku cerita. Penelitian ini menggunakan metode Reseach and Development dan model Borg and Gall sehingga metode ini sangat tepat untuk pengambilan keputusan dalam media pembelajaran yang di rancang.

Novelty pada penelitian ini antara lain:

1. Cerita yang dibuat berbeda dengan buku cerita yang ada sebelumnya.
2. Karakter pancasila pada buku cerita berbeda dengan buku cerita sebelumnya.
3. Buku cerita yg dibuat ini menggunakan bahasa minang.

I. Definisi Istilah

Berikut ini beberapa penjelasan untuk istilah yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Buku cerita minang

Cerita anak merupakan salah satu wujud cipta sastra yang banyak diterbitkan sebagai bahan untuk anak-anak. Kiefer menyatakan bahwa dongeng selain memberikan hiburan yang juga menyenangkan sebagai media untuk yang menyampaikan pesan-pesan pendidikan. Oleh karena itu fungsi cerita anak-anak dijadikan alternatif sebagai bahan untuk mengem-bangkan apresiasi terhadap nilai-nilai. Dalam KBBI, cerita adalah karangan yang menuturkan perbuatan, pengalaman, penderitaan yang terjadi, kejadian yang sungguh terjadi maupun hanya berupa rekaan belaka. Cerita sebagai penuturan kejadian baik yang nyata ataupun khayalan. Cerita juga mempunyai tujuan menghibur serta memberikan informasi kepada pembaca

2. Validitas

Suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Prinsip validitas adalah pengukuran atau pengamatan

yang berarti prinsip keandalan instrumen dalam mengumpulkan data. Instrumen harus dapat mengukur apa yang seharusnya diukur. Jadi validitas lebih menekankan pada alat pengukuran atau pengamatan, (Trianto, 2010)

3. Praktikalitas

Kepraktisan dalam evaluasi pendidikan merupakan kemudahan-kemudahan yang ada pada instrument evaluasi baik dalam mempersiapkan, menggunakan, menginterpretasi/ memperoleh hasil, maupun kemudahan dalam menyimpannya (Arikunto, 2010).

4. Efektivitas

Efektifitas merupakan faktor penting dalam pembelajaran. Pembelajaran yang efektif merupakan kesesuaian antara siswa yang melaksanakan pembelajaran dengan sasaran atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Efektifitas adalah bagaimana seseorang berhasil mendapatkan dan memanfaatkan metode belajar untuk memperoleh hasil yang baik.

Chong dan Maginson Slameto (2003:81) mengartikan “Efektifitas merupakan kesesuaian antara siswa dengan hasil belajar”. Berdasarkan pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa efektivitas pembelajaran merupakan proses yang harus di lalui siswa untuk mencapai hasil belajar.