

**PEMBUATAN BUKU ELEKTRONIK (*E-BOOK*) SEBAGAI KOLEKSI
ANAK DI PERPUSTAKAAN SDN 09 BARINGIN**

DILLA RESTIKA PUTRI

**UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

**PEMBUATAN BUKU ELEKTRONIK (E-BOOK) SEBAGAI KOLEKSI
ANAK DI PERPUSTAKAAN SDN 09 BARINGIN**

MAKALAH TUGAS AKHIR

**untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelas Ahli Madya
Informasi Perpustakaan dan Kearsipan**



DILLA RESTIKA PUTRI

NIM 2020/20026028

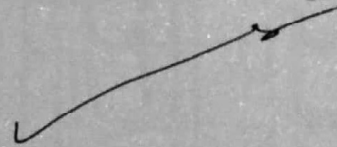
**DEPARTEMEN ILMU INFORMASI DAN PERPUSTAKAAN
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

MAKALAH TUGAS AKHIR

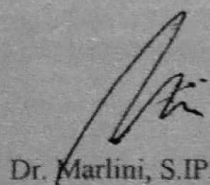
Judul : Pembuatan Buku Elektronik (*e-book*) Sebagai Koleksi Anak
di Perpustakaan SDN 09 Baringin
Nama : Dilla Restika Putri
NIM : 2020/20026028
Program Studi : Informasi, Perpustakaan, dan Kearsipan
Departemen : Ilmu Informasi dan Perpustakaan
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 03 Agustus 2023
Disetujui oleh Pembimbing,



Dr. Yona Primadesi, S. Sos., M. Hum
NIP. 19830226 20051 2 004

Kepala Departemen,



Dr. Marlina, S.IPI., MLIS
NIP. 19810210 200912 2 005

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Nama : Dilla Restika Putri
NIM : 2020/20026028

Dinyatakan lulus setelah mempertahankan makalah di depan Tim Penguji
Program Studi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan
Departemen Ilmu Informasi dan Perpustakaan
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang
dengan judul

**Pembuatan Buku Elektronik (*e-book*) Sebagai Koleksi Anak di
Perpustakaan SDN 09 Baringin**

Padang, 03 November 2023

Tim Penguji

1. Ketua : Dr. Yona Primadesi, S. Sos., M. Hum
2. Sekretaris : Dr. Ardoni, M.Si
3. Anggota : Dr. Marlini, S.IPL, MLIS

Tanda Tangan

1.
2.
3.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda di bawah ini:

Nama : Dilla Restika Putri

NIM : 20026028

Program Studi : Informasi Perpustakaan dan Kearsipan

Dengan ini menyatakan bahwa


1. Karya tulis saya, dengan judul "Pembuatan Buku Elektronik (*e-book*) Sebagai Koleksi Anak di Perpustakaan SDN 09 Baringin" adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di Universitas Negeri Padang maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan dari tim pembimbing.
3. Dalam karya ini, tidak terdapat hasil karya atau pendapat orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dan dicantumkan sebagai acuan dalam makalah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa cabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, November 2023

Saya yang menyatakan,




Dilla Restika Putri
NIM.20026028

ABSTRAK

Dilla Restika Putri, 2023. “Pembuatan Buku Elektronik (*E-Book*) Sebagai Koleksi Anak di Perpustakaan SDN 09 Baringin.” *Makalah*. Program Studi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan. Departemen Ilmu Informasi dan Perpustakaan. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Padang.

SDN 09 Baringin hanya menggunakan buku cetak dalam penyampaian materi pembelajaran yang menyebabkan siswa menjadi bosan dan tidak memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu dibutuhkan buku elektronik (*e-book*) mengenai permainan tradisional yang dapat meningkatkan minat baca dan menambah wawasan siswa mengenai permainan tradisional Minangkabau.

Metode penulisan yang digunakan adalah metode deskriptif. Data diperoleh melalui wawancara dan observasi. Tujuan dari penulisan ini untuk mendeskripsikan Pembuatan Buku Elektronik (*E-book*) sebagai Koleksi Anak di Perpustakaan SDN 09 Baringin.

Berdasarkan hasil penulisan makalah ini bahwa proses pembuatan buku elektronik (*e-book*) sebagai koleksi anak di perpustakaan SDN 09 Baringin terdiri dari lima tahapan yaitu identifikasi kebutuhan yang bertujuan untuk mengetahui kebutuhan dari pengguna, penentuan konsep dan media yang akan digunakan dalam pembuatan buku elektronik, pengumpulan informasi, desain buku elektronik dan evaluasi produk, yang dilakukan dengan tujuan untuk menentukan apakah produk media yang sudah dibuat layak digunakan atau tidak. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan 6 orang siswa, dapat disimpulkan bahwa siswa tidak mengetahui apa itu buku elektronik. Setelah penulis memperlihatkan siswa begitu antusias dengan buku elektronik terlebih lagi mengenai desain dan materi yang disediakan, akan tetapi dari segi warna siswa kurang tertarik karena warna yang digunakan terlalu lembut.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah Swt. Yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan makalah yang berjudul “Pembuatan Buku Elektronik (*E-book*) Sebagai Koleksi Anak di Perpustakaan SDN 09 Baringin” dengan baik.

Penyusunan makalah ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak oleh karena itu penulis ucapkan terimakasih kepada ibu: (1) Dr. Yona Primadesi, S.Sos., M.Hum selaku dosen pembimbing makalah tugas akhir; (2) Dr. Ardoni, M.Si, selaku penguji I makalah tugas akhir, (3) Dr. Marlina, S.IPI., MLIS selaku penguji II makalah tugas akhir, Ketua Departemen Ilmu Informasi dan Perpustakaan,; (4) Desriyeni, S.Sos., M.I.Kom selaku dosen penasehat akademik (PA); (5) Ibu Erna Yenti, S.Pd selaku Wali Kelas 1 SDN 09 Baringin. yang telah memberikan informasi dan kesempatan untuk melakukan penelitian disana. Penulis menyadari bahwa terdapat banyak kekurangan dalam penulisan makalah ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca. Semoga makalah ini bermanfaat bagi penulis maupun pembaca.

Padang, Oktober 2023

Dilla Restika Putri
NIM. 20026028

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penulisan	3
D. Manfaat Penulisan	4
E. Tinjauan Pustaka	4
1. Minat Baca Siswa	4
2. Buku Elektronik (<i>e-book</i>)	5
3. Penyusunan Buku Elektronik (<i>e-book</i>).....	8
4. Alat Digital yang Digunakan Pada Pembuatan Buku Elektronik.....	9
5. Permainan Tradisional	11
F. Metode Penulisan.....	12
1. Jenis Penulisan	12
2. Obyek Kajian.....	13
3. Pengumpulan Data	13
4. Tahapan Kerja.....	14
BAB II PEMBAHASAN	17
A. Identifikasi Kebutuhan	18
B. Penentuan Konsep dan Media.....	19
C. Pengumpulan Informasi	20
D. Desain Buku Elektronik (<i>e-book</i>)	21
E. Evaluasi Produk	31

BAB III PENUTUP.....	33
DAFTAR PUSTAKA.....	35
LAMPIRAN.....	37

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Desain Buku Elektronik	27
---------------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tahapan Kerja.....	15
Gambar 2. Tipografi Gagalin dan Alice	22
Gambar 3. Pencarian Elemen Pada Aplikasi Canva.....	23
Gambar 4. Gambar Buku Elektronik	24
Gambar 5. Contoh Background yang Digunakan di Aplikasi Canva.....	25
Gambar 6. Halaman Cover Depan Buku.....	26
Gambar 7. Tampilan Awal Anyflip.....	28
Gambar 8. Tampilan setelah Sign In Anyflip.....	29
Gambar 9. Tampilan Produk yang Diunggah.....	29
Gambar 10. Tampilan Link dan QR Code.....	30
Gambar 11. QR Code Buku Elektronik	31

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Wawancara Wali Kelas 1 SDN 09 Baringin.....	37
Lampiran 2. Hasil Wawancara Siswa SDN 09 Baringin.....	39
Lampiran 3. Dokumentasi.....	45
Lampiran 4. Produk.....	46
Lampiran 5. Surat Izin Penelitian.....	54

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam rangka peningkatan mutu dan jumlah layanan, peran teknologi informasi dan komunikasi sangat dibutuhkan. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi atau Information and Comunication Technology (ICT) telah membawa perubahan dalam berbagai sektor, termasuk dunia perpustakaan. Jika dulu pemakai perpustakaan hanya menggunakan koleksi cetak dan sudah puas dengan layanan baca di tempat serta peminjaman buku perpustakaan saja, saat ini layanan perpustakaan tidak cukup lagi hanya dua macam layanan tersebut. Namun saat ini perpustakaan telah menggunakan koleksi versi digital. Banyak perpustakaan sekarang memiliki koleksi digital yang dapat diakses secara online. Hal tersebut memungkinkan siswa untuk meminjam buku elektronik dan sumber-sumber lainnya tanpa harus datang ke perpustakaan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan Ibu Erna Yenti selaku wali kelas 1 SDN 09 Baringin pada tanggal 05 April 2023 dapat diperoleh informasi bahwa saat ini koleksi yang ada pada perpustakaan SDN 09 Baringin hanya berupa koleksi tercetak mengenai pelajaran saja. Sedangkan perpustakaan tersebut memiliki alat elektronik berupa komputer. Saat ini minat baca siswa di SDN masih sangat rendah, hal tersebut dikarenakan siswa merasa bosan dengan koleksi yang ada. Siswa membutuhkan koleksi berupa buku cerita elektronik yang dapat menambah wawasan dan meningkatkan minat baca serta menarik perhatian siswa

untuk membacanya. Guru kelas dihadapkan dengan hambatan dalam menyampaikan materi karena kurangnya alat media sebagai bantuan.

Apalagi dengan adanya perubahan kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka belajar. Pada kurikulum ini siswa dan guru diberi kebebasan dalam melakukan proses pembelajaran. Tujuan Merdeka Belajar dalam jangka panjang dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan mengembangkan potensi siswa. Sehingga Sumber Daya Manusia (SDM) Indonesia di masa depan memiliki integritas, kecerdasan, dan keterampilan yang unggul. Namun, selama ini para guru hanya mengandalkan buku cetak dalam penyampaian materi, sehingga pembelajaran tersebut menyebabkan siswa menjadi bosan dan tidak memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru. Bahkan ada siswa yang keluar masuk kelas serta berbicara sesama teman saat guru menerangkan pelajaran.

Pengembangan media digital sebagai produk teknologi perlu dilakukan untuk menunjang mutu dan kualitas pembelajaran. Salah satu media digital yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yaitu buku elektronik (*e-book*) sebagai media belajar yang inovatif bagi siswa. Buku elektronik (*e-book*) ialah suatu publikasian yang terdiri atas gambar, teks, audio, dipublikasikan dalam wujud digital bisa dibaca di dalam komputer ataupun alat elektronik lain layaknya tablet ataupun android (Ruddamayanti, 2019). Penulis membuat buku elektronik mengenai permainan tradisional minagkabau. Permainan tradisional adalah bagian penting dari warisan budaya yang harus dijaga dan dilestarikan. Seiring dengan kemajuan teknologi dan perubahan gaya hidup modern, permainan tradisional

seringkali terabaikan dan terlupakan. Namun, permainan ini memiliki nilai budaya, sejarah, dan pendidikan yang penting

Guru berharap adanya media digital yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi yang menarik kepada siswa, agar dapat membantu dalam pengajaran dan berlatih sehingga tujuan pembelajaran yang optimal dapat tercapai. Penggunaan buku elektronik ini diharapkan dapat meningkatkan meningkatkan minat baca siswa sekolah dasar yang belum banyak dilaksanakan yang dipengaruhi rendahnya minat baca siswa itu sendiri, menambah wawasan siswa mengenai permainan tradisional, menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan siswa akan lebih mudah memahami saat proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka judul Tugas Akhir ini adalah “Pembuatan Buku Elektronik (E-book) sebagai Koleksi Anak di Perpustakaan SDN 09 Baringin”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam tugas akhir ini adalah, Bagaimana Pembuatan Buku Elektronik (*E-book*) sebagai Koleksi Anak di Perpustakaan SDN 09 Baringin?

C. Tujuan Penulisan

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk mendeskripsikan Pembuatan Buku Elektronik (*E-book*) sebagai Koleksi Anak di Perpustakaan SDN 09 Baringin.

D. Manfaat Penulisan

Adapun manfaat dari penulisan ini dilaksanakan dapat dilihat dari dua sisi yaitu sebagai berikut :

1. Secara Teoritis, yaitu hasil penulisan ini dapat digunakan sebagai sumber bacaan untuk meningkatkan minat baca siswa.
2. Secara Praktis
 - a. Bagi penulis, yaitu dapat menambah wawasan, pengalaman dan menjadi suatu wahana latihan pengembangan ilmu pengetahuan melalui kegiatan penulisan.
 - b. Bagi SDN 09 Baringin, diharapkan dapat memanfaatkan bahan ajar digital ini dengan baik agar proses belajar mengajar lebih menarik dan menyenangkan serta dapat meningkatkan aktivitas dan minat baca siswa
 - c. Bagi Universitas Negeri Padang, yaitu untuk menambah koleksi bahan pustaka dan dapat dijadikan sebagai pedoman referensi bagi mahasiswa lain khususnya dalam pencarian informasi mengenai *e-book*.

E. Tinjauan Pustaka

Sesuai dengan tujuan penulisan ini, akan diuraikan tinjauan pustaka yang digunakan sebagai landasan penulisan, antara lain kajian tentang minat baca siswa, buku elektronik (*e-book*), penyusunan buku elektronik (*e-book*), alat digital yang digunakan pada pembuatan buku elektronik dan permainan tradisional.

1. Minat Baca Siswa

Minat merupakan kecenderungan untuk menyukai beberapa kegiatan, jika seseorang berminat terhadap suatu kegiatan maka dia akan memperhatikan dan mengikuti kegiatan tersebut dengan senang (Hendrayanti, 2018). Minat baca

adalah suatu kekuatan yang mendorong individu untuk memperhatikan, merasa tertarik dan senang terhadap aktivitas membaca sehingga mereka melakukan aktivitas membaca dengan keinginan sendiri. Sejalan dengan itu, pendapat Mansyur (2018) minat baca adalah tingkat kesenangan yang kuat karena adanya dorongan yang timbul pada diri seseorang dalam melakukan segala sesuatu yang berkaitan dengan kegiatan membaca untuk memperoleh informasi, serta menimbulkan kesenangan dan manfaat bagi dirinya.

Minat baca diartikan sebagai suatu perhatian yang kuat dan mendalam disertai dengan perasaan senang terhadap kegiatan membaca sehingga dapat mengarahkan seseorang untuk membaca dengan kemauannya sendiri (Husnul Khotimah, 2020). Seseorang yang memiliki minat baca dalam dirinya akan memiliki kesenangan atau kecenderungan untuk sesuatu yang disertai dengan perasaan senang karena merasa ada kepentingan terhadap hal tersebut.

Dari uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa minat baca timbul karena adanya dorongan dan kemauan dari diri sendiri yang tumbuh dengan rasa senang untuk melakukan hal tersebut. Semakin tinggi minat baca pada diri seseorang semakin tinggi pula hasil belajar yang diterimanya, sehingga diharapkan dapat mencapai tujuan belajar optimal.

2. Buku Elektronik (*e-book*)

a. Pengertian Buku Elektronik (*e-book*)

E-book singkatan dari *Electronic Book* adalah terbitan buku yang tersedia dalam bentuk digital, terdiri dari teks, gambar atau keduanya, yang dapat dibaca di layar komputer atau layar datar atau perangkat elektronik lainnya. Format buku

elektronik beragam, mulai dari format yang didukung oleh perusahaan besar dan berbagai format lainnya yang didukung oleh perangkat maupun pembaca buku elektronik tertentu. *E-book* atau buku elektronik adalah buku versi elektronik yang berisi informasi digital berupa teks atau gambar (Fahrizandi, 2019). Dengan penggunaan gambar pada *e-book* dapat meningkatkan kemampuan membaca dan literasi siswa (Kurniawati & Koeswanti, 2020).

Media *e-book* dirancang dengan cerita dan gambar yang menarik. Media ini salah satu solusi untuk meningkatkan ketertarikan siswa untuk membaca. Dengan adanya gambar pada *e-book* ini menjadi salah satu daya tarik tersendiri bagi siswa. Penggunaan *e-book* dinilai akan membantu siswa dalam meningkatkan minat baca pada siswa. Secara visual, *e-book* sudah tidak berbentuk cetak seperti buku pada umumnya. *E-book* sudah berbentuk digital dan cara mengaksesnya juga lebih mudah. *E-book* sebagai buku elektronik ini sangat memudahkan masyarakat terutama pada pelajar yang dapat membaca ratusan halaman bukunya dalam satu file dan menghemat biaya membeli buku (Probowo & Heriyanto, 2013).

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan *E-book* merupakan buku versi digital yang informasinya berupa teks atau gambar yang dapat mempermudah proses pembelajaran serta menimbulkan daya tarik bagi siswa untuk membacanya karena ditampilkan dengan desain yang menarik dan tidak membosankan.

b. Kelebihan *E-book*

Kelebihan yang dimiliki *e-book* diantaranya, Dapat diintegrasikan dengan tayangan suara, gambar, animasi, permainan, video pembelajaran, dan sebagainya, sehingga informasi yang disajikan lebih bervariasi, serta dapat menggambarkan

materi yang bersifat abstrak (Candra dan Irianto, 2016). Kita bisa mendesain buku tebal dengan ratusan halaman dalam satu *e-book* yang mudah dibawa dengan flash disk dan dapat mengirimnya via internet online dalam hitungan detik. (Suparno, 2018). *E-book* mudah disebarluaskan, disimpan, diakses, memiliki kecepatan publikasi, memiliki ukuran fisik yang kecil sehingga bisa disimpan dalam penyimpanan data (harddisk, CD-ROM, DVD) dan bersifat interaktif (Astuti, dkk, 2016). Dapat dibaca kapanpun serta ramah lingkungan, karena tidak menggunakan tinta dan kertas.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan dengan adanya buku elektronik (*e-book*) dapat memudahkan siswa untuk belajar, terutama bagi siswa yang berhalangan hadir di sekolah, mereka dapat mengakses buku elektronik (*e-book*) dimana saja dan kapan saja. *E-book* mudah dibawa, karena bentuknya yang soft file jadi lebih praktis dan hanya perlu membawa hp atau laptop untuk dapat mengaplikasikannya.

c. Kekurangan *E-book*

Adapun kekurangan dari penggunaan buku elektronik (*e-book*) adalah Ketergantungan pada baterai. Membaca *e-book* bergantung pada ketersediaan baterai atau listrik dari perangkat elektronik yang digunakan sebagai alat baca *e-book* (Laraswati, 2020). Mudah dibajak. *E-book* bersifat sangat praktis, hal ini juga memberikan kemudahan untuk melakukan penggandaan atau pembajakan oleh orang-orang yang tidak bertanggung jawab (Laraswati, 2020). Gangguan pada indera mata. Terdapat perbedaan antara membaca tulisan di buku cetak dengan tulisan di perangkat elektronik (Laraswati, 2020). Buku cetak lebih nyaman

dibaca untuk waktu yang lama jika dibandingkan dengan *e-book*. Membaca *e-book* mengharuskan pembaca menatap layar perangkat elektronik yang memancarkan radiasi dan pencahayaan yang tidak terkontrol. Hal ini akan membuat mata cepat lelah dan dalam jangka waktu yang lama akan menyebabkan penurunan kemampuan mata untuk melihat (Yusnimar, 2014).

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan kekurangan dari buku elektronik (*e-book*) mudah dibajak oleh pihak yang tidak bertanggung jawab serta untuk mengakses *e-book* dibutuhkan perangkat lunak, yang mengharuskan siswa untuk menatap layar perangkat elektronik sehingga menyebabkan terjadinya gangguan pada mata.

3. Penyusunan Buku Elektronik (*e-book*)

Beama, dkk (2019) mengatakan unsur-unsur atau bagian-bagian pokok secara fisik yang terdapat dalam buku yaitu kulit (cover) dan isi buku, bagian depan yang memuat halaman judul, halaman daftar isi dan kata pengantar, bagian teks memuat bahan pelajaran yang akan disampaikan kepada siswa, dan bagian belakang yang terdiri atas daftar pustaka dan halaman penutup. Menurut Heriani (2022) langkah dalam penyusunan buku elektronik (*e-book*) yaitu pengumpulan data sebagai isi buku elektronik, menyusun kerangka buku guna memudahkan dalam penulisan dan rancangan produk untuk mengetahui pokok apa saja yang akan dijelaskan dalam buku elektronik mulai dari cover sampai penutup.

Menurut Haidar (2015) menyatakan bahwa penyusunan buku elektronik dimulai dengan identifikasi kebutuhan, menentukan konsep dan media, pengumpulan informasi, pembuatan buku dan evaluasi produk. Hal tersebut sejalan

dengan pendapat Saputri (2020) yang mengatakan langkah-langkah dalam penyusunan buku elektronik terdiri dari identifikasi kebutuhan, penentuan konsep, pengumpulan informasi, desain buku elektronik, dan yang terakhir yaitu evaluasi buku elektronik.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah dalam penyusunan buku elektronik terdiri dari identifikasi kebutuhan, menentukan konsep, media, pengumpulan informasi/bahan, melakukan desain buku elektronik dan evaluasi buku.

4. Alat Digital yang Digunakan Pada Pembuatan Buku Elektronik

Alat digital yang digunakan dalam pembuatan buku elektronik yaitu menggunakan aplikasi canva dan alat digital anyflip.

a. Aplikasi Canva

Salah satu aplikasi yang dapat menjadi alternatif untuk membuat desain *e-book* adalah canva. Canva adalah platform desain gratis yang dapat dengan mudah membantu penggunanya untuk membuat desain dengan hasil yang profesional menggunakan template desain (Demarest, 2020). Untuk situsnya, silakan buka di www.canva.com. Canva memberikan pilihan template yang melimpah namun juga memberikan kesempatan pada pengguna untuk mendesain sendiri dengan menggunakan gambar atau desain yang telah dibuat ke dalam canva. Di canva ini, tersedia banyak template yang bisa digunakan yaitu untuk infografis, grafik, poster, presentasi, brosur, logo, *resume*, *flyer*, Dokumen A4, 320nstagram pos, kartu, surat kabar, komik strip, cover majalah, undangan, *Photo collage*, kartus bisnis, desktop wallpaper, laporan, sertifikat, sampul buku, animasi sosmed, pengumuman, menu,

video, *grafik organizer*, *your story*, surat, kepala surat, proposal, label, lembar kerja, jadwal kelas, kalender, *ID card*, *cover CD*, dokumen surat US, *mobile first presentation*, *planner*, *program*, *e-book cover*, dan *storyboard*. Adapun cara menggunakan aplikasi ini meliputi; Membuat Akun Canva, Membuat Desain, Memilih Background, Mengedit Background, Menambahkan Teks, Mengunduh atau Membagikan Desain.

b. Anyflip

Setelah desain selesai menggunakan aplikasi canva selanjutnya e-book dibuat menggunakan alat digital Anyflip. AnyFlip merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk membuat, mempublikasikan, dan mengelola materi digital yang berinteraktif seperti majalah digital, brosur, buku e-book, katalog online, dan lain sebagainya. Anyflip dirancang untuk membantu guru membuat animasi e-book yang cocok untuk kedua desktop dan mobile yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang menarik. Web anyflip adalah salah satu software yang dirancang untuk memudahkan guru untuk membuat suatu media pembelajaran yang menarik seperti e-book (Sri Handayati, 2020). Anyflip memiliki fungsi editing dan objek multimedia ke halaman yang bisa dibolak-balik seperti buku asli. Perlunya pembelajaran dengan menggunakan aplikasi anyflip terutama di sekolah dasar di karenakan siswa sekolah dasar dalam pemahaman materi masih bersifat abstrak maka dengan media anyflip dapat sebagai alat bantu dalam memperjelas pesan materi serta mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.

5. Permainan Tradisional

Semakin maju perkembangan zaman dan teknologi, semakin berkembang pula bermain anak-anak. Banyak dari anak-anak sekarang yang tidak mengetahui permainan tradisional yang populer dulu dan sering dimainkan oleh orang tua dan kakak-kakaknya. Permainan merupakan sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Menurut (Yenti & Nurrizati, 2018). Saat ini cenderung suka bermain gadget yang mempunyai banyak dampak negative terhadap perkembangan anak, anak yang terbiasa menggunakan gadget akan berdampak pada kemampuan berpikir dan kreativitasnya, dapat berakibat pada kerusakan moral serta nilai-nilai agama.

Permainan tradisional merupakan suatu kekayaan budaya bangsa yang mempunyai nilai-nilai luhur yang dapat diwariskan kepada anak-anak sebagai generasi penerus bangsa. Permainan tradisional adalah salah satu bentuk permainan anakanak, yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun, serta banyak mempunyai variasi (James Danandjaja, 2018). Jika dilihat dari akar katanya permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan Kurniati (2016) menjelaskan bahwa permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Penurunan permainan tradisional pada tempo dahulu tidaklah menggunakan tulisan

atau aksara yang dibukukan, melainkan secara lisan dan contoh langsung kepada para generasi yang kemudian disebar luaskan. Achroni dalam Haris (2016) mengungkapkan bahwa permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang tersebar melalui lisan dan mempunyai pesan moral dan manfaat didalamnya. Permainan tradisional dapat dikatakan sebagai bentuk ekspresi dan apresiasi dari tradisi masyarakat dalam menciptakan situasi serta kegiatan yang gembira dan menyenangkan. Melalui permainan tradisional, setiap anggota masyarakat dapat berkumpul, berinteraksi dan berekspresi, baik secara fisik, mental serta emosi.

Dari beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan tradisional merupakan warisan budaya yang diturunkan secara turun temurun dan mempunyai pesan moral yang bermanfaat.

F. Metode Penulisan

1. Jenis Penulisan

Metode yang digunakan ialah metode deskriptif. Menurut pendapat Rukajat, (2018) Penulisan deskriptif adalah penulisan yang berusaha menggambarkan fenomena yang terjadi secara realistik, nyata dan kekinian, karena penulisan ini terdiri dari membuat uraian, gambar atau lukisan secara sistematis, faktual dan tepat mengenai fakta, ciri dan hubungan antara fenomena yang dipelajari. Penulisan ini menggambarkan situasi sebenarnya guna untuk mendukung penyajian data. Penulisan deskriptif ialah dimana penulis berusaha menggambarkan dan menginterpretasi objek sesuai dengan apa adanya dengan metode observasi atau pengamatan langsung (Mudjiyanto, 2018).

2. Obyek Kajian

Obyek kajian dalam penulisan tugas akhir ini adalah pembuatan buku elektronik sebagai media untuk meningkatkan minat baca siswa di perpustakaan SDN 09 baringin yang terletak di Kabupaten Tanah Datar tepatnya di Kecamatan Lima Kaum, Baringin. Pengumpulan data ini melalui observasi dan wawancara langsung dengan guru di Sekolah Dasar Negeri 09 Baringin.

3. Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis dalam penulisan tugas akhir diperoleh dengan berbagai cara yaitu :

a. Observasi

Secara terminology, observasi berasal dari istilah inggris observation yang bermakna pengamatan, pandangan, pengawasan, atau dalam kata keterangan sebagai observasi yang berarti mengamati, melihat, meninjau, menjalankan, mematuhi, memperhatikan, menghormati (Ibrahim, 2018). Penulis menggunakan teknik ini untuk mengumpulkan data yang dilakukan dengan cara pengamatan secara langsung tentang keadaan yang terjadi, untuk membuktikan suatu kebenaran dari penulisan di Sekolah Dasar Negeri 09 Baringin. Dalam menggunakan teknik observasi, observer dituntut untuk bisa merencanakan keseimbangan, keserasian, dan keharmonisan dalam menggunakan alat, pikiran, dan sikap kelakuannya dengan iktikad memperoleh hasil pengamatan yang sebenar-benarnya.

b. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data supaya mendapatkan informasi secara lansung digali dengan cara melalui tanya jawab atau

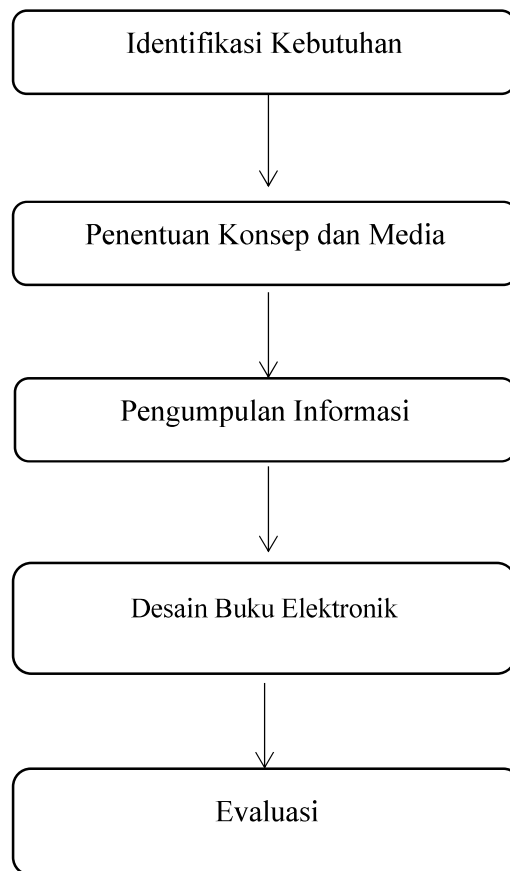
percakapan secara tatap muka dengan narasumber. Yang menjadi narasumber dalam wawancara ini adalah wali kelas 1 SDN 09 Baringin Ibu Erna Yenti, dilaksanakan pada tanggal 05 April 2023, bertempat di SDN 09 Baringin, Kecamatan Lima Kaum. Wawancara adalah satu alat yang paling banyak digunakan untuk mengumpulkan data kualitatif. Wawancara (interview) merupakan salah satu cara pengambilan data yang dilakukan melalui kegiatan komunikasi secara lisan dan dalam bentuk terstruktur, semi terstruktur, dan tak terstruktur. Pengumpulan data dengan Teknik wawancara dilakukan dengan bertatap muka secara langsung antara pewawancara dan narasumber untuk mengumpulkan fakta mengenai data yang dibutuhkan penulisan.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan pelengkap metode observasi dan wawancara, digunakan untuk mengumpulkan data berupa gambar atau foto, rekaman dan hal lain yang diperlukan untuk penulisan.. Sugiyono menyatakan bahwa dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu baik berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Berdasarkan hal tersebut bahwasannya dalam teknik dokumentasi ini sangat perlu sebagai bukti dan memperkuat data yang diperoleh dari hasil wawancara.

4. Tahapan Kerja

Berikut tahapan kerja tentang pembuatan buku elektronik (*e-book*) sebagai koleksi anak di perpustakaan SDN 09 Baringin.



Gambar 1. Tahapan Kerja

Gambar di atas merupakan tahapan kerja yang digunakan dalam pembuatan buku elektronik (*e-book*) menurut Haidar (2015). Tahap pertama, yaitu identifikasi kebutuhan yang bertujuan untuk mengetahui kebutuhan dari pengguna. Tahap kedua yaitu, penentuan konsep dan media yang akan digunakan dalam pembuatan buku elektronik. Tahap ketiga, pengumpulan informasi yang relevan sesuai dengan dan sesuai kebutuhan pengguna, Tahap keempat yaitu desain buku elektronik dengan merancang dan menentukan desain yang akan digunakan pada pembuatan buku elektronik. Tahap Kelima, yaitu evaluasi produk, yang dilakukan dengan

tujuan untuk menentukan apakah produk media yang sudah dibuat layak digunakan atau tidak.