

Desain Audio E-Book Dongeng Anak Covid-19 Berbahasa Jawa Sebagai Sarana Edukasi Pencegahan Penularan Covid-19 pada Anak-Anak

Latif Nur Hasan
Universitas Negeri Surabaya
latifhasan@unesa.ac.id

Sejarah Artikel: Diterima (25 September 2020); Diperbaiki (3 Oktober 2020); Disetujui (10 Oktober 2020); Published (30 Oktober 2020)

Bagaimana mengutip artikel ini (dalam gaya APA): Hasan, L. N. (2020). Desain Audio E-Book Dongeng Anak Covid-19 Berbahasa Jawa Sebagai Sarana Edukasi Pencegahan Penularan Covid-19 pada Anak-Anak. *Lokabasa*, 11(2), 164-173. doi: <https://doi.org/10.17509/jlb.v11i2.28466>

Abstrak: Salah satu yang harus dilindungi pada masa pandemi covid-19 adalah anak-anak. Walaupun banyak ahli yang mengatakan bahwa anak-anak tidak rentan terhadap virus ini, namun kenyataannya banyak anak-anak yang terinfeksi dan beberapa di antaranya meninggal. Oleh karena itu diperlukan sebuah edukasi untuk pencegahan penularan Covid-19 pada anak-anak. Edukasi mengenai covid-19 untuk anak-anak ini dikemas melalui buku dongeng elektronik tentang covid-19 berbahasa Jawa yang disertai audio. Buku ini dikembangkan melalui prosedur pengembangan pada level 1, yaitu membuat desain serta penilaian desain oleh ahli. Penelitian ini menghasilkan buku yang siap digunakan dengan hasil validasi ahli dalam kategori sangat baik. Validasi yang dilakukan ahli materi bahasa Jawa dengan skor 3,7. Sedangkan validasi ahli desain mendapatkan skor 3,78.

Kata Kunci: Anak-anak; Audio E-Book; Covid-19; dongeng.

Audio Design of E-Book Tales for Covid-19 Children in Javanese as a Means of Education to Prevent Covid-19 Transmission in Children

Abstract: One thing that must be protected during the Covid-19 pandemic is children. Although many experts say that children are not susceptible to this virus many children are infected and some of them die. Therefore, education is needed to prevent transmission of Covid-19 in children. Education about COVID-19 for children is packaged through an electronic fairy tale book about COVID-19 in Javanese accompanied by audio. This book was developed through development procedures at level 1, namely making designs and design assessments by experts. This study produces a book that is ready to use with expert validation results in the very good category. The validation was carried out by the Javanese language material expert with a score of 3.7. While the design expert validation got a score of 3.78.

Keywords: Audio E-Book; Children; Covid-19; fairy tales.

PENDAHULUAN

Virus Covid-19 atau dikenal Corona, merupakan virus yang dideklarasikan muncul di Kota Wuhan provinsi Hubei China pada tanggal 7 Januari 2020. Banyak upaya dari pemerintah China supaya virus tersebut tidak menyebar luas ke negara lain, namun upaya itu belum bisa maksimal. Sehingga saat ini virus telah menyebar di 217 Negara dengan kasus terkonfirmasi sejumlah

5.556.679 dan meninggal 351.866 (data per 28 Mei 2020). Angka yang sangat tinggi dan sangat cepat persebarannya ke negara lain.

Indonesia juga menjadi negara yang ikut terdampak virus Covid-19 tersebut. Indonesia mengumumkan pertama kali adanya kasus terinfeksi Covid-19 pada tanggal 2 Maret 2020 sejumlah 2 orang. Setelah adanya pasien terkonfirmasi itu,

Indonesia juga telah melakukan berbagai upaya untuk meminimalisir penularan. Mulai dari Himbuan untuk social distancing, physical distancing, work from home, sampai ke Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) yang ditetapkan di beberapa Kota. Namun upaya ini masih belum bisa dikatakan maksimal. Hingga saat ini di Indonesia terkonfirmasi positif sejumlah 24.538, sembuh sejumlah 6.240, dan meninggal 1.496 orang (data per 28 Mei 2020).

Covid-19 banyak disampaikan hanya rentan pada umur 50 tahun ke-atas. Yaitu kisaran 39% dari keseluruhan kasus rentang umur 46-59 tahun, dan 43 % kasus meninggal usia 60 tahun ke atas. Tidak hanya menyerang orang tua, Covid-19 juga menyerang anak-anak 0-5 tahun dengan kasus positif 2,2 % dan meninggal 0,8 %. Jika dilihat dari persentasenya, kasus pada anak-anak memanglah paling sedikit. Namun ini menjadi sangat banyak jika dilihat dari sudut pandang bahwa anak-anak belum bisa menjaga diri sendiri dan sangat butuh perlindungan dari orang dewasa.

Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI) juga mempertegas keprihatinannya akan kasus covid-19 yang ditemukan pada anak-anak. IDAI menyampaikan bahwa angka kesakitan serta kematian anak yang diakibatkan virus Covid-19 di Indonesia termasuk dalam kategori tinggi. IDAI menyatakan ketegasannya bahwa tidak benar jika kelompok usia anak-anak tidak rentan terhadap covid-19 dan hanya akan menderita sakit ringan saja. IDAI juga berupaya mendesak pemerintah ataupun yang berkepentingan untuk segera mengambil keputusan dan mengambil tindakan berdasarkan kepentingan terbaik bagi kesehatan dan kesejahteraan anak (www.idai.or.id).

IDAI merumuskan 11 anjuran untuk anak-anak pada masa covid-19 ini. Salah satu dari sebelas anjuran IDAI tersebut yaitu kegiatan pendidikan bagi anak usia dini sebaiknya tetap dilaksanakan di dalam

rumah dengan bersama lingkungan keluarga dan dilakukan oleh anggota keluarga yang sehat. Kegiatan anak-anak pada usia sekolah dan remajapun juga dianjurkan untuk pembelajaran jarak jauh. Hal ini diharapkan akan menghindarkan dari kerumunan yang dapat menambah resiko penularan pada anak-anak.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah diuraikan, menjadi sangatlah penting pembelajaran jarak jauh untuk anak usia dini dan anak sekolah. Peneliti ingin membuat sebuah buku elektronik dengan audio, bertemakan Covid-19 untuk upaya edukasi pencegahan penyebaran Covid-19 bagi anak-anak. Hal ini diharapkan supaya anak-anak lebih gampang memahami akan bahaya covid-19 dan berhati-hati, bukan takut. Buku ini sangat mendukung gerakan literasi untuk anak-anak, buku ini juga dimodifikasi dengan suara yang akan menambah minat anak untuk membaca buku. Buku audio ini juga akan dibalut dalam gambar yang menarik untuk anak-anak. Tidak hanya itu, cerita/dongeng covid-19 ini dibuat dalam bahasa Jawa, yang di bawahnya ada terjemahan dalam bahasa Indonesia. Sehingga tidak hanya substansi edukasi tentang covid-19, namun juga anak bisa belajar berbahasa jawa yang saat ini kurang dikuasai anak-anak. Sehingga judul penelitian ini dapat dirumuskan yaitu “Desain Audio E-Book Dongeng Anak Covid-19 berbahasa Jawa sebagai Sarana Edukasi Pencegahan Penularan Covid-19 pada Anak-Anak”.

a. Rumusan masalah

1. Bagaimana desain Audio E-Book Dongeng Anak Covid-19 berbahasa Jawa?
2. Bagaimana kualitas desain produk Desain Audio E-Book Dongeng Anak Covid-19 berbahasa Jawa menurut para ahli?

b. Tujuan penelitian

1. Mendeskripsikan desain Audio E-Book Dongeng Anak Covid-19 berbahasa Jawa.
2. Bagaimana kualitas desain produk Desain Audio E-Book Dongeng Anak Covid-19 berbahasa Jawa menurut para ahli.

Penelitian Desain Audio E-Book Dongeng Anak Covid-19 berbahasa Jawa sebagai Sarana Edukasi Pencegahan Penularan Covid-19 pada Anak-Anak merupakan penelitian yang baru. Sebagai pembanding, berikut dipaparkan beberapa penelitian terdahulu yang memiliki kesamaan dan perbedaan.

“Pembelajaran Berbasis Konstruktivisme Menggunakan Media Animasi dengan Kerangka Kerja TPACK dan Gaya Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa” (Darmawan, 2016). Penelitian ini menggunakan metode eksperimen sebenarnya. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK 1 Dedai. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode tes. Metode tes untuk mengukur prestasi belajar, sedangkan angket untuk mengukur gaya belajar. Lembar observasi untuk mengukur hasil belajar aspek afektif dan psikomotorik. Hasil dari penelitian tersebut yakni; 1) memaparkan profil gaya belajar siswa kelas XI SMK 1 DEDAI; 2) Adanya pengaruh pembelajaran berbasis konstruktivisme menggunakan media animasi terhadap prestasi belajar siswa, (3) tidak adanya pengaruh gaya belajar terhadap prestasi belajar siswa, (4) adanya pengaruh penggunaan media animasi dan gaya belajar terhadap prestasi belajar siswa.

Penelitian kedua dengan judul “Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Menyimak Dongeng di Era Digital” (Nurani, Nugraha, dan Sidik, 2018). Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian deskriptif kualitatif. Hasil pengukuran antusiasme siswa dalam pembelajaran menyimak dongeng dengan

menggunakan media audio visual ini lebih baik daripada pembelajaran menyimak dongeng yang dibacakan langsung oleh gurunya. Antusiasme ini terlihat dari nilai rata-rata menyimak dongeng siswa yang bagus yaitu 84,53, sedangkan rata-rata kemampuan menyimak dongeng sebelumnya hanya 67,20. Penggunaan media audio visual tidak hanya menambah antusiasme siswa, namun juga membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Keaktifan itu dapat dilihat saat guru mengajukan beberapa pertanyaan seputar dongeng saat dongeng dimainkan, sebagian besar siswa merespon dengan baik pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Penelitian ketiga berjudul “Penerapan Aplikasi Multimedia Interaktif Pembelajaran Membaca Metode Suku Kata dan Digital Media Dongeng Karakter” (Setia dan Khudori, 2019). Pengembangan perangkat aplikasi multimedia menggunakan metode Luther. Metode Luther yaitu proses yang digunakan untuk membantu pengembang perangkat lunak dalam membentuk model dari perangkat lunak yang harus dibuat. Pembuatan aplikasi ini menggunakan bantuan aplikasi media menggambar, animasi, dan juga authoring terdiri dari Adobe photoshop, Adobe Director, Adobe Flash, dan aplikasi suara Sony Vegas. Multimedia pembelajar interaktif yang dibantu oleh komputer dapat membantu siswa belajar dan memahami cara membaca metode suku kata dengan tambahan digital media dongeng karakter. Salah satu multimedia interaktif telah dibuat untuk membantu anak-anak dalam belajar membaca metode suku kata. Program multimedia tersebut dibuat dengan menggabungkan beberapa animasi, gambar, film, dan permainan yang terhubung dengan materi untuk membaca metode suku kata. Gambar virtual digunakan untuk anak-anak untuk memahami dan belajar dari materi dengan membandingkan dengan hal-hal nyata dalam hidup kita. Multimedia pembelajar interaktif ini dikemas dalam

bentuk aplikasi mobile, yang dapat diakses di google playstore. Program multimedia interaktif yang dibuat untuk anak-anak Kelas Baca Anakku Sayang.

Berdasarkan perbandingan di atas, dapat diketahui bahwa penelitian ini memiliki perbedaan dalam hal: tema penelitian, media pembelajaran, model pembelajaran, dan instrumen evaluasi. Sedangkan persamaannya hanya terdapat pada tingkat pendidikan dari subjek penelitian. Oleh karena itu, penelitian ini dapat dinyatakan orisinal dan berbeda dengan penelitian terdahulu.

Buku cerita anak sangat bermanfaat untuk meningkatkan literasi siswa. Buku cerita anak, salah satunya dongeng, dapat melatih kreativitas anak melalui imajinasi anak terhadap komponen cerita yang terdapat di dalamnya. Nurgiyantoro (2013) menyatakan bahwa sastra hadir kepada pembaca pertama-tama adalah memberikan hiburan, hiburan yang menyenangkan. Oleh karena itu, buku cerita anak yang disajikan perlu disesuaikan dengan karakter anak usia. Lebih lanjut, Nurgiyantoro berpendapat bahwa "sastra anak adalah sastra secara emosional psikologi dapat ditanggapi dan dipahami oleh anak, dan pada umumnya berangkat dari fakta yang konkrit dan mudah dipahami dan diimajinasikan". Dapat diartikan bahwa dongeng sebagai salah satu buku bacaan anak harus memuat budaya atau lingkungan anak itu sendiri karena sesuai dengan pengetahuan anak yang harus jelas dan konkrit.

Cullinan (dalam Tarigan, 2011, 2) menyatakan bahwa "Buku-buku dapat memegang peran penting dalam kehidupan anak-anak, tetapi peranan buku-buku tersebut tergantung pada orang tua dan para guru yang membimbing mereka". Peran-peran penting tersebut dapat dicapai dengan sebuah strategi mengenalkan buku pada siswanya. Buku cerita salah satu pilihan yang tepat karena buku cerita lebih dapat menarik minat siswa dalam membaca jika

dibandingkan membaca buku pelajaran ataupun buku referensi. Hal ini dikarenakan buku referensi di dalamnya hanya terdapat materi pembelajaran saja. Anak-anak usia SD sangat menyukai hal-hal atau bacaan yang dirasa menyenangkan. Salah satunya yang disukai adalah dongeng-dongeng atau bacaan yang bersifat imajinatif. Menurut Bassett, Jacka, dan Logan (Sumantri, 1999:12) siswa usia sekolah dasar memiliki rasa ingin tahu terhadap alam sekitarnya, senang bermain dan senang mencoba hal baru. Dengan demikian perlu cara yang menarik untuk mengenalkan atau menambah pengetahuan yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari mereka. Buku cerita yang dibutuhkan anak-anak adalah buku yang menghibur dan tidak berisi materi-materi yang rumit. Hal ini bertujuan supaya siswa belajar sekaligus mendapat hiburan dari hasil membaca. Berkaitan dengan fenomena wabah Covid-19 yang merambah seluruh dunia sejak akhir 2019, siswa perlu memahami Covid-19 atau Corona secara sederhana sehingga siswa dapat melakukan sikap yang tepat selama pandemi ini.

METODE

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam pengembangan Desain Audio E-Book Dongeng Covid-19 berbahasa Jawa ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development atau R&D) karena hasil dari penelitian ini adalah produk Desain Audio E-Book Dongeng Covid-19.

Prosedur Penelitian dan Pengembangan (R&D)

Sugiyono (2008: 184-189) membagi Research & Development menjadi 4 level Tingkatan R&D itu yaitu:

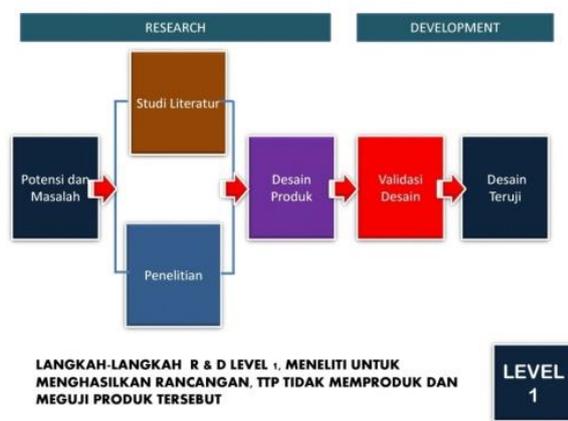
Level 4: Meneliti dan menciptakan produk baru

Level 3 Meneliti dan mengembangkan produk yang telah ada

Level 2 tanpa meneliti, hanya menguji produk yang telah ada

Level 1 meneliti, menghasilkan rancangan, tetapi tidak menguji dan memproduksinya.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan R&D Level 1 yaitu meneliti, menghasilkan rancangan, tetapi tidak menguji dan memproduksinya. Adapun langkah-langkah R&D Level 1 menurut sugiyono seperti tergambar pada bagan berikut:



Berikut dijelaskan langkah-langkah penelitian dan pengembangan Level 1 yang ditawarkan oleh Sugiyono:

1. Potensi dan Masalah.

Potensi merupakan sesuatu yang jika dimanfaatkan akan memiliki nilai tambah. Masalah dapat diartikan sebagai penyimpangan antara yang diharapkan dengan kenyataan.

2. Mengumpulkan Informasi.

Ketika potensi dan masalah dapat ditemukan secara faktual dan aktual, maka yang perlu dilakukan adalah mengumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan bahan perencanaan produk. Produk inilah yang diharapkan bisa mengatasi masalah tersebut.

3. Desain Produk.

Produk-produk yang dihasilkan melalui penelitian dan pengembangan diharapkan haruslah memiliki kualitas yang baik. Tidak hanya itu, produk haruslah menarik,

ergonomis, dan bermanfaat. Desain dari produk hasil penelitian dan pengembangan diwujudkan dalam bentuk gambar atau bagan, yang digunakan sebagai pegangan untuk menilai dan membuat.

4. Validasi Desain.

Validasi desain adalah proses penilaian apakah rancangan produk Audio E-Book tersebut secara rasional efektif atau tidak. Validasi desain dapat dilakukan dengan cara meghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk Audio E-Book yang dirancang tersebut. Masing-masing ahli menilai desain tersebut. Berdasarkan penilaian tersebut akan dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya.

5. Desain teruji

Ketika desain telah divalidasi oleh beberapa ahli dibidangnya, maka akan diketahui kualitas desain produk Audio E-Book tersebut.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data-data dalam penelitian dan Pengembangan dibutuhkan akses kepada berbagai nara sumber. Berikut ini teknik pengumpulan data yang dilakukan:

1. Studi literatur

Studi literature ini dilakukan dengan menelaah berbagai sumber buku, hasil penelitian, dan makalah-makalah yang sudah diseminarkan. Kajian literatur ini dilakukan pada pembahasan mengenai pembelajaran, media, dan anak-anak. Ketiga bidang ini sangat terkait erat terhadap materi dalam penelitian dan pengembangan Audio E-Book ini.

2. Angket

Angket digunakan untuk menggali ketepatan/kualitas dari desain produk yang dikembangkan. Ahli yang akan menilai adalah ahli cerita anak berbahasa Jawa dan ahli Media/IT.

Validasi dan Aspek Validasi

Validasi dilakukan terhadap Audio E-Book supaya kualitas Audio E-Book dapat

terukur. Validasi Audio E-Book dilakukan dalam dua aspek yaitu aspek kelayakan isi dan kelayakan penyajian. Adapun kisi-kisi validasi kedua aspek tersebut sebagai berikut:

Tabel 1 Aspek Validasi

Kriteria	Indikator
Kelayakan isi	• Keakuratan Materi edukasi
	• Kemutakhiran Materi edukasi
	• Mendorong Keingintahuan
Kelayakan penyajian	• Teknik Penyajian
	• Pendukung Penyajian
	• Penyajian Pembelajaran
	• Koherensi dan Keruntutan Alur Pikir

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain Audio E-Book Dongeng Anak Covid-19 berbahasa Jawa

1. Potensi dan Masalah.

Tahapan penggalan potensi dan masalah ini adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah dan dapat menyelesaikan masalah merupakan penyimpangan antara harapan dan kenyataan. Adapun potensi yang dapat dimanfaatkan adalah kecanggihan teknologi dan informasi saat ini.

Kecanggihan teknologi dan informasi tersebut sangat cocok jika disandingkan dengan sasaran dari penelitian ini yaitu anak-anak generasi milenial yang mana mereka lahir di tahun 2000an. Sejak kecil, mereka telah terbiasa dengan penggunaan teknologi. Penggunaan teknologi inilah nanti yang akan dimanfaatkan untuk menyelesaikan masalah kurangnya pengetahuan pencegahan covid-19 pada anak.

2. Mengumpulkan Informasi.

Berdasarkan potensi dan masalah yang telah ditemukan, peneliti memilih mengembangkan sebuah produk yang dapat mengedukasi pencegahan covid-19 pada anak dengan maksimal. Tentunya

mempertimbangkan karakteristik anak-anak.

Peneliti memilih melalui media dongeng/cerita anak dikarenakan anak-anak sangat familiar dan senang dengan dongeng-dongeng. Pencegahan covid-19 yang terlalu informatif dapat dikemas seperti cerita sehingga anak-anak merasa bahwa cerita itu mengandung banyak informasi tentang pencegahan covid-19. Cerita itu juga dikemas tidak terlalu panjang namun padat informasi.

Jika dilihat dari karakteristik lain dari anak-anak bahwa mereka sangat akrab dengan teknologi, peneliti mengemas dongeng tersebut menjadi buku dongeng elektronik, yang gampang disimpan dan dapat dibagikan secara mudah. Tidak hanya itu, dengan teknologi akan lebih mudah menambahkan fitur tambahan yang menunjang keberhasilan dari produk yang dikembangkan ini.

Sebagai sentuhan akhir dari produk ini, produk ini akan dikemas dengan gambar yang menarik disertai audio. Hal ini mengingat anak-anak memiliki kemampuan membaca masih minim dan lebih tertarik dengan gambar menarik serta audio.

3. Desain Produk.

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah perancangan dan penerapan pembuatan produk. Adapun tahap ini dijelaskan melalui beberapa tahap berikut:

a. Desain

Tahap ini peneliti memilih dan menentukan software yang akan digunakan untuk pengembangan produk. Adapun software untuk pembuatan produk ada tiga kategori yaitu:

- 1) Pembuatan gambar ini, peneliti menggunakan kertas dan pensil untuk membuat sketsa, yang nantinya akan discan. Setelah discan, gambar sketsa diedit menggunakan aplikasi Adobe Illustration CS6. Proses edit menggunakan cara tracing (ngeblat). Setelah sketsa menjadi file victor, baru diberi warna sesuai karakter anak-anak.

- 2) Pembuatan isian suara ini, peneliti menggunakan aplikasi Audacity. Audacity tersebut dapat digunakan untuk merekam, mengedit, dan memotong audio sesuai kebutuhan. Setelah direkam, untuk membuat efek suara anak-anak, perempuan dan double, peneliti menggunakan aplikasi voicefx.
- 3) Penggabungan gambar dan isian suara menjadi Audio E-Book, peneliti menggunakan aplikasi Foxit Reader. Gambar yang telah disusun, diubah menjadi file berekstensi .pdf. setelah itu file tersebut disisipkan rekaman audio yang telah dipotong.

b. Pengumpulan materi

Tahap ini peneliti mengumpulkan bahan dan materi untuk dimasukkan dalam produk. Pengumpulan bahan materi ini dibedakan menjadi dua yaitu:

1) Materi gambar

Untuk pengumpulan materi ini, peneliti mencari referensi untuk model gambar-gambar melalui internet. Gambar yang dicari adalah gambar-gambar yang sesuai dengan karakter anak-anak. Termasuk ilustrasi gambar virus covid-19 yang didapat dari internet untuk dimodifikasi. Pada tahap ini peneliti menentukan ada lima gambar sketsa yang akan diedit menjadi gambar produk. Lima gambar ini dipilih supaya tidak terlalu banyak yang dapat membuat anak-anak menjadi bosan. Tentunya tetap dengan mempertimbangkan keruntutan dan kelayakan isi cerita tersebut.

2) Materi cerita

Pengumpulan materi cerita ini juga dengan cara mencari referensi cerita covid-19 yang sudah ada. Sehingga pesan mengenai covid-19 tidak salah. Peneliti juga menggunakan laman-laman resmi seperti covid19.go.id untuk menemukan informasi valid mengenai pencegahan covid-19 pada anak-anak. Cerita disusun berdasarkan plot cerita yang sudah

dituangkan dalam sketsa gambar. Cerita dibagi menjadi 5 bagian sesuai dengan gambar yang telah dibuat.

c. Perakitan

Tahap ini peneliti mengolah bahan dan materi yang telah dikumpulkan menjadi sebuah story board yang siap untuk dikonstruksi. Story board gambar telah dirancang peneliti sebagai berikut:

Gambar 1

Anak kecil laki-laki dan perempuan sedang melihat televisi bersama Ibunya, tiba-tiba ada berita tentang virus Covid-19

Gambar 2

Virus Corona sedang marah atau menyeramkan di antara dua anak tersebut. Dua anak tersebut sedang meriang memakai selimut, dan bersin-bersin dengan temperatur badan yang tinggi.

Gambar 3

Virus Corona yang diusir oleh kedua anak tersebut. Gambar mengilustrasikan seolah-olah mereka pahlawan pengusir virus.

Gambar 4

Senjata dari kedua pahlawan itu ada 6 hal yaitu cuci tangan, tidur nyenyak, pakai masker, olahraga, makan sehat, dan di rumah saja.

Gambar 5

Diilustrasikan ada satu keluarga dari kedua anak tersebut bahagia karena bisa melawan virus corona.

Adapun rancangan cerita dibagi menjadi lima bagian yaitu:

Bagian 1

Diceritakan bahwa kedua anak tersebut sedang asik melihat film kartun kesukaan mereka. Namun tiba-tiba ada flash news yang mengabarkan adanya virus berbahaya dari Wuhan China. Kedua anak tersebut takut, namun coba ditenangkan oleh ibunya.

Bagian 2

Ibu menenangkan kedua anaknya dengan cara memberi pengetahuan mengenai virus. Virus bisa dimatikan dengan mudah supaya anak-anak tidak takut. Namung dalam bagian ini juga diceritakan bahaya dari

virus sehingga anak-anak juga tidak menyepelkan.

Bagian 3

Diceritakan jika anak-anak bisa menjadi seorang pahlawan pengusir virus. Sehingga mereka tetap waspada dan tidak ketakutan.

Bagian 4

Protokol kesehatan di bagian ini dijelaskan dengan jelas dan dengan bahasa yang gampang dimengerti oleh anak-anak.

Bagian 5

Diceritakan bahwa keluarga sangat bahagia karena dapat terhindar dari virus corona yang membahayakan.

d. Kontruksi/realisasi

Berdasarkan story board yang telah dibuat, direalisasikan menjadi gambar. Tahap pertama peneliti membuat sketsa gambar secara manual menggunakan kertas dan pensil. Setelah selesai menggambar manual, gambar discan untuk dicopy ke komputer. Scan gambar tersebut kemudian diedit menggunakan aplikasi adobe illustration. Proses edit diawali dengan tracing, kemudian diwarnai.

Hasil gambar tersebut sebagai berikut:

Gambar 1



Gambar 2



Gambar 3



Gambar 4



Gambar 5



Pada komponen cerita, peneliti mengontruksi rancangan 5 bagian menjadi cerita utuh. Cerita tersebut dibaca dan direkam melalui aplikasi audacity. Pembacaan diikuti dengan ekspresi dan intonasi yang sesuai sehingga akan membuat cerita menjadi hidup. Setelah direkam, suara diedit menjadi berbagai macam suara, yaitu anak laki-laki, anak perempuan, ibu, pembaca berita, menggunakan aplikasi voicefx. Cerita dipotong sesuai bagian, untuk dimasukkan ke dalam masing-masing bagian gambar.

Penggabungan gambar dan suara dari cerita tersebut dengan menggunakan aplikasi Foxit reader. Pada aplikasi tersebut, gambar diubah menjadi pdf, kemudian disisipkan suar-yang telah dipotong menjadi 5 bagian. Pada gambar kiri atas ada tanda kotak yang bisa diklik untuk memainkan audio dari cerita.

e. Evaluasi

Sebelum Desain produk Audio E-Book Dongeng Anak Covid-19 berbahasa Jawa di validasi oleh ahli, peneliti melakukan evaluasi secara mandiri mengenai produk yang telah dibuat. Gambar yang awalnya tidak diberi tulisan, ditambah tulisan singkat cerita. Tulisan berbeda dengan audio. Perbedaannya adalah tulisan lebih singkat dibandingkan dengan audio. Salah satu contoh gambar yang telah ditambah teks cerita sebagai berikut.

Sawijining dina, Tono lan Tini nonton tv dikancani lbune neng ruwang keluarga. Banjur, ing sela-selane film ana parwata ngenani virus kang mbebayani, arane virus Corona utawa Covid-19.



Kualitas Desain Audio E-Book Dongeng Anak Covid-19 berbahasa Jawa

1. Validasi Desain.

Proses kegiatan validasi desain ini digunakan untuk menilai apakah rancangan produk secara rasional akan lebih efektif atau tidak. Validasi desain ini melibatkan dua orang ahli. Ahli Desain untuk keterbacaan desain gambar/cerita, serta ahli pembelajaran bahasa Jawa untuk kesesuaian materi dan bahasa yang digunakan.

Hasil dari validasi ahli dijelaskan dalam tabel berikut:

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Materi Bahasa Jawa

Kriteria	Indikator	Rata-rata aspek
Kelayakan isi	• Keakuratan Materi edukasi	3,8
	• Kemutakhiran Materi edukasi	3,9
	• Mendorong Keingintahuan	3,6
Kelayakan penyajian	• Teknik Penyajian	3,5
	• Pendukung Penyajian	3,8
	• Penyajian Pembelajaran	3,6
	• Koherensi dan Keruntutan Alur Pikir	3,7

Berdasarkan tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa dari segi materi termasuk pada kategori sangat baik yaitu dengan rata-rata 3,7 dari skor maksimal 4.

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Desain

Kriteria	Indikator	Rata-rata aspek
Kelayakan penyajian gambar	• Penggunaan warna	3,8
	• Kejelasan ilustrasi gambar	3,9
	• Kesesuaian gambar dengan cerita	3,6
	• Kesesuaian gambar dengan sasaran baca	3,8

Berdasarkan tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa dari segi kelayakan desain gambar juga termasuk pada kategori sangat baik yaitu dengan rata-rata 3,78 dari skor maksimal 4.

2. Desain teruji

Desain yang telah divalidasi oleh dua pakar yang ahli dibidangnya, dapat diketahui kualitas Desain produk Audio E-Book Dongeng Anak Covid-19 berbahasa Jawa sangat baik yaitu dengan skor 3,74. Berdasarkan kedua ahli tersebut, desain produk Audio E-Book Dongeng Anak Covid-19 berbahasa Jawa dapat dilanjutkan untuk diujicobakan lebih lanjut.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa buku cerita tentang covid-19 untuk anak-anak cocok didesain dengan audiovisual yang memadai. Hal ini untuk mempermudah pemahaman anak terhadap cerita. Buku yang telah dikembangkan ini juga sudah siap digunakan sebagai alat untuk sarana edukasi bahaya dan penanganan covid-19 pada anak-anak. Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk acuan melakukan penelitian yang sejenis

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya penelitian ini. Mudah-mudahan penelitian ini bermanfaat untuk semua kalangan, khususnya kalangan akademik.

CATATAN PENULIS

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait publikasi artikel ini. Penulis mengkonfirmasi bahwa data dan artikel ini bebas plagiarisme.

PUSTAKA RUJUKAN

- Darmawan, Handy. 2016. *Pembelajaran Berbasis Konstruktivisme Menggunakan Media Animasi dengan Kerangka Kerja TPCCK dan Gaya Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa*. Jurnal Formatif 6(1), hlm. 1-11, 2016.
- Nurani, R. Z., Nugraha, F., dan Sidik, G. S. 2018. *Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Menyimak Dongeng di Era Digital*. EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar, Vol. 10 No.2, Hlm. 78-84, Juli 2018
- Nurgiyantoro, Burhan. 2018. *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Sugiyono, 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Setia, L. D. dan Khudori, A. 2019. Penerapan Aplikasi Multimedia Interaktif Pembelajaran Membaca Metode Suku Kata dan Digital Media Dongeng Karakter. Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi 2019 hlm. 161-164.
- Sumantri, M. dan Permana, J.1999. *Strategi Belajar Mengajar*. Depdikbud Dirjen Pendidikan Proyek Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
- Tarigan, Henry Guntur. 2011. *Dasar-Dasar Psikostra*. Bandung: Angkasa