

Pengembangan Flipbook Digital untuk Mengenalkan budaya Kalimantan Tengah pada Anak Usia Dini sebagai Persiapan Transformasi Era *Deep Learning*

Developing a Digital Flipbook to Introduce Central Kalimantan Culture to Early Childhood as Preparation for the Deep Learning Era Transformation

Ignatia Imelda Fitriani¹, Cahaya Afriani Napitupulu², Sophia Oktavia Balimulia³,
Anna⁴Rabiatul Zahra⁵

PGPAUD, FKIP, Universitas Palangka Raya; imelda@fkip.upr.ac.id¹

PGPAUD, FKIP, Universitas Palangka Raya; cahaya.Afriani@fkip.upr.ac.id²

PGPAUD, FKIP, Universitas Palangka Raya; sophiaoktavia@fkip.upr.ac.id³

PGPAUD, FKIP, Universitas Palangka Raya; anaana1988@gmail.com⁴

PGPAUD, FKIP, Universitas Palangka Raya; Rabiatulzahra422@gmail.com⁵

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media *flipbook* digital berbentuk e-book untuk pengenalan budaya Kalimantan Tengah pada anak usia dini guna menciptakan pengalaman belajar yang mendalam. Kebijakan pendidikan tahun 2025 yang menekankan penerapan pendekatan *deep learning* melalui pembelajaran yang bermakna (*meaningful*), terarah (*mindful*), dan menyenangkan (*joyful*) menjadi tantangan sekaligus peluang dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Pengenalan budaya daerah sejak usia dini berperan penting dalam pembentukan identitas dan sikap sosial anak, namun keterbatasan media pembelajaran digital berbasis budaya lokal yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini masih menjadi kendala di Taman Kanak-Kanak. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara, dengan subjek uji coba lapangan sebanyak 15 anak TKN Pembina Bukit Batu, Kelurahan Tumbang Tahai. Data dianalisis menggunakan uji *t* sampel berpasangan. Hasil penelitian menunjukkan nilai *t*-hitung sebesar 19,94 lebih besar dibandingkan *t*-tabel sebesar 2,144, sehingga media *flipbook* digital dinyatakan efektif. Dengan demikian, *flipbook* digital layak digunakan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi yang mendukung pembelajaran *deep learning* di Taman Kanak-Kanak.

Kata Kunci : *Flipbook digital, Pengenalan budaya Kalimantan Tengah, Anak Usia Dini,*

ABSTRACT

This research aims to develop a digital flipbook in the form of an e-book to introduce Central Kalimantan culture to early childhood, creating an immersive learning experience. The 2025 education policy, which emphasizes the implementation of a deep learning approach through meaningful, mindful, and joyful learning, presents both a challenge and an opportunity for the development of technology-based learning media. Introducing regional culture from an early age plays a crucial role in shaping children's identity and social attitudes, yet the limited availability of locally based digital learning media that aligns with the developmental characteristics of early childhood remains a challenge in kindergartens. This research employed a research and development (R&D) method using the ADDIE model, encompassing analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data were collected through observation and interviews, with 15 children from the TKN Pembina Bukit Batu Kindergarten in Tumbang Tahai

Village as field subjects. Data were analyzed using a paired-sample t-test. The results showed a t-test value of 19.94, which was greater than the t-table value of 2.144, indicating that digital flipbooks were effective. Therefore, digital flipbooks are suitable for use as technology-based learning media that support deep learning in kindergartens.

Keywords : *Digital flipbook; Early Childhood; Introduction to Central Kalimantan culture*

PENDAHULUAN

Budaya adalah warisan turun temurun nenek moyang yang wajib dipertahankan. Pelestarian ini menjadi tanggung jawab seluruh generasi. Budaya atau kebudayaan dapat dipahami sebagai keseluruhan hasil olah budi dan akal manusia yang tercermin dalam cara berpikir, bertindak, serta berkarya, yang secara etimologis berasal dari kata *buddhayah* dalam bahasa Sanskerta yang bermakna budi atau akal, serta dari kata *culture* dalam bahasa Inggris yang berakar dari bahasa Latin *colere* yang berarti mengolah, mengerjakan, atau memelihara, sehingga budaya mencerminkan proses manusia dalam mengolah pikiran, nilai, dan kehidupan sosialnya secara berkelanjutan (Sumarto, 2019; Syakhrani & Kamil, 2022; Misna, 2025). Perubahan masyarakat dari pola hidup tradisional menuju modern sering kali menyebabkan memudarnya nilai-nilai budaya lokal yang telah lama hidup dan berkembang, sehingga keberadaannya semakin tergerus oleh arus modernisasi. Kondisi ini menimbulkan keprihatinan karena idealnya modernitas tidak menghapus tradisionalitas, melainkan berjalan berdampingan dengannya. Budaya daerah sebagai warisan bangsa (*cultural heritage*) memiliki nilai-nilai luhur yang diwariskan secara turun-temurun karena mampu menjaga, melindungi, dan mengatur berbagai aspek kehidupan masyarakat. Oleh karena itu, memelihara budaya daerah menjadi penting tidak hanya untuk menjaga identitas dan jati diri suatu etnis atau bangsa, tetapi juga untuk menumbuhkan kemandirian budaya, memperkuat ketahanan sosial, serta memastikan keberlanjutan nilai-nilai lokal yang bermakna bagi generasi mendatang (Pranoto, 2005).

Ditengah pesatnya perkembangan jaman dan tehnologi, pelestarian budaya menjadi tantangan bagi semua pihak. Lembaga pendidikan menjadi salah satu pondasi yang memegang peranan penting memperkenalkan budaya pada generasi penerus, melalui pendidikan generasi penerus dapat memelihara budaya daerah untuk dapat menjaga identitas dan jati diri bangsa dan dapat melanjutkan nilai-nilai lokal yang bermakna. Pemahaman tentang nilai budaya daerah ini dapat ditanamkan sejak dini, karena dengan pengenalan budaya daerah sejak usia dini

Corresponding author: Ignatia Imelda Fitriani

Email Address: imelda@fkip.upr.ac.id

Received: 18-10-2025, Accepted: 16-12-2025, Published: 31-12-2025

diharapkan dapat menanamkan rasa cinta tanah air pada anak, sehingga mereka memiliki jati diri yang kuat dan mampu menjaga keberlanjutan budaya sebagai generasi penerus (Yudiati & Susilowati, 2024).

Taman Kanak-kanak sebagai salah satu lembaga Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu Lembaga Pendidikan formal yang memiliki tanggung jawab dalam mengenalkan dan membelajarkan tentang budaya daerah sesuai karakteristik anak usia dini. Menurut Nugraini & Pamungkas (2023) upaya mengenalkan dan membelajarkan tentang budaya daerah ini merupakan bentuk komitmen dilakukan Lembaga TK untuk menjaga kelestarian budaya agar tidak tergerus oleh pengaruh budaya asing, terutama di era digital, sekaligus sebagai komitmen lembaga TK dalam memberikan layanan pendidikan yang bermakna melalui program pembelajaran, khususnya pada pengembangan seni dan budaya anak.

Pada tahun 2025, pemerintah membuat kebijakan terkait dengan kurikulum atau pendekatan pembelajaran mendalam (*deep learning*). Pembelajaran mendalam (*deep learning*) merupakan pendekatan yang memuliakan dengan menekankan pada penciptaan suasana belajar dan proses pembelajaran berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan melalui olah pikir, olah hati, olah rasa, dan olah raga secara holistik dan terpadu (Kemendikdasmen). Kesiapan guru memegang peranan penting dalam keberhasilan penerapan model ini, guru yang memiliki pemahaman mendalam tentang prinsip *deep learning* akan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih komprehensif dan interaktif. Melalui pembelajaran mendalam (*deep learning*) anak akan mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna, menyenangkan, dan kontekstual, sehingga dapat mengembangkan berpikir kritis, kreativitas, serta pemecahan masalah (Djiwantie, 2025; Wirahno, Sari & Lestari, 2025).

Di era digital ini guru diharapkan mampu membuat media pembelajaran yang menarik, sehingga pembelajaran yang mendalam dapat di peroleh anak didik. Mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang kreatif dan inovatif seringkali menjadi tantangan tersendiri bagi guru, karena belum semua guru mahir atau melek teknologi, padahal di era digital, ketertarikan anak akan penggunaan teknologi seperti hape ataupun laptop sangat tinggi. Sehingga hal ini dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang menarik agar anak mengalami pembelajaran sadar (*mindful*), bermakna (*meaningful*), dan menyenangkan (*joyful*)

(Djiwantie, 2025; Widyastuti, et.al, 2025). Suryana (dalam Suryani dkk, 2024) mengemukakan bahwa perkembangan anak usia dini bisa dioptimalkan melalui stimulasi yang sempurna dan berbasis pada kegiatan pembelajaran yang menarik serta inovatif. Kegiatan pembelajaran ini sebaiknya dirancang dengan mempertimbangkan keberagaman gaya belajar anak dan memanfaatkan berbagai sumber daya, seperti multimedia dan teknologi pendidikan, yang dapat meningkatkan daya tarik serta efektivitas proses belajar. Penggunaan berbagai metode pembelajaran yang variatif, mulai dari metode bermain, diskusi, hingga penggunaan media visual serta audio, menyampaikan kesempatan bagi anak buat mengembangkan berbagai keterampilan yang mendukung perkembangan intelektual, sosial, dan emosional mereka. Dengan demikian, penerapan pendekatan yang lebih fleksibel, kreatif dan inovatif dalam pembelajaran di tingkat PAUD menjadi sangat penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi anak-anak sesuai pendekatan yang dicetuskan pemerintah saat ini yakni pendekatan *deep learning*.

Salah satu cara menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan adalah dengan memanfaatkan media digital contohnya *Flipbook*. *Flipbook* merupakan media buku digital yang dilengkapi suara dan fitur membalik lembaran buku yang membuat pembaca merasakan sensasi membaca buku secara nyata. Dalam penelitian ini peneliti tertarik untuk mengembangkan *flipbook* untuk pengenalan budaya Kalimantan Tengah khususnya pakaian dan tarian adat. Pemanfaatan media *flipbook* untuk mengenalkan pakaian dan tarian adat Kalimantan Tengah ini diharapkan menciptakan pengalaman belajar budaya yang menyenangkan dan bermakna bagi anak (*mindfull, meaningful, joyfull learning*), sekaligus dapat digunakan guru sebagai media pengajaran budaya pada anak usia dini.

Media digital adalah media yang dapat dibuat, dilihat, disampaikan, dimodifikasi dan bisa digunakan oleh perangkat elektronik digital. Dalam prosesnya media digital yaitu input dalam bentuk data yang akan diolah sebagai teks, gambar, dan sebagainya, dan outputnya dari proses digital itu dapat disimpan dalam bentuk penyimpanan online, digital disk, memori drive, atau cetak (Fitria, Amelia, dan Hidayat, 2021).

Desain tampilan buku digital yang banyak dinikmati adalah buku digital dengan teknologi *e-book* yang dikenal dengan *Flipbook* yang memiliki arti yaitu buku yang membalik. *Flipbook* merupakan media interaktif yang dapat mengubah tampilan PDF menjadi lebih

menarik seperti layaknya sebuah buku dan dapat dimasukkan sebuah animasi gerak, foto, video dan audio sehingga saat peserta didik menggunakannya seolah siswa sedang membaca buku asli. *Flipbook* (Rahmawati, 2018) mengandung arti versi elektronik dari buku, jika buku pada umumnya terdiri dari kumpulan kertas yang dapat berisikan teks atau gambar, maka buku ini berisikan informasi digital yang juga dapat berbentuk teks atau gambar. Untuk menjalankannya diperlukan suatu *software* yang disediakan oleh *vendor*, *software* yang dapat digunakan untuk mendukung *flipbook* antara lain *macromedia flash*, *adobe flash*, *adobe firework* dan lain sebagainya, yang kesemuanya berbasis teknologi *flash* dan berbayar. Hasil akhir dari *flipbook* yang akan dibuat adalah sebuah buku berbentuk file digital. Pembacanya dapat membuka lembar demi lembar halaman *flipbook* sebagaimana layaknya membaca sebuah buku atau majalah.

Media Pembelajaran *Flipbook* memiliki beberapa kelebihan yaitu :(1). *Flipbook* dapat menyajikan materi dalam bentuk kata-kata, kalimat dan gambar, (2) Dilengkapi dengan warna-warna yang dapat meningkatkan perhatian siswa pembuatannya mudah dan dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran; dan (3) Dapat membantu siswa dalam meningkatkan penguasaan terhadap hal-hal yang abstrak atau peristiwa yang tidak dapat dihadirkan di dalam kelas (Rahmawati, 2018; Juliani & Ibrahim, 2023). Pengenalan budaya daerah sejak usia dini berperan penting dalam pembentukan identitas dan sikap sosial anak, namun keterbatasan media pembelajaran digital berbasis budaya lokal yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini masih menjadi kendala di Taman Kanak-Kanak. Oleh karena itu penelitian ini akan melakukan pengembangan media pembelajaran *Flipbook* digital untuk mengenalkan budaya Kalimantan Tengah pada Anak Usia Dini sebagai upaya persiapan transformasi era *deep learning*.

Istilah "budaya" berasal dari bahasa Sanskerta, yaitu buddhaya. yang merupakan bentuk jamak dari kata budhi (budi atau akal). Kata "budaya" tersusun dari dua unsur, yaitu budi yang berarti akal, dan daya yang berarti kekuatan atau usaha manusia. Sementara itu, kebudayaan merupakan hasil dari cipta, rasa, dan karsa manusia yang mencakup berbagai aspek seperti pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, dan kehendak manusia (Misna, 2025).

Kebudayaan juga dipahami sebagai pola makna yang bersifat menyeluruh dan diwujudkan melalui simbol-simbol yang diwariskan secara historis. Geertz (dalam Misna, 2025) menyatakan bahwa kebudayaan lebih menekankan pada simbol-simbol yang memiliki makna bagi masyarakat setempat. Dalam pendekatan semiotika budaya, setiap hal dianggap sebagai simbol dengan makna tertentu, misalnya masjid, gereja, dan sebagainya

Secara luas, kebudayaan adalah keseluruhan aktivitas manusia, termasuk pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, dan kebiasaan lain seperti mengenal rumah adat, bahasa, tari tradisional dan baju adat. Jika kita merujuk pada definisi tersebut, maka kebudayaan merupakan sebuah aturan yang berlaku pada masyarakat dan aturan itu dijadikan pedoman hidup bagi masyarakat tersebut (Tylor dalam Misna, 2025).

Berikut ketujuh unsur-unsur kebudayaan di Kalimantan Tengah menurut Sumarto (Misna, 2025), di antaranya:

- a. Sistem Pengetahuan terbagi menjadi tiga diantaranya 1) sistem pengetahuan kalender alam yaitu sistem penentu waktu yang tepat untuk menanam, memanen, dan merayakan upacara adat, 2) sistem pengetahuan pertanian: sistem teknik pertanian berkelanjutan seperti pembukaan lahan baru, bercocok tanam selama beberapa tahun, lalu membiarkan lahan tersebut kembali menjadi hutan, 3) sistem pengobatan tradisional: masyarakat Dayak memiliki pengetahuan tentang tanaman obat dan cara penggunaannya untuk mengobati, contohnya batuk dan pilek biasanya menggunakan ramuan dari daun sirih, serai atau lengkuas.
- b. Sistem Sosial terbagi menjadi lima diantaranya 1) sistem kekerabatan yaitu garis keturunan ditarik baik dari pihak ayah maupun ibu, 2) sistem komunal yaitu sistem pengambilan keputusan penting secara musyawarah mufakat oleh anggota komunitas, 3) sistem adat istiadat yaitu yang mengatur upacara adat seperti pernikahan, 4) sistem kepercayaan yaitu kepercayaan terhadap kekuatan gaib dan roh nenek moyang, 5) sistem pemimpin adat yaitu penghulu atau kepala suku yang memiliki peran penting dalam menjaga ketertiban dan menyelesaikan konflik.
- c. Sistem Bahasa terbagi menjadi tujuh yaitu 1) bahasa dayak ngaju, 2) bahasa maanyan, 3) bahasa bakumpai, 4) bahasa ot danum, 5) bahasa katingan, 6) bahasa kahayan dan 7) bahasa banjar.

-
- d. Sistem Mata Pencaharian Hidup terbagi menjadi lima diantaranya 1) sistem berladang dengan peralatannya yaitu baliung, kapak, kajang tangkap gentu atau ranggaman, 2) sistem menangkap ikan dengan peralatannya yaitu pisi, banjur, buwu tali, rengge, dan cara menangkap ikan: manyauk, mangaruhi, mamisi, 4) sistem berburu dengan peralatan yaitu jarat, sambulut, katek, sipet, 5) sistem perkebunan yaitu karet dan rotan.
- e. Sistem Peralatan dan Teknologi terbagi menjadi empat yaitu 1) sistem peralatan pertanian yaitu parang, tugal, kula, tangki, 2) sistem peralatan berburu dan meramu: sumpit, panah, perangkap, keranjang. 3) sistem peralatan rumah tangga: lesung, lutung, periuk, tempat air dan 4) system teknologi tradisional: rumah betang, perahu, sistem irigasi, pengawetan makanan.
- f. Sistem Kesenian terbagi menjadi tujuh diantaranya 1) seni suara yaitu karungut, mansana dan lagu pop daerah, 2) seni musik yaitu garantung, kacapi dan kangkanung. 4) seni tari yaitu tari giring-giring dan tari manasai, 5) seni pahat yaitu ukiran pada sandung, mandau dan talawang, 6) seni anyaman yaitu tikar (bahan rotan dan purun), tanggui (baghan rotan dan purun), pulang pisau atau mandau dan kumpang pisau atau mandau, 7) sistem permainan tradisional yaitu balogo, badaku dan basam).
- g. Sistem religi atau kepercayaan diantaranya agama atau tepatnya aliran kepercayaan asli suku Dayak ialah Kaharingan. Umat Kaharingan percaya kepada Ranying Hatalla Langit dengan kitab sucinya yaitu Panaturan.

Dapat disimpulkan bahwa dalam kehidupan sehari-hari, terdapat unsur-unsur kebudayaan. Dengan demikian, budaya terdiri dari sistem pengetahuan, sosial, bahasa, mata pencarian hidup, peralatan hidup, kesenian dan religi.

Penting untuk mengenalkan Kebudayaan Kalimantan Tengah kepada anak usia dini karena hal ini dapat memperkuat identitas diri mereka sejak usia muda. Dengan memahami budaya lokal, anak-anak akan lebih mengenal akar budaya dan asal usul mereka, yang pada akhirnya dapat menumbuhkan rasa bangga dan percaya diri sebagai bagian dari masyarakat Kalimantan Tengah. Pemahaman ini menjadi dasar bagi mereka untuk memiliki identitas yang kokoh, sekaligus membantu mereka memahami posisi budaya mereka di tengah keberagaman budaya lain (Misna, 2025).

Lebih dari itu, mengenalkan kebudayaan juga mengajarkan anak-anak untuk menghargai nilai-nilai tradisional yang diwariskan. Ketika anak-anak belajar tentang adat istiadat, seni, bahasa, dan tradisi Kalimantan Tengah, mereka akan lebih menghormati kebijaksanaan lokal yang merupakan bagian penting dari kehidupan masyarakat. Nilai-nilai seperti gotong royong, penghormatan terhadap alam, dan rasa kebersamaan akan tertanam dalam diri mereka, sehingga anak-anak tumbuh menjadi individu yang tidak hanya menghargai budaya mereka sendiri, tetapi juga memiliki sikap saling menghormati terhadap keberagaman budaya di sekitarnya (Misna, 2025). Dengan demikian, terdapat berbagai cara untuk memperkenalkan kebudayaan kepada anak usia dini. Beberapa cara yang bisa dilakukan antara lain mengenalkan kebudayaan melalui buku, cerita, permainan tradisional, peragaan pakaian adat, atau dengan mengajak anak mengunjungi tempat-tempat yang bernilai sejarah, seperti museum.

Pengenalan budaya sejak dini sangatlah penting untuk menumbuhkan rasa cinta tanah air dan menghargai keberagaman. Kalimantan Tengah, dengan kekayaan budaya Dayak Ngaju yang unik, menawarkan banyak hal menarik untuk dipelajari oleh anak-anak. Selain itu, budaya di Kalimantan Tengah sangat beragam, tidak hanya dalam hal bahasa, tetapi juga dalam seni-seni yang dimilikinya. Setiap daerah di Kalimantan Tengah memiliki lagu daerah, alat musik, rumah adat, pakaian adat, dan berbagai aspek kebudayaan lainnya (Misna, 2025). Salah satu daerah yang kaya akan keberagaman seni dan budaya adalah Kalimantan Tengah. Berikut adalah beberapa kebudayaan khas Kalimantan Tengah:

1) Rumah Adat Betang

Rumah adat Betang merupakan rumah khas masyarakat Dayak Ngaju yang ada di Kalimantan Tengah. Rumah ini sangat panjang dan besar serta mampu menampung banyak keluarga dalam satu bangunan. Ciri-cirinya sangat panjang dan lebar, terkadang mencapai beberapa ratus meter. Bahannya kayu ulin yang kuat dan tahan lama.

2) Baju Adat Dayak Ngaju

Baju adat Dayak Ngaju dari Kalimantan Tengah, yang dikenal dengan nama baju Sangkarut, berasal dari kata "sangka" yang berarti pembatas. Pakaian adat ini merupakan salah satu busana tradisional yang dikenakan oleh suku Dayak di Kalimantan Tengah. Biasanya, baju ini dilengkapi dengan aksesoris seperti ikat kepala (lawung) untuk anak laki-laki dan hiasan kepala (sumping) untuk anak perempuan. Selain pakaian, masyarakat Dayak Ngaju juga

mengenakan aksesoris seperti kalung, geang, dan hiasan kepala yang terbuat dari bahan alami dan memiliki makna simbolis (Misna, 2025).

3) Tari Tradisional

a. Tari Manasai

Tari Manasai adalah salah satu tarian tradisional yang berasal dari Suku Dayak Ngaju di Kalimantan Tengah. Tarian ini biasanya dilakukan dalam upacara adat, seperti perayaan panen atau ritual penyambutan tamu. Tari Manasai menggambarkan gerakan yang dinamis dan penuh makna, mencerminkan kehidupan sehari-hari masyarakat Dayak (Misna, 2025).

b. Tari Kinyah/Mandau

Tari Kinyah/Mandau adalah tarian yang berasal dari Suku Dayak yang biasanya dilakukan oleh pria. Tarian ini sering kali tampil dengan alat musik tradisional dan menggambarkan keberanian serta kekuatan. Tari Kinyah sering dipentaskan dalam acara-acara penting, seperti upacara pernikahan, festival, dan perayaan lainnya (Misna, 2025).

4) Makanan Tradisional

a. Keripik Kelakai

Kelakai yang mempunyai berbagai khasiat, seperti mampu meredakan diare dan menambahkan darah. Oleh karena itu, suku dayak membuat camilan khas dari kalakai yang berupa keripik kelakai (Misna, 2025).

b. Juhu Singkah Sawit

Juhu Singkah Sawit (juhu umbut wit) adalah makanan yang sering dicari orang pelancong yang sering ke tanah Dayak dan bagi suku Dayak, juhu umbut kelapa ini merupakan kuliner favorit yang wajib dihidangkan di setiap diadakan acara-acara seperti syukuran (Misna, 2025).

5) Lagu Tradisional

a. Isen Mulang

Menurut Sihombing (Misna, 2025), lagu isen mulang merupakan lagu yang bermakna tentang persatuan, berbagi, penghormatan atas sesama dan pantang menyerah yang berasal dari Kalimantan Tengah. Lagu isen mulang dinyanyikan menggunakan bahasa Dayak

b. Manari Manasai

Menurut Saudah (Misna, 2025) Lagu Manasai adalah lagu tradisional Kalimantan Tengah yang sering digunakan untuk mengiringi tarian Manasai. Tarian Manasai sendiri merupakan tarian tradisional Suku Dayak Ngaju yang menggambarkan suka cita dan kebersamaan.

6) Permainan Tradisional

a. Permainan Badaku

Permainan badaku, yang lebih dikenal dengan sebutan congklak adalah permainan tradisional yang berasal dari Kalimantan Tengah. Di daerah ini, congklak dimainkan menggunakan papan dan biji, yang umumnya berupa kerang atau batu kecil. Permainan ini mengajarkan anak untuk berhitung dan berpikir strategis, serta mengembangkan kesabaran.

b. Permainan Basam

Permainan basam, yang lebih dikenal dengan sebutan engklek adalah permainan lompat-lompatan yang berasal dari Kalimantan Tengah. Anak-anak membuat kotak di tanah dengan kapur, lalu melompat dengan satu kaki dari kotak ke kotak. Permainan ini membantu melatih keseimbangan, koordinasi, dan kekuatan tubuh. Selain menyenangkan, engklek juga mengajarkan anak-anak untuk bersosialisasi dan bermain bersama dengan teman.

Pengenalan budaya Kalimantan Tengah kepada anak usia dini dapat dilakukan melalui berbagai metode dan kegiatan yang menarik dan interaktif. Beberapa upaya yang dapat dilakukan antara lain (Misna, 2025): (1) : (1) Penggunaan permainan tradisional; (2) Kegiatan seni dan kerajinan; (3) Pengenalan melalui cerita rakyat; (4) Kegiatan musik dan tarian tradisional; (5) Kunjungan ke tempat budaya; (6) Penggunaan media audio-visual; dan (7) Program pendidikan berbasis budaya. Jadi dapat disimpulkan bahwa upaya tersebut, pengenalan budaya Kalimantan Tengah bagi anak usia dini dapat dilakukan secara efektif. Hal ini tidak hanya akan memperkaya pengalaman belajar anak, tetapi juga membantu mereka untuk memahami dan menghargai warisan budaya yang ada di sekitar mereka. Pengenalan budaya yang dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan interaktif akan memberikan dampak positif terhadap perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak

METODE

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi *Analysis* (Analisis), *Design* (Rancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi).

Tahap I : *Analysis* (Analisis)

Pada tahap *Analysis* (analisis) peneliti melakukan wawancara dengan kepala sekolah dan guru TK mitra untuk menganalisis kebutuhan lapangan. Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah dan guru TK mitra diketahui kebutuhan akan pengenalan budaya daerah sangat diperlukan dalam pengembangan kegiatan pembelajaran, cakupan budaya daerah Kalimantan Tengah yang sangat luas membuat diperlukan pengenalan budaya daerah secara bertahap. Kurangnya media pembelajaran yang menarik dan atraktif membuat anak kurang tertarik untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar budaya sehingga menyebabkan pemahaman anak terkait budaya belum berkembang secara optimal. Berdasarkan hasil analisis ini, peneliti merumuskan kebutuhan TK mitra dan merencanakan pengembangan media pembelajaran flipbook yang digunakan untuk pengenalan budaya Kalimantan Tengah yang difokuskan pada pengenalan tentang pakaian adat dan tarian khas Kalimantan Tengah. Pengembangan untuk materi lainnya akan diusulkan lebih lanjut dalam penelitian berikutnya.

Tahap II : *Design* (Perancangan)

Pada tahap *design* (perancangan), peneliti menyusun rancangan media pembelajaran berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah diperoleh pada tahap sebelumnya. Perancangan difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook* untuk pengenalan budaya Kalimantan Tengah yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Pada tahap ini, peneliti merumuskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dengan menentukan cakupan materi pengenalan budaya yang meliputi pakaian adat dan tarian khas Kalimantan Tengah, serta menyusun alur penyajian materi secara bertahap dan kontekstual.

Selanjutnya, peneliti merancang struktur *flipbook* yang mencakup urutan halaman, penyajian gambar ilustratif, penggunaan bahasa sederhana yang mudah dipahami anak, serta integrasi unsur visual yang menarik untuk meningkatkan perhatian dan keterlibatan anak dalam kegiatan pembelajaran. Rancangan *flipbook* ini direncanakan akan dibuat melalui aplikasi canva, untuk membuat tokoh ceritanya, ilustrasi visual dan alur ceritanya. Rancangan media ini menjadi acuan dalam tahap pengembangan (*development*) untuk menghasilkan produk *flipbook* yang sesuai dengan kebutuhan TK mitra.

Tahap III : *Development* (pengembangan)

Untuk pengembangan, peneliti memanfaatkan aplikasi Canva untuk membuat ilustrasi gambar sebelum menggunakan aplikasi flipbook. Produk hasil pengembangan selanjutnya divalidasi oleh validator bahasa dan validator materi/gambar untuk menilai kelayakan isi, ketepatan bahasa, serta kesesuaian visual sebelum digunakan pada tahap implementasi.

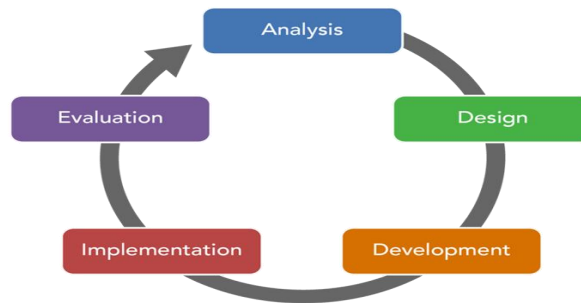
Tahap IV : *Implementation* (implementasi)

Implementasi dilaksanakan dengan mengujicoba *flipbook* dengan materi cerita tentang tarian dan pakaian adat Kalimantan Tengah ini pada anak usia dini. Ujicoba dilakukan pada anak-anak TKN Pembina Bukit Batu kelurahan Tumbang Tahai. yang berjumlah 15 orang. Sebelum ujicoba dilakukan, peneliti mengecek pemahaman anak menggunakan instrumen yang disusun berdasarkan indikator pengetahuan tentang tarian dan pakaian adat Kalimantan Tengah. Selanjutnya dilakukan ujicoba dengan membentuk kelompok-kelompok baca 2-3 orang dan didampingi satu mentor dari peneliti. Saat treatment, anak secara langsung berinteraksi dengan media flipbook. Mentor bertugas mendampingi membaca dan menjelaskan tentang tarian dan pakaian adat serta menjawab pertanyaan-pertanyaan anak.

Setelah treatment dilaksanakan, peneliti mengecek kembali pemahaman anak terkait tarian dan pakaian adat Kalimantan Tengah menggunakan instrumen yang digunakan saat pretest.

Tahap V : *Evaluation* (evaluasi)

Pada tahap *evaluation* (evaluasi), peneliti melakukan evaluasi efektivitas media *flipbook* digital dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada peserta didik. Perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* tersebut bertujuan untuk mengetahui peningkatan pemahaman anak terhadap pengenalan tarian dan pakaian adat Kalimantan Tengah setelah menggunakan media *flipbook* digital dalam kegiatan pembelajaran. Hasil evaluasi ini digunakan untuk menilai efektivitas media yang dikembangkan serta sebagai dasar penyempurnaan produk pembelajaran.



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE (sumber : Google.com)

Instrumen Penelitian

Peneliti menetapkan indikator pengetahuan sederhana untuk menguji efektifitas flipbook untuk mengenalkan tarian dan pakaian adat Kalimantan tengah, sebagai berikut :

Tabel 1. Instrumen Penelitian

No	Indikator Pengetahuan	Skor	Kriteria Penilaian
1	Dapat menyebutkan 2 tarian dari kalimantan tengah	1	Anak tidak dapat menyebutkan tarian dari Kalimantan Tengah
		2	Anak dapat menyebutkan 1 tarian dari Kalimantan Tengah
		3	Anak dapat menyebutkan 2 tarian dari Kalimantan Tengah
2	Dapat menceritakan perbedaan tari manasai dan tari kinyah	1	Anak tidak dapat membedakan tari manasai dan tari kinyah
		2	Anak dapat menceritakan ciri/karakteristik salah satu tarian saja (tidak dapat membedakan dengan tari lainnya)
		3	Anak dapat menceritakan perbedaan tari manasai dan tari kinyah
3	Dapat menyebutkan 4 jenis properti tari yang digunakan (mandau, talawang, selendang & bulu burung enggang)	1	Anak tidak dapat menyebutkan properti tari yang digunakan dalam tarian adat
		2	Anak dapat menyebutkan hingga 2 jenis properti tari yang digunakan dalam tarian adat
		3	Anak dapat menyebutkan 4 jenis properti tari yang digunakan dalam tarian adat
4	Dapat mengenali pakaian adat kalimantan tengah dari pakaian adat daerah lain	1	Anak tidak dapat mengenali pakaian adat kalimantan tengah dari pakaian adat daerah lain
		2	Anak tidak secara langsung dapat mengenali pakaian adat kalimantan tengah dari pakaian adat daerah lain (dengan bantuan)

Corresponding author: Ignatia Imelda Fitriani

Email Address: imelda@fkip.upr.ac.id

Received: 18-10-2025, Accepted: 16-12-2025, Published: 31-12-2025

		3	Anak dapat langsung mengenali pakaian adat kalimantan tengah dari pakaian adat daerah lain
5	Dapat menyebutkan ciri khas pakaian adat (bulu enggang, motif batang garing/motif khas dayak)	1	Anak tidak dapat menyebutkan ciri khas pakaian adat
		2	Anak tidak dapat secara langsung menyebutkan ciri khas pakaian adat dengan bantuan
		3	Anak dapat secara langsung menyebutkan ciri khas pakaian adat

HASIL PENELITIAN

Data penelitian diperoleh dari hasil pretest dan posttest anak sebelum dan sesudah penggunaan media *flipbook* digital. Data tersebut dianalisis menggunakan uji t sampel berpasangan, sehingga diperlukan pengujian normalitas data terlebih dahulu.

Untuk menganalisis data penelitian, digunakan uji t sampel berpasangan. Penggunaan uji tersebut mensyaratkan bahwa data berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan uji chi kuadrat, diperoleh nilai chi kuadrat hitung sebesar 4,78 pada data pretest dan 7,68 pada data posttest. Nilai tersebut dibandingkan dengan nilai chi kuadrat tabel pada derajat kebebasan (dk) = 5 dengan taraf signifikansi 5%, yaitu sebesar 11,070. Karena nilai chi kuadrat hitung lebih kecil daripada nilai chi kuadrat tabel, maka data pretest dan posttest dinyatakan berdistribusi normal. Pegujian efektifitas *flipbook* digital ini menggunakan rumus t test sampel berpasangan tercantum pada tabel 2..

Tabel 2. Perhitungan Uji t

No	Subyek/anak	Postest	Pretest	d	d^2
1	AY	14	7	7	49
2	AK	14	6	8	64
3	AL	15	7	8	64
4	BB	14	6	8	64
5	DA	14	8	6	36
6	ES	14	7	7	49
7	MH	12	7	5	25
8	RS	14	6	8	64
9	ML	15	9	6	36
10	MD	14	5	9	81

11	NE	14	6	8	64
12	BP	13	7	6	36
13	RK	12	8	4	16
14	SZ	15	7	8	64
15	R	15	8	7	49
				105	761

Mean dari deviasi antara posttest dan pretest dihitung sebagai berikut :

$$Md = \frac{\sum d}{n} = \frac{105}{15} = 7$$

Sedangkan standar deviasi dihitung sebagai berikut :

$$sd = \sqrt{\frac{\sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{n}}{n - 1}}$$

$$sd = \sqrt{\frac{761 - \frac{(\sum 105)^2}{15}}{15 - 1}} = \sqrt{\frac{761 - \frac{11025}{15}}{15 - 1}}$$

$$sd = \sqrt{\frac{761 - 735}{14}} = \sqrt{\frac{26}{14}} = \sqrt{1,857} = 1,362$$

Jadi nilai t dapat dihitung sebagai berikut :

$$t = \frac{Md}{\frac{sd}{\sqrt{n}}} = \frac{7}{\frac{1,362}{\sqrt{15}}} = \frac{7}{\frac{1,362}{3,87}} = \frac{7}{0,351} = 19,94$$

Berdasarkan analisis data di atas diperoleh nilai t-hitung sebesar 19,94. Jika dibandingkan dengan t-tabel dengan tingkat signifikansi sebesar 5% dengan db 15-1=14 yaitu 2,144 maka t-hitung (19,94) > t-tabel (2,144) yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa flipbook digital efektif untuk meningkatkan pengetahuan anak usia dini tentang tarian dan baju adat Kalimantan Tengah.

PEMBAHASAN

Proses pengembangan media digital *Flipbook* dalam penelitian ini ditinjau menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model pengembangan ADDIE efektif dalam pengembangan produk karena diberikan kerangka untuk menanggapi kompleksitas lingkungan belajar dengan merespons berbagai situasi dan konteks (Branch, 2009). Dalam penelitian ini, prosedur ADDIE cocok digunakan dalam mengembangkan multimedia interaktif berbasis budaya lokal. karena model ini menguraikan secara jelas dan detil terkait tahapan-tahapan yang dilakukan.

Peneliti mengidentifikasi kebutuhan anak usia dini terkait pentingnya pengenalan budaya lokal sebagai bagian dari pendidikan karakter dan literasi budaya. Anak usia dini membutuhkan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara sederhana, visual, sekaligus menarik agar memudahkan pemahaman. Hasil identifikasi kebutuhan menunjukkan bahwa materi budaya Kalimantan Tengah, khususnya pakaian adat dan tarian tradisional, relevan untuk dijadikan bahan ajar dan dibutuhkan oleh guru PAUD di lapangan untuk mengenalkan pakaian adat dan tarian tradisional pada anak usia dini.

Aspek materi *flipbook* dinilai validator yang telah divalidasi secara teori, konsep dan definisi yang berlaku. Selain itu, keakuratan gambar dan ilustrasi yang disampaikan sudah sangat baik. Materi dalam media Flipbook yang dikembangkan dapat digunakan sebagai pendukung pembelajaran agar peserta didik memahami materi dengan mudah. Hal ini sejalan dengan pendapat Larapathy et al., (2021) bahwa media pembelajaran elektronik dapat membantu peserta didik dalam memahami dan menerapkan materi dengan baik.

Aspek bahasa yang divalidasi menunjukkan bahwa media yang digunakan mudah dibaca, gambar yang digunakan relevan dengan materi dan warna yang digunakan harmonis. Hal ini sejalan dengan pendapat Ramadhan (2022) yang menyebutkan bahwa penggunaan warna, huruf, ilustrasi, gambar, dan lain-lain harus disesuaikan antara estetika tampilan namun tetap memperhatikan aspek keterbacaan dan tetap nyaman saat dilihat sehingga memudahkan pengguna memahami informasi.

Dari sisi keterlibatan anak, observasi menunjukkan peningkatan keaktifan anak dalam proses pembelajaran, ditandai dengan meningkatnya rasa ingin tahu, perhatian terhadap materi, dan partisipasi dalam menirukan gerakan tarian maupun mengenali pakaian adat. Anak tidak

hanya sekadar mengenali bentuk pakaian adat atau tarian, tetapi juga mencoba menghubungkan informasi tersebut dengan pengetahuan sebelumnya, yang menunjukkan proses *deep learning* mulai terbentuk.

Flipbook menyediakan cara yang interaktif dan modern dalam menampilkan dokumen digital, dengan efek membalik halaman yang terasa sangat realistis, sehingga membuat pengalaman membaca lebih menarik dan menyerupai buku cetak. Selain itu, flipbook juga hemat biaya produksi, mudah dalam aksesibilitas melalui perangkat digital, dan sifatnya ramah lingkungan karena mengurangi penggunaan kertas, menjadikannya alternatif yang menarik dan populer di masa saat ini. Efektivitas penggunaan *Flipbook* dalam membantu anak usia dini merasakan *deep learning* terlihat dari dua aspek utama. Pertama, dari aspek kognitif, anak menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap budaya Kalimantan Tengah, khususnya mengenai jenis pakaian adat dan bentuk tarian tradisional. Kedua, dari aspek afektif, anak lebih termotivasi dan antusias mengikuti pembelajaran, sesuai dengan konsep *Joyful Learning*. Hal ini sejalan dengan penelitian Rochayati dan Setyawati (2024) yang menyatakan bahwa media digital interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa. Selain itu, hasil penelitian ini mendukung pandangan Koentjaraningrat (dalam Nurfadilah, 2018) bahwa budaya merupakan gagasan dan hasil karya manusia yang diwariskan melalui proses belajar, sehingga pengenalan budaya melalui media pembelajaran merupakan sarana penting pewarisan nilai budaya sejak dini. Temuan ini juga sesuai dengan Putri, et al.(2025) yang menegaskan bahwa bahasa dan budaya memiliki keterkaitan erat dalam membentuk identitas masyarakat. Dengan demikian, penggunaan *Flipbook* untuk mengenalkan budaya Kalimantan Tengah berkontribusi pada pembentukan identitas budaya sekaligus sikap menghargai keberagaman pada anak usia dini.

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa *Flipbook* efektif sebagai media pembelajaran berbasis budaya untuk anak usia dini. Kehadirannya tidak hanya mempermudah anak dalam mengenali pakaian adat dan tarian Kalimantan Tengah, tetapi juga menumbuhkan keterampilan abad ke-21, seperti literasi digital, berpikir kritis, dan apresiasi terhadap keberagaman budaya. Dengan capaian validasi ahli di atas 90% dan respon positif dari anak serta guru, *Flipbook* dapat dipandang sebagai media pembelajaran yang inovatif sekaligus

relevan dengan tujuan *deep learning*, yaitu mengembangkan pemahaman yang mendalam, keterlibatan aktif, dan pengalaman belajar yang menyenangkan serta bermakna.

SIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran digital seperti flipbook dapat digunakan untuk mengenalkan budaya daerah pada anak TK. Anak TK menjadi lebih cepat memahami dan mengingat materi pembelajaran yang dilihat dari media *flipbook* tentang tari dan pakaian adat Kalimantan Tengah yang dilihat pada *flipbook* (*Meaningful Learning*). Penggunaan flipbook juga dapat mengajak anak belajar dengan penuh perhatian, kesadaran, dan keterlibatan emosi, bukan sekadar menerima informasi (*Mindful Learning*). Selain itu, dengan melihat gambar dan tampilan *flipbook* yang dapat terbuka sendiri juga membuat anak merasa senang, tertarik, dan nyaman saat belajar sehingga mereka lebih mudah memahami materi (*Joyfullearning*). Sehingga dapat disimpulkan media *flipbook* digital efektif untuk mengenalkan budaya daerah khususnya tentang tari dan pakaian adat Kalimantan Tengah pada anak usia dini.

DAFTAR RUJUKAN

- Abror, Mohamad, Nunuk Suryani (2019). *Digital Flipbook Empowerment as Development Means for History Learning Media*. JPI vol 8.(2).266-275.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York: Springer
- Cahyono, Budi (2023), *Pemanfaatan Aplikasi Digital Flipbook Sebagai Media Pembelajaran Di Era Teknologi Digital*, Jurnal Dhamabakti Nagri, 1 (2), 58-64.
- Diponegoro, M. H., Kusumawardani, S. S., & Hidayah, I. (2021). *Tinjauan pustaka sistematis: Implementasi metode deep learning pada prediksi kinerja murid*. Jurnal Nasional Teknik Elektro dan Teknologi Informasi, 10(2), 131–138.
- Fitria, N., Amelia, Z., & Hidayat, N. R. (2021). *Kemampuan keaksaraan melalui media digital "bermain keaksaraan"*. Jurnal Anak Usia Dini, 5(1), 36–49.
- Juliani, R., & Ibrahim, N. (2023). *Pengaruh media flipbook terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV di sekolah dasar*. ELSE (Elementary School Education Journal), 7(1), 19–26. <https://doi.org/10.30651/else.v7i1.14065>.
- Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia. (n.d.). *Pembelajaran mendalam: Menuju pendidikan bermutu untuk semua*. <https://kurikulum.kemendikdasmen.go.id>.
- Laraphaty, N. F. R., Riswanda, J., Anggun, D. P., Maretha, D. E., & Ulfa, K. (2021). *Pengembangan media pembelajaran modul elektronik (e-Modul)*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi, 4(1), 145–156. <http://103.84.119.236/index.php/semnaspbio/article/view/676>.

- Masithoh, Afie (2022) *Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Menggunakan Media Flipbook Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD*. Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran dan Inovasi Pendidikan) 4, no. 1 (2022): 21–27.
- Misna (2025). *Pengaruh Media Audio Visual terhadap Kemampuan Mengenal Kebudayaan Kalimantan Tengah pada anak kelompok B2 TK Bakuwu Palangkaraya*. Skripsi: Universitas Palangka Raya.
- Nugraini, T., & Pamungkas, J. (2023). *Eksistensi lembaga taman kanak-kanak dalam mempertahankan nilai budaya di tengah globalisasi*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(1), 1087–1104.
- Putri, B. T., Ayu, C. S., Ginting, M. A. B., Saidah, S., & Nasution, S., (2025). *Budaya dan bahasa: Refleksi dinamis identitas masyarakat*. Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budaya, 3(1), 20–32.
- Rahmawati, Desi. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Flash Flipbook Pada Materi Gerak Benda Di SMP Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*. Jurnal Fisika: 326–332.
- Ramadhan. (2022). *Pembangunan Mobile Flatfom sebagai media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus dengan kategori Disleksia menggunakan Framework Flutter*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rochayati, U., & Setyawati, K. (2024). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis flipbook pada mata pelajaran dasar-dasar teknik elektronika di SMK*. Jurnal Ilmiah WUNY, 6(1), 87–93.
- Sumarto. (2019). *Budaya, pemahaman dan penerapannya: Aspek sistem religi, bahasa, pengetahuan, sosial, kesenian dan teknologi*. Jurnal Literasiologi, 1(2), 144–159.
- Suryani, Ade, Lolyana, Faturrohman dkk (2024) *Artificial Intelligence sebagai Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini*. Jurnal Ceria. Vol 13 (3) 392-415.
- Syahrani, A. W., & Kamil, M. L. (2022). *Budaya dan kebudayaan: Tinjauan dari berbagai pakar, wujud-wujud kebudayaan, dan tujuh unsur kebudayaan yang bersifat universal*. Cross-Border, 5(1), 782–791.
- Widyastuti, Sutopo, A., Widyasari, C., Rahmawati, F. P., & Minsih. (2025). *Implementasi prinsip pengelolaan meaningful, mindful, dan joyful learning dalam proses pembelajaran mendalam: Studi kasus di Sekolah Dasar Islam Terpadu*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 9(5), 2172–2181.
- Wirahno, D. N., Sari, I. T. M., & Lestari, B. D. (2025). *Implementasi kurikulum berbasis deep learning untuk mengoptimalkan keterlibatan anak usia dini di PAUD Alam Jungle School Semarang*. Sentra Cendekia, 6(2), 63–72.
- Yudiati, R., Annisa, A., & Susilowati, A. G. (2024). *Pentingnya memperkenalkan budaya lokal sejak dini di era digital*. Rampa' Naong: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2(1).