



# Pengembangan E-Book Teman Sejati dalam Pengenalan Jati Diri Pada Anak Usia Dini



Zuhra Risnandar<sup>1\*</sup>, Lina Amelia<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Indonesia

\*corresponding author: [210210072@student.ar-raniry.ac.id](mailto:210210072@student.ar-raniry.ac.id)

## ARTICLE INFO

### Article history

Received: 12-Sep-2025

Revised: 24-Okt-2025

Accepted: 25-Des-2025

### Kata Kunci

Anak Usia Dini;  
Ebook;  
Jati Diri.

### Keywords

Early Childhood  
Ebook  
Identity

## ABSTRACT

Identitas diri merupakan komponen penting dari Kurikulum Mandiri yang harus dikembangkan sejak usia dini. Namun, observasi awal menunjukkan bahwa beberapa anak masih kesulitan membangun hubungan sosial yang sehat, seperti kesulitan bekerja sama, mengelola emosi, dan menunjukkan empati terhadap teman sebaya. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-book berjudul "Teman Sejati" sebagai media pembelajaran untuk memperkenalkan identitas diri pada anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan model ADDIE. Subjek penelitian terdiri dari 25 anak TK B di TK Bungoeng Seulanga, Pidie Jaya, dengan satu ahli materi, satu ahli media, dan sembilan guru sebagai validator. Data dikumpulkan melalui kuesioner, observasi, dan dokumentasi. Hasil validasi menunjukkan bahwa e-book tersebut mendapat 78% dari ahli materi, 80% dari ahli media, dan 80% dari guru, semuanya dikategorikan sangat layak. Observasi selama implementasi juga menunjukkan peningkatan perilaku sosial anak, termasuk kerja sama, empati, dan regulasi emosi. Oleh karena itu, e-book "Teman Sejati" layak dan efektif sebagai media pembelajaran untuk mendukung pengembangan identitas diri dan keterampilan sosial emosional pada anak usia dini.

*Self-identity is an important component of the Independent Curriculum that must be developed from an early age. However, initial observations indicate that some children still have difficulty building healthy social relationships, such as difficulties in collaborating, managing emotions, and showing empathy towards peers. This study aims to develop an e-book entitled "True Friend" as a learning medium to introduce self-identity to early childhood. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model. The research subjects consisted of 25 Kindergarten B children at Bungoeng Seulanga Kindergarten, Pidie Jaya, with one material expert, one media expert, and nine teachers as validators. Data were collected through questionnaires, observations, and documentation. The validation results showed that the e-book received 78% approval from the material experts, 80% from the media experts, and 80% from the teachers, all categorized as very appropriate. Observations during implementation also showed an increase in children's social behavior, including cooperation, empathy, and emotional regulation. Therefore, the e-book "True friend" is suitable and effective as a learning medium to support the development of self-identity and social-emotional skills in early childhood.*

This is an open access article under the CC-BY-SA license.



## 1. Pendahuluan

Jati diri merupakan elemen capaian pembelajaran pada fase fondasi dalam Kurikulum Merdeka yang menekankan pada kemampuan anak mengenal diri, mengelola emosi, serta membangun hubungan sosial sehat. Penanaman jati diri positif sangat penting dilakukan sejak usia dini karena menjadi dasar bagi perkembangan kepribadian anak di masa depan). Pengenalan konsep jati diri pada anak usia dini menjadi pengetahuan awal dalam membentuk sikap serta tingkah laku anak berdasarkan identitasnya (Mohamad et al., 2020). Pengenalan konsep jati diri ini juga bisa dilakukan melalui kegiatan yang menyenangkan bagi anak (Ubaidillah, 2018).

Namun hasil observasi awal di TK Bungoeng Seulanga Pidie Jaya menunjukkan bahwa dari 25 anak kelompok B, sebanyak 68% (17 anak) masih mengalami kesulitan dalam aspek jati diri, khususnya dalam membangun hubungan sosial yang sehat. Permasalahan yang teridentifikasi meliputi: (1) kesulitan bekerja sama dalam permainan kelompok (15 anak), (2) mudah berkonflik dan berdiskusi dengan teman (12 anak), (3) kesulitan mengelola emosi saat menghadapi perbedaan pendapat (14 anak), serta (4) kurangnya empati terhadap teman yang mengalami kesulitan (13 anak). Kondisi ini sejalan dengan temuan Anggita dkk. (2022) yang menyatakan bahwa anak usia dini sering mengalami hambatan dalam mengembangkan keterampilan sosial-emosional yang merupakan bagian penting dari jati diri.

Salah satu strategi yang dapat digunakan adalah media cerita berbasis digital. Seiring dengan perkembangan teknologi, *e-book* menjadi media populer karena praktis, interaktif, dan mampu menstimulasi emosi anak. Penelitian sebelumnya, seperti Magfirah (2024), berhasil mengembangkan *e-book* "Hadiah Istimewa" untuk pengenalan jati diri anak dengan hasil sangat layak. Namun, sebagian besar *e-book* masih terbatas pada teks dan gambar tanpa menekankan pada nilai pertemanan yang sehat. Selain itu, kajian literatur menunjukkan bahwa sebagian besar *e-book* untuk anak usia dini masih fokus pada pengenalan literasi dasar atau pengetahuan umum, sedangkan *e-book* yang secara khusus dirancang untuk mengembangkan aspek jati diri khususnya hubungan sosial sehat, empati, dan kerja sama masih sangat terbatas (Nurlina et al., 2024). Padahal, berbagai penelitian menegaskan bahwa media digital berbasis cerita memiliki potensi besar dalam menstimulasi keterampilan sosial-emosional anak melalui fitur interaktif, ilustrasi visual yang menarik, dan narasi audio yang membantu anak memahami pesan moral secara lebih mendalam (Satriana et al., 2022). Temuan ini memperkuat urgensi pengembangan *e-book* "Teman Sejati" sebagai media yang tidak hanya informatif, tetapi juga mampu menanamkan nilai jati diri pada anak sejak dulu (Nurlina et al. 2024).

Untuk itu, penelitian ini mengembangkan *e-book* "Teman Sejati" yang berisi kisah persahabatan antara kupu-kupu bernama Sisi dan semut kecil bernama Kiki. Cerita ini mengajarkan anak tentang empati, kerja sama, mengelola emosi, menghargai perbedaan, dan membangun hubungan sehat. Zaman era digital saat ini, akses pendidikan sebagian besar telah menggunakan teknologi informasi. Perkembangan teknologi ini berpengaruh pada anak terlebih akses informasi mudah didapatkan dengan smartphone. Kemajuan teknologi mendorong perubahan pada berbagai aspek, termasuk perubahan pada alat bantu mengajar dari konvensional ke era digital (Putrislia & Airlanda, 2021).

Media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan kegiatan pembelajaran (Ratnasari & Zubaidah, 2019). Menurut Santyasa (2007), proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, yakni guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikasi), dan tujuan pembelajaran. Jadi, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan

(bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Beberapa contoh media pembelajaran termasuk media tradisional (papan tulis, buku teks, handout, modul, lembar peraga, LKS, objek-objek nyata, slide OHP, pita video atau film, guru, dll.), media massa (koran, majalah, radio, televisi, bisokop, dll.), dan media pembelajaran baru berbasis ICT (komputer, CD, DVD, video interaktif, internet, sistem multimedia, konferensi video, dan lain-lain). Berdasarkan hal tersebut, seiring dengan perkembangan zaman media pembelajaran digital ebook story diperlukan untuk mengimbangi kegiatan pembelajaran di era digital khususnya pada kegiatan bercerita.

*E-book* merupakan pengembangan buku berbentuk elektronik yang dikemas secara digital sehingga tampilannya terlihat menarik dan konten yang dimunculkan beragam serta variatif (Lyla et al., 2022). *E-book* juga praktis, jika buku fisik terisi satu cerita bergambar, ebook dapat berisi banyak cerita bergambar. *E-book* memiliki berbagai manfaat dengan fitur yang tersedia seperti audio, gambar, video, dan simulasi sehingga dapat memfasilitasi pemahaman materi yang disediakan.

*E-book* menjadi produk digital selain mempunyai keunggulan tentunya pula memiliki kelemahan, di antara keunggulannya, yaitu *E-book* lebih praktis serta portabel. dengan adanya perangkat elektronik mirip smartphone, laptop, dan tablet, manusia dapat membawa banyak *E-book* di dalamnya. Ini memungkinkan mereka membaca di mana pun serta kapan pun, menjadikan aktivitas membaca lebih efisien serta efektif (Manal Sanjaya). *E-book* lebih ramah lingkungan. buku cetak membutuhkan bahan dasar kertas yang berasal dari pohon. dengan adanya *E-book*, penggunaan kertas bisa dikurangi secara signifikan, mengurangi penebangan pohon yang berlebihan serta dampak negatifnya. *E-book* sebagai bentuk digital tidak memerlukan bahan dasar tersebut, sehingga lebih ramah lingkungan. *E-book* memiliki daya tahan yang lebih lama. *E-book* bisa bertahan pada jangka waktu yang lama serta bahkan mampu dikatakan abadi. tidak seperti buku cetak yang rentan menguning serta rusak seiring berjalannya saat (Ruddamayanti, 2022). *E-book* simpel untuk digandakan, penggandaan *E-book* sangat simpel dan murah. Ribuan salinan *E-book* bisa dirancang dengan cepat dan biaya yang rendah, sementara mencetak ribuan buku cetak membutuhkan biaya yang lebih tinggi (Ahmad Fuady, 2021).

Media pembelajaran digital semakin mendapat perhatian dalam pendidikan anak usia dini karena fleksibilitas dan daya tariknya. Penelitian “Media Pembelajaran Berbasis Digital untuk Pendidikan Anak Usia Dini” menemukan bahwa media digital membuka peluang untuk meningkatkan keterlibatan anak dan diversifikasi metode pembelajaran, meskipun terdapat tantangan seperti kesiapan guru dan akses perangkat. Dalam penelitian “Media Pembelajaran Digital dalam Menstimulasi Keterampilan Literasi Anak Usia Dini”, media digital terbukti mampu mendukung perkembangan literasi anak melalui kombinasi audio, visual, dan interaktivitas. Hal ini memberi dasar bahwa media digital tidak hanya efektif untuk aspek akademik, tetapi juga potensial untuk aspek sosial dan emosional seperti jati diri (Ni Komang Cintya Dewi dan Luh Ayu Tirtayani 2022).

Selain itu, buku panduan guru *Jati Diri untuk PAUD* yang diterbitkan oleh Kemendikbud Ristek menegaskan bahwa pengembangan jati diri pada anak usia dini mencakup pengelolaan emosi, kesadaran diri, dan hubungan sosial yang sehat. Dokumen ini dapat dijadikan acuan dalam merancang media pembelajaran yang mendukung capaian jati diri. Dalam konteks media pembelajaran interaktif, buku “Media Pembelajaran Interaktif di PAUD” menyebutkan bahwa penggunaan multimedia, animasi, dan fitur interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar dan memperkuat pemahaman anak melalui pengalaman yang aktif (Satriana et al. 2022).

Namun, implementasi teknologi dalam pendidikan anak usia dini tidak lepas dari tantangan. Studi “Analisis Kesulitan Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Digital” menyebutkan bahwa guru menghadapi kesulitan teknis, kurangnya kompetensi digital, dan hambatan perangkat saat menerapkan media digital. Hal ini menjadi aspek yang harus diperhatikan ketika merancang *e-book* agar mudah digunakan oleh guru. Sebuah penelitian “Media Pembelajaran PAUD” menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran PAUD (visual, audio, audio-visual) dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian anak sehingga proses belajar menjadi lebih efektif ([Maghfirah dan Amelia 2024](#)).

Dengan demikian, media yang dikembangkan harus mempertimbangkan aspek visual dan audio yang sesuai perkembangan usia anak. Lebih jauh, penelitian “E-Comic Sosial Budaya Berbasis Pembelajaran Elemen Jati Diri untuk Anak Usia Dini” menunjukkan bahwa media berbasis cerita digital (seperti komik atau *e-comic*) dapat efektif dalam menyampaikan nilai jati diri dan karakter. Hal ini mendukung ide bahwa *e-book* cerita yang mengandung unsur persahabatan bisa menjadi media yang tepat untuk pengenalan jati diri ([Rahmawati et al., 2024](#)).

Berdasarkan berbagai temuan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga dirancang secara khusus untuk menstimulasi aspek jati diri anak. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengembangkan *e-book* berjudul “*Teman Sejati*” yang memuat cerita persahabatan antara Sisi (kupu-kupu) dan Kiki (semut kecil) sebagai sarana pengenalan jati diri pada anak usia dini. Cerita ini mengintegrasikan nilai empati, kerja sama, pengelolaan emosi, serta penghargaan terhadap perbedaan sebagai fondasi penting dalam pembentukan hubungan sosial yang sehat. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi berupa: (1) produk *e-book* yang layak dan sesuai untuk pembelajaran jati diri anak usia dini, (2) data empiris mengenai efektivitas penggunaan *e-book* dalam meningkatkan pemahaman dan perilaku terkait jati diri, serta (3) referensi bagi pendidik dan pengembang media digital dalam merancang media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan PAUD.

## 2. Metode

Jenis penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) ([Gustiani, 2019](#)). Subjek penelitian yaitu 25 anak usia dini kelompok B (5–6 tahun) TK Bungoeng Seulanga Pidie Jaya, Validator 1 ahli materi, 1 ahli media, dan 9 guru. Instrumen angket validasi materi, media, serta angket penilaian guru dengan indikator mencakup aspek isi, edukatif, teknis, dan estetika ([Setiawan et al., 2021](#)). Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan total sampling, karena seluruh anak kelompok B di TK Bungoeng Seulanga yang berjumlah 25 anak dijadikan sebagai subjek penelitian. Pemilihan total sampling dilakukan karena kelompok B hanya terdiri dari satu kelas sehingga seluruh populasi yang memenuhi kriteria penelitian dapat diikutsertakan secara keseluruhan. Dengan demikian, data yang diperoleh mencerminkan kondisi nyata seluruh anak pada kelompok usia tersebut tanpa perlu melakukan seleksi berdasarkan kriteria tertentu sebagaimana pada purposive sampling. Instrumen penelitian berupa validasi angket yang mencakup aspek isi, bahasa, tampilan, dan kebermanfaatan. Validitas instrumen diuji melalui expert judgement oleh ahli materi dan ahli media.

Dalam tahap Analisis pada model ADDIE, peneliti terlebih dahulu mengidentifikasi kebutuhan di lapangan melalui observasi dan wawancara dengan guru TK. Hasil analisis menunjukkan adanya permasalahan pada aspek jati diri anak, seperti kesulitan mengelola emosi, cenderung egois saat bermain, serta belum mampu membangun kerja sama dengan

teman sebaya. Selanjutnya, kebutuhan guru juga dianalisis, yaitu perlunya media ajar yang praktis, menarik, dan sesuai perkembangan anak. Analisis ini menjadi dasar untuk menentukan konten cerita dalam *e-book* “*Teman Sejati*” yang menekankan nilai empati, persahabatan, dan kerja sama. Subelemen di dalam Elemen Jati Diri salah satunya Adalah Anak mengenali, mengekspresikan, dan mengelola emosi diri, serta membangun hubungan sosial secara sehat ([Helista, 2023](#)).

Tahap ini penting karena menjamin produk yang dikembangkan benar-benar relevan dengan kebutuhan pengguna. Data yang diperoleh kemudian disusun menjadi acuan dalam perancangan desain awal media. Dengan demikian, tahap analisis tidak hanya fokus pada kebutuhan anak, tetapi juga mempertimbangkan kesiapan guru sebagai fasilitator utama dalam penggunaan media. Pada tahap Implementasi dan Evaluasi, peneliti melibatkan anak-anak kelompok B di TK Bungoeng Seulanga sebagai subjek uji coba terbatas. Guru diberikan panduan untuk membacakan dan memandu diskusi setelah anak-anak membaca atau mendengarkan *e-book*. Selama implementasi, peneliti melakukan observasi perilaku anak untuk menilai sejauh mana nilai jati diri seperti empati, kerja sama, dan pengendalian emosi muncul dalam interaksi mereka. Selain itu, guru mengisi angket penilaian terhadap aspek tampilan, kemudahan penggunaan, dan kebermanfaatan *e-book*. Data kuantitatif diperoleh dari skor validasi ahli dan guru, sementara data kualitatif berasal dari komentar, catatan observasi, serta masukan langsung dari guru. Tahap evaluasi dilakukan secara formatif dengan memperbaiki kelemahan yang ditemukan, misalnya pada ilustrasi gambar atau kesesuaian bahasa dengan usia anak. Akhirnya, dilakukan evaluasi sumatif untuk menentukan tingkat kelayakan keseluruhan produk. Dengan demikian, metode penelitian ini menghasilkan data yang valid dan dapat dipercaya mengenai efektivitas *e-book* dalam pengenalan jati diri anak usia dini ([Nurmalina, 2016](#)).

### 3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan Penelitian yang dilakukan mengenai pembangunan media *E-book* Teman Sejati pada anak usia dini, proses pengembangan dilaksanakan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari atas 5 tahapan yaitu:

#### *Analysis (Analisis)*

Tahap analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru di TK Bungoeng Seulanga Pidie Jaya untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan permasalahan di lapangan. Hasil analisis menunjukkan bahwa dari 25 anak kelompok B (usia 5-6 tahun), sebanyak 68% atau 17 anak masih mengalami kesulitan dalam aspek jati diri, khususnya dalam membangun hubungan sosial yang sehat.

Permasalahan yang teridentifikasi meliputi: (1) kesulitan bekerja sama dalam permainan kelompok dialami oleh 15 anak, (2) mudah berkonflik dan berdiskusi dengan teman dialami oleh 12 anak, (3) kesulitan mengelola emosi saat menghadapi perbedaan pendapat dialami oleh 14 anak, serta (4) kurangnya empati terhadap teman yang mengalami kesulitan dialami oleh 13 anak. Kondisi ini sejalan dengan temuan [Anggita dkk. \(2022\)](#) yang menyatakan bahwa anak usia dini sering mengalami hambatan dalam mengembangkan keterampilan sosial-emosional yang merupakan bagian penting dari jati diri.

Analisis kebutuhan guru juga menunjukkan perlunya media pembelajaran yang praktis, menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan anak. Guru membutuhkan media yang mudah digunakan dan dapat mendukung penyampaian nilai-nilai jati diri seperti empati, kerja sama, dan pengelolaan emosi. Berdasarkan hasil analisis ini, peneliti

menentukan konten *e-book* yang akan dikembangkan harus menekankan nilai persahabatan, empati, kerja sama, mengelola emosi, dan menghargai perbedaan melalui cerita yang sederhana dan dekat dengan pengalaman sehari-hari anak.

### Tahap Design (Desain)

Berdasarkan hasil analisis, peneliti merancang desain *e-book* dengan judul "Teman Sejati" yang menceritakan persahabatan antara kupu-kupu bernama Sisi dan semut kecil bernama Kiki. Pemilihan tokoh hewan dilakukan karena mudah dipahami dan disukai anak-anak, sekaligus efektif dalam menyampaikan pesan moral. Menurut [Yuliana & Arsyad \(2022\)](#), penggunaan tokoh hewan dalam cerita anak terbukti efektif untuk menanamkan nilai karakter, karena anak cenderung meniru perilaku tokoh yang mereka sukai.

Desain *e-book* dirancang menggunakan aplikasi Canva dengan mempertimbangkan beberapa aspek: (1) ilustrasi visual yang menarik dan berwarna cerah sesuai karakteristik anak usia dini, (2) narasi audio untuk membantu anak yang belum lancar membaca, (3) alur cerita sederhana yang menampilkan situasi persahabatan seperti saling membantu, berteduh bersama saat hujan, dan menerima perbedaan, serta (4) bahasa yang sederhana dan mudah dipahami anak usia 5-6 tahun.

Peneliti juga merancang instrumen validasi yang mencakup aspek isi, bahasa, tampilan, kebermanfaatan, dan kemudahan penggunaan. Instrumen ini akan digunakan untuk validasi oleh ahli materi, ahli media, dan guru sebagai pengguna langsung. Selain itu, dirancang pula lembar observasi untuk mengamati perubahan perilaku anak selama implementasi *e-book*, serta panduan penggunaan untuk memudahkan guru dalam mengimplementasikan media ini dalam kegiatan pembelajaran.

Rancangan awal *e-book* "Teman Sejati" dapat dilihat pada 4 gambar berikut:



Halaman Cover



Halaman Empat



Halaman Delapan



Halaman Sepuluh

### Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan dilakukan dengan mewujudkan desain menjadi produk nyata berupa *e-book* interaktif. *E-book* "Teman Sejati" dikembangkan menggunakan aplikasi Canva yang dilengkapi dengan ilustrasi visual menarik serta narasi audio. Kelebihan Canva sejalan dengan penelitian [Jannah dkk. \(2017\)](#) bahwa platform ini memudahkan dalam mengembangkan bahan ajar yang menarik dengan berbagai fitur desain yang tersedia, hemat waktu, dan praktis.

*E-book* yang dikembangkan memiliki beberapa keunggulan: (1) dapat diakses menggunakan komputer, laptop, dan handphone sehingga memudahkan pembaca, (2) lebih ramah lingkungan karena tidak memerlukan kertas, (3) memiliki daya tahan yang lama dan tidak mudah rusak seperti buku cetak, serta (4) mudah digandakan dengan biaya rendah. Fitur audio dalam *e-book* juga menjadi inovasi signifikan, karena anak usia dini yang belum lancar membaca dapat tetap mengikuti alur cerita dengan baik melalui narasi suara yang ekspresif.

Setelah produk awal selesai dikembangkan, dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli media, dan guru. Hasil validasi menunjukkan bahwa *e-book* "Teman Sejati" memperoleh penilaian yang sangat baik dari semua validator. Validasi ahli materi memperoleh skor 78% dengan kategori layak, menunjukkan bahwa isi cerita, nilai-nilai yang disampaikan, dan kesesuaian dengan capaian pembelajaran jati diri sudah tepat. Validasi ahli media memperoleh skor 80% dengan kategori sangat layak, mengindikasikan bahwa desain visual, tata letak, penggunaan warna, ilustrasi, dan fitur audio sudah memenuhi standar media pembelajaran yang baik untuk anak usia dini. Sementara itu, penilaian dari 9 orang guru memperoleh rata-rata skor 80% dengan kategori sangat layak, menunjukkan bahwa *e-book* mudah digunakan, praktis diimplementasikan dalam pembelajaran, dan sesuai dengan kebutuhan guru di lapangan.

**Tabel 1.** Hasil Validasi *E-book* "Teman Sejati"

Aspek Penilaian	Validator	Skor (%)	Kategori
Kesesuaian Isi	Ahli Materi	78%	Layak
Desain & Tampilan	Ahli Media	80%	Layak
Kemudahan Penggunaan	Guru (9 orang)	80%	Layak
Rata-rata		79,33%	Layak

Berdasarkan masukan dari validator, dilakukan beberapa revisi untuk menyempurnakan produk, antara lain penyesuaian ukuran teks agar lebih mudah dibaca, perbaikan kualitas ilustrasi pada beberapa halaman, serta penambahan jeda pada narasi audio agar anak memiliki waktu untuk mengamati gambar. Revisi ini dilakukan untuk memastikan bahwa *e-book* benar-benar layak dan siap diimplementasikan dalam pembelajaran.

Tahap implementasi dilakukan dengan melibatkan 25 anak kelompok B di TK Bungoeng Seulanga sebagai subjek uji coba terbatas. Implementasi dilaksanakan selama dua minggu dengan empat kali pertemuan. Guru diberikan panduan penggunaan *e-book* yang mencakup langkah-langkah membacakan cerita, memandu diskusi, dan mengajukan pertanyaan reflektif kepada anak setelah kegiatan membaca.

*E-book* Teman Sejati Sebelum dan sudah direvisi dapat dilihat pada gambar berikut



**Gambar 1.** *E-book* Sebelum Revisi



#### PROFIL PENULIS

Zuhra Risnandar kelahiran Ihoiksumawe, 27 April 2002 adalah mahasiswa Uin ar-raniry Banda Aceh.

Buku ini merupakan karya pertama yang penulis buat sebagai tugas akhir untuk menyelesaikan perkuliahan pada program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini,

Dengan judul "Teman sejati"



**Gambar 2. E-book Setelah Revisi**

#### **Implementation (Impelementasi)**

Selama implementasi, peneliti melakukan observasi perilaku anak untuk menilai sejauh mana nilai jati diri seperti empati, kerja sama, dan pengendalian emosi muncul dalam interaksi mereka. Hasil observasi menunjukkan adanya perubahan perilaku yang cukup signifikan. Sebelum penggunaan *e-book*, sebagian anak masih terlihat kesulitan membangun hubungan sosial yang sehat, misalnya berebut mainan, enggan bekerja sama dalam permainan kelompok, serta menunjukkan respons emosional yang kurang stabil seperti mudah menangis atau marah ketika mengalami konflik.

Namun, setelah *e-book* digunakan, terlihat perubahan perilaku yang positif. Anak-anak mulai menunjukkan kemampuan bekerja sama, seperti saling membantu menyelesaikan permainan, mau bergantian alat, dan berdiskusi secara sederhana dengan teman. Beberapa anak yang sebelumnya pasif juga terlihat lebih berani menyampaikan pendapat ketika guru mengajukan pertanyaan tentang isi cerita. Aspek empati juga mengalami peningkatan, yang ditunjukkan oleh perilaku seperti menenangkan teman yang sedih, menawarkan bantuan ketika teman kesulitan, atau mengingatkan teman lain untuk bermain dengan tertib. Selain itu, kemampuan anak dalam mengelola emosi mulai berkembang; anak tampak lebih dapat menenangkan diri ketika menghadapi perselisihan, dan guru melaporkan bahwa durasi tantrum maupun konflik kecil di kelas berkurang setelah sesi membaca dan diskusi berbasis *e-book* dilakukan.

**Tabel 2. Hasil Pengamatan Perubahan Perilaku Anak**

Indikator	Sebelum Penggunaan <i>E-book</i>	Sesudah Penggunaan <i>E-book</i>
Kerja sama	Anak cenderung bermain sendiri, sering berebut alat bermain	Mulai bekerja sama, berbagi, dan menyelesaikan permainan secara kelompok
Empati	Kurang peka terhadap kondisi	Lebih peduli, menenangkan teman, dan

Indikator	Sebelum Penggunaan <i>E-book</i>	Sesudah Penggunaan <i>E-book</i>
Pengelolaan Emosi	teman, jarang membantu Mudah menangis atau marah ketika konflik	menawarkan bantuan Lebih mampu mengendalikan diri saat berselisih
Interaksi Sosial	Beberapa anak cenderung pasif dan tidak mau terlibat	Lebih aktif berdiskusi dan terlibat dalam kegiatan cerita

Guru juga memberikan respons positif terhadap *e-book*, menyatakan bahwa media ini mudah digunakan, menarik bagi anak, dan efektif dalam menyampaikan nilai-nilai jati diri. Persentase tinggi yang diberikan oleh guru (80%) menunjukkan bahwa *e-book* tidak hanya layak secara isi dan tampilan, tetapi juga mudah diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini sejalan dengan temuan Wardani (2021) yang menekankan pentingnya media digital yang sederhana dan praktis agar guru dapat menggunakannya tanpa kesulitan teknis.

### ***Evaluation (Evaluasi)***

Tahap evaluasi dilakukan secara formatif dan sumatif untuk menilai efektivitas dan kelayakan *e-book* secara menyeluruh. Evaluasi formatif dilakukan selama proses pengembangan dan implementasi dengan mengumpulkan masukan dari validator dan guru untuk perbaikan produk. Berdasarkan masukan tersebut, dilakukan revisi pada beberapa aspek seperti ilustrasi gambar, kesesuaian bahasa dengan usia anak, dan kualitas narasi audio.

Evaluasi sumatif dilakukan setelah implementasi selesai untuk menentukan tingkat kelayakan keseluruhan produk. Berdasarkan perhitungan persentase kelayakan, *e-book* "Teman Sejati" memperoleh rata-rata skor 79,33% dari semua validator, yang dikategorikan sebagai sangat layak. Hasil ini menunjukkan bahwa *e-book* telah memenuhi standar kelayakan dari segi materi, media, dan praktis penggunaan di lapangan.

Evaluasi juga mencakup analisis terhadap perubahan perilaku anak berdasarkan data observasi. Hasil menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pada empat indikator utama jati diri: kerja sama, empati, interaksi sosial, dan pengelolaan emosi. Temuan ini memperkuat bahwa *e-book* yang dikembangkan tidak hanya layak secara teknis, tetapi juga berdampak positif pada perkembangan sosial-emosional anak usia dini. Hasil ini konsisten dengan temuan Magfirah (2024) yang menyebutkan bahwa *e-book* interaktif dapat menstimulasi perkembangan sosial emosional anak usia dini secara efektif.

Efektivitas *e-book* dapat dijelaskan melalui teori Social Learning Bandura, yang menyatakan bahwa anak belajar melalui proses observasi dan imitasi terhadap model perilaku. Dalam *e-book* ini, tokoh kupu-kupu dan semut kecil menampilkan perilaku empati, kerja sama, dan pengelolaan emosi yang kemudian ditiru oleh anak selama proses pembelajaran. Hal ini didukung oleh hasil observasi bahwa anak mulai menunjukkan perilaku prososial setelah mengikuti kegiatan membaca dan diskusi berbasis *e-book*. Dengan demikian, *e-book* tidak hanya menjadi media penyampai cerita, tetapi juga sarana pembelajaran nilai jati diri melalui contoh konkret yang mudah dipahami anak usia dini.

Namun, evaluasi juga mengidentifikasi beberapa tantangan dalam implementasi *e-book*, terutama terkait ketersediaan perangkat digital di sekolah. Tidak semua anak memiliki akses gawai secara mandiri, sehingga pembelajaran berbasis *e-book* masih bergantung pada fasilitas sekolah dan guru. Tantangan serupa diungkapkan oleh Mahyuddin (2023) yang menyoroti keterbatasan infrastruktur teknologi di sebagian besar lembaga PAUD. Oleh karena itu, untuk menjamin keberlanjutan penggunaan *e-book* sebagai media

pembelajaran, diperlukan dukungan sarana prasarana serta pelatihan guru dalam penguasaan teknologi.

Meskipun penelitian ini menunjukkan hasil yang positif, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, implementasi dilakukan hanya pada satu sekolah sehingga generalisasi hasil masih terbatas. Kedua, durasi penggunaan *e-book* relatif singkat, yaitu dua minggu, sehingga belum dapat menggambarkan dampak jangka panjang. Ketiga, penelitian belum melibatkan pengukuran pre-test dan post-test secara kuantitatif untuk melihat kemajuan perkembangan secara numerik. Oleh karena itu, penelitian lanjutan perlu dilakukan dengan mencakup sekolah yang lebih luas, durasi pelaksanaan lebih panjang, serta evaluasi sistematis menggunakan instrumen kuantitatif dan kualitatif. Dengan demikian, efektivitas *e-book* dalam penguatan jati diri anak dapat dikaji secara lebih komprehensif dan berkelanjutan.

#### 4. Kesimpulan

Pengembangan *e-book* "Teman Sejati" menggunakan model ADDIE menghasilkan media pembelajaran yang sangat layak untuk pengenalan jati diri anak usia dini dengan perolehan rata-rata validasi 79,33%. *E-book* ini terbukti memberikan efek positif dalam jati diri anak ditandai dengan perubahan perilaku anak, meliputi kerja sama, empati, pengelolaan emosi, dan interaksi sosial. Keberhasilan media ini didukung oleh integrasi narasi audio, ilustrasi visual menarik, dan cerita sederhana yang relevan dengan kehidupan anak. Temuan utama penelitian menunjukkan bahwa media digital berbasis cerita dapat menjadi solusi inovatif dalam menanamkan nilai jati diri sejak dini melalui proses observasi dan imitasi perilaku tokoh. Untuk keberlanjutan implementasi, diperlukan dukungan infrastruktur teknologi dan pelatihan guru. Penelitian lanjutan dengan cakupan lebih luas, durasi lebih panjang, dan pengukuran kuantitatif sistematis disarankan untuk mengkaji dampak jangka panjang *e-book* terhadap perkembangan jati diri anak usia dini.

#### Daftar Pustaka

- Aghnaita, A., Norhikmah, N., Aida, N., & Rabi'ah, R. (2022). Rekonstruksi pembelajaran bagi anak usia dini melalui konsep "jati diri." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3253–3266. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2071>
- Ananda, R. (2017). Implementasi nilai-nilai moral dan agama pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 19. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.28>
- Anggita, I. J., Rahman, T., & Respati, R. (2022). Pengembangan alat permainan edukatif papan aktivitas sebagai stimulus kemampuan mengenal huruf anak usia dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 6(1), 49–58.
- Maghfirah, & Amelia, L. (2024). Pengembangan *e-book* "Hadiah Istimewa" terhadap jati diri anak. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(2), 563–571. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i2.735>
- Mahyuddin, N., & Isratati, Y. (2023). E-comic sosial budaya berbasis pembelajaran elemen jati diri untuk pengembangan pelajar Pancasila anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3395–3406. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4594>
- Ni Komang Cintya Dewi, & Tirtayani, L. A. (2022). Pengembangan media pembelajaran flipbook interaktif Bahasa Bali tema lingkunganku pada anak usia dini. *Jurnal*

- Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, 10(2), 217–227.  
<https://doi.org/10.23887/paud.v10i2.49245>
- Nurlina, N., Idhayani, N., Risnajayanti, R., Salma, S., Susilowati, E., Halima, H., Sri Marni, S., et al. (2024). *Media pembelajaran interaktif di PAUD*.
- Nurmalina. (2016). Basicuong masyarakat Kualu Nenas Kabupaten Kampar Provinsi Riau (fungsi sosial dan nilai-nilai budaya). *Jurnal PAUD Tambusai*, 2(2), 42–49.
- Rahmawati, F., Simatupang, N. D., & Widayati, S. (2024). Pengembangan buku interaktif untuk meningkatkan kemampuan emosional anak usia dini di LPA Sunshine UNESA. *Indonesian Journal of Early Childhood*, 6(1), 147–158.  
<https://doi.org/10.35473/ijec.v6i1.2641>
- Saparia, A., Abduh, I., Wulur, D. C., Purwanto, D., Murtono, T., Nirmala, B., & Zainuddin, M. S. (2023). Kemampuan motorik kasar anak usia dini ditinjau dari aspek geografis: Studi pada anak usia dini daerah pesisir dan pegunungan. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 2811–2819.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4381>
- Satriana, M., Haryani, W., Jafar, F. S., Maghfirah, F., Sagita, A. D. N., Sopia, S., & Septiani, F. A. (2022). Media pembelajaran digital dalam menstimulasi keterampilan literasi anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(3), 408–414.
- Fauziddin, M., & Mufarizuddin. (2018). Kegunaan permainan tepuk tangan untuk mengoptimalkan aspek kognitif pada pendidikan anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 162–169.
- Fajriati, R., & Susanti, U. V. (2024). Pentingnya pengembangan kurikulum pendidikan anak usia dini (PAUD). *Al-Mutharrahah*, 22(1). <https://doi.org/10.46781/al-mutharrahah.v22i01.1737>
- Peningkatan kualitas pendidikan anak usia dini (PAUD) melalui penerapan standar pengelolaan. (2024). *Jurnal Pengembangan dan Penelitian Pendidikan*, 6(3).
- Hayati Nufus. (2016). Peranan pendidikan anak usia dini (PAUD) dalam membina tumbuh kembang anak di Kota Ambon. *Al-Iltizam*, 1(1).
- Membentuk karakter anak usia dini melalui kegiatan dan metode pembelajaran berbasis keagamaan di TK Miftahul Huda Kota Kediri. (2022). *Zuriah: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 49–60.
- Inovasi kurikulum pada anak berkebutuhan khusus sebagai upaya peningkatan kecerdasan spiritual. (2024). *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 13(2), 198–209.
- Pengaruh usia ibu dan stres pengasuhan terhadap perkembangan sosial-emosional anak kecil. (2024). *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 13(2), 210–218.
- Media kotak misteri alfabet untuk meningkatkan literasi membaca dini pada anak usia dini. (2025). *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 19(1).
- Penerapan pembelajaran membaca, menulis, dan berhitung menggunakan metode Montessori pada anak usia dini. (2025). *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 19(1).
- Pengaruh permainan puzzle dalam menurunkan perilaku impulsif pada anak hiperaktif usia 5–6 tahun. (2025). *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 19(1).

- Pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap keterampilan pemecahan masalah pada lembaga PAUD pesisir. (2025). *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 19(1).
- Evaluasi strategi penguatan literasi anak usia dini di Kecamatan Negeri Matahari Terbit Kabupaten Cilacap. (2025). *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 19(1).
- Menjelajahi media berbasis ecoprint: Meningkatkan keterampilan motorik halus pada pendidikan anak usia dini. (2025). *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 19(1).
- Helista, C. N., Oktaviani, P., Saskhya, & Yuni, A. P. (2023). *Buku panduan guru: Jati diri untuk PAUD* (Edisi Revisi). Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Ruswanti, T. (2024). Optimalisasi nilai agama dan moral anak usia dini melalui metode... *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1).
- Ningrum, M. A., Hasibuan, R., & Fitri, R. (2023). PAUD holistik integratif berdimensi profil pelajar Pancasila. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 563–574.
- Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Tengah. (2013). *Modul pengembangan kurikulum TK holistik integratif*. Semarang: PAUD Jateng.
- Inawati, A. (2023). Penanaman moral dan agama pada anak usia dini di TK dan TPA Baiturrohmah, Way Kanan. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 6(2).
- UNICEF & Direktorat PAUD. (2025). *Buku saku PAUD holistik integratif: 8 indikator layanan esensial PAUD HI*.