



Pengembangan E-Book “Hadiah Istimewa” terhadap Jati Diri Anak

Maghfirah^{1✉}, Lina Amelia²

Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Banda Aceh⁽¹⁾

DOI: [10.31004/aulad.v7i2.735](https://doi.org/10.31004/aulad.v7i2.735)

✉ Corresponding author:

200210033@student.ar-raniry.ac.id

Article Info

Abstrak

Kata kunci:

Media E-Book;
Penelitian Pengembangan;
Kompetensi Jati diri;
Anak Usia Dini

Jati diri adalah salah satu komponen kurikulum merdeka yang penting dikembangkan untuk anak usia dini, karena tanpa jati diri perkembangan sosial anak cenderung rendah, dan tidak percaya diri dalam melakukan aktivitas. Salah satu media yang dapat membantu mengembangkan jati diri anak dimasa era digital ini adalah e-book dan jati diri dapat dikembangkan melalui cerita. Tujuan penelitian ini adalah melihat kelayakan E-book “Hadiah Istimewa” terhadap jati diri anak. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Developmen* (Penelitian dan Pengembangan) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluations*). Sampel 21 orang anak. Untuk melihat kelayakan buku melibatkan 1 orang ahli materi, 1 orang ahli media dan 17 guru di TKIT BAITUSSHALIHIN. Teknik pengumpulan data melalui kuesioner dan dokumentasi. Analisis data menggunakan kuantitatif dengan persentase Hasil penelitian menunjukkan presentase dari uji ahli media 85%, uji materi 82%, dari guru 95,6%. Persentase tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan e-book “Hadiah Istimewa” terhadap jati diri anak termasuk dalam kategori sangat layak. Kesesuaian materi buku dengan elemen jati diri anak adalah 82,4%, juga berada pada kategori sangat layak. Artinya buku ini bisa dijadikan salah satu media untuk pengembangan jati diri anak usia dini.

Keywords:

E-Book Media;
Research Development;
Identify Competency;
Early Childhood

Abstract

Self-identity is one of the components of an independent curriculum for young children because, with identity, children tend to have low social development and need more confidence in carrying out activities. One media that can help develop children's identity in this digital era is e-books, which can be developed through stories. This research aims to see the suitability of the "Special Gift" E-book for children's identity. The research method used is Research and Development with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluations) development model—a sample of 21 children. To see the book's suitability, one material expert, one media expert and 17 teachers at TKIT BAITUSSHALIHIN were involved—in data collection techniques through questionnaires and documentation. Data analysis uses quantitative with percentages. The research results show that the rate of media expert tests is 85%, material tests are 82%, and teachers are 95.6%. This percentage can be concluded that the e-book "Special Gift" development for children's identity is included in the very feasible category. The suitability of the book material with elements of the child's identity is 82.4%, also in the appropriate category. This means that this book can be used as a medium for developing early childhood identity.

1. PENDAHULUAN

Jati diri merupakan salah satu elemen pada kurikulum merdeka. Jati diri adalah penilaian dan pemahaman seseorang mengenai dirinya, baik sebagai pribadi maupun sebagai bagian dari kelompok tertentu. Pembentukan jati diri yang positif tentunya akan sangat penting bagi anak usia dini (Daulay & Fauziddin, 2023). Jati diri atau yang juga disebut sebagai identitas nasional merupakan ciri atau keunikan suatu bangsa. Referensi lainnya menyebutkan jati diri sebagai penilaian dan pemahaman individu dalam mengenali dirinya sebagai pribadi maupun kelompok tertentu. Anak sebagai bagian kelompok akan mengetahui dan mengenali suku, agama, budaya, dan tempat berasalnya (Aghnaita et al., 2022). Di dalam buku panduan guru capaian pembelajaran elemen jati diri untuk satuan PAUD terdapat beberapa indikator capaian pembelajaran jati diri yaitu: Anak memiliki sikap positif dan berpartisipasi aktif dalam menjaga kebersihan, kesehatan (melalui makanan bernutrisi, dan olahraga), dan keselamatan diri. Anak dapat mengenali, mengelola, mengekspresikan diri serta membangun hubungan sosial secara sehat. Anak menunjukkan perasaan bangga terhadap identitas keluarganya, latar belakang budaya, dan jati dirinya sebagai anak Indonesia Pancasila (Helista et al., 2021)

Identitas diri atau jati diri tidak kalah penting bagi perkembangan identitas positif anak usia dini karena memiliki konsekuensi, antara lain: 1) menanamkan rasa berharga dan percaya diri pada anak, 2) membentuk anak menjadi pribadi yang positif, ceria, dan berpartisipasi di sekolah; 3) menanamkan rasa bangga pada anak menjadi bagian dari kelompok sosial tertentu, 4) menumbuhkan anak menjadi orang yang mampu menghargai dan menerima segala perbedaan yang menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari guna menumbuhkan toleransi anak terhadap keberagaman (Shalehah, 2023). Dampak negatif dari tidak berkembangnya capaian jati diri anak akan memicu beberapa faktor seperti: perkembangan sosial anak menjadi cenderung rendah tidak berkembang, anak lebih suka murung, tidak percaya diri dalam melakukan hal-hal yang sangat mudah dilingkungan anak usia dini, rasa tanggung jawab terhadap diri sendiri sangat rendah dan sikap tolong menolong tidak terlihat (Nofianti et al., 2023).

Fenomena saat ini di media sosial atau media masa juga dapat dilihat kasus-kasus yang bermasalah dengan jati diri di Indonesia. Hal ini juga dibuktikan berdasarkan hasil wawancara guru pada tahap studi awal. Guru mengungkapkan bahwa perkembangan jati diri tentang sikap menyayangi yang lebih kecil juga kurang terlihat. Misalnya ada anak yang suka menertawakan adik kelasnya. Tidak hanya di sekolah di lingkungan masyarakat juga perilaku menyayangi yang lebih muda pun sudah mulai berkurang, seperti kurang bisa menerima adiknya yang baru lahir karena jarak kelahirannya yang dekat misalnya hanya satu tahun atau satu setengah tahun. Banyak cara atau metode yang dapat digunakan dalam mengembangkan jati diri anak salah satunya yaitu metode bercerita (Prawinda et al., 2023). Seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, penggunaan media pembelajaran juga ikut berkembang. Berbagai media pembelajaran terintegrasi teknologi telah tercipta sebagai sebuah Solusi yang ditawarkan untuk membantu mengatasi permasalahan baik yang ditemui oleh guru maupun siswa selama proses pembelajaran (Hanikah et al., 2022). Salah satu perkembangan yang tepat di zaman teknologi sekarang adalah *e-book*.

Media interaktif berbasis *e-book* merupakan media pembelajaran berbasis buku digital atau buku elektronik yang membuat penggunaannya dapat melakukan interaksi bahkan berkomunikasi dua arah. *E-book* interaktif memungkinkan guru untuk menyajikan materi dalam bentuk yang lebih bervariasi dan mudah dipahami oleh siswa melalui berbagai komponen yang dapat diintegrasikan ke dalam *e-book*, seperti audio, gambar, video pembelajaran, sehingga memberikan efek pada keberhasilan belajar siswa yang menyatakan bahwa siswa yang belajar dengan memanfaatkan media *e-book* interaktif, motivasi belajar dan prestasi akademisnya dapat meningkat, dibandingkan dengan siswa yang hanya belajar menggunakan buku teks saja (Wardani et al., 2021).

E-book memiliki beberapa keunggulan diantaranya yaitu: 1) memudahkan proses distribusi, 2) menyederhanakan proses penyimpanan, 3) lebih mudah dengan mengubah ukuran dan menambahkan teks, dan 4) cenderung tidak ketinggalan zaman. Selain itu, elemen suara dan gambar dinamis seperti video dapat dimasukkan dalam bahan ajar elektronik (Nabilah et al., 2023). *E-book* dalam penggunaannya telah diadopsi oleh perpustakaan akademik, dan dipandang sebagai peluru emas oleh para profesional dalam perpustakaan karena dianggap menghasilkan sumber daya yang efisien, menghemat ruang, meningkatkan kepuasan dan mengakomodasi kebiasaan belajar millennial, *e-book* menjadi salah satu tanda pergeseran sistem pendidikan terbaru ke arah digital (Nadhifah, 2022).

E-book memiliki banyak sekali kelebihan jika dibandingkan dengan buku konvensional. *E-book* mudah diakses kapan saja dan dimana saja oleh pembacanya karena bersifat digital. Jika buku konvensional memerlukan tempat yang cukup luas untuk dapat menyimpan banyak buku, penyimpanan *e-book* tidak akan membutuhkan tempat yang luas, cukup menyediakan memori di perangkat elektronik dengan file *e-book* yang akan disimpan (Rodhiah & Roza, 2020). Teknologi informasi dan komunikasi terus berkembang pesat dan meluas yang sangat mempengaruhi kehidupan. Dari perkembangan teknologi tersebut memunculkan sebuah era dimana segala sesuatu tidak terbatas oleh ruang dan waktu, teknologi informasi dan komunikasi yang mempermudah hubungan antara dua pihak yang berjauhan tempat dapat berkomunikasi, era ini dikenal dengan era globalisasi (Aulia et al., 2021)

Zaman era digital saat ini, akses pendidikan sebagian besar telah menggunakan teknologi informasi. Perkembangan teknologi ini berpengaruh pada anak terlebih akses informasi yang mudah di dapatkan dengan

smartphone. Kemajuan teknologi mendorong perubahan pada berbagai aspek, termasuk perubahan pada alat bantu mengajar dari konvensional ke era digital. Media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan kegiatan pembelajaran. Tanpa media pembelajaran, proses belajar mengajar tidak dapat terjadi (Anjarwati, 2023).

Pengembangan *E-book* untuk anak usia dini sudah banyak dilakukan oleh penelitian terdahulu. *E-book* yang pernah dikembangkan seperti pengembangan *e-book* mitigasi bencana kebakaran untuk anak usia 5-6 tahun hanya berisikan cerita gambar dan deskripsi terkait pengenalan bencana kebakaran (Marinda Nur Aini, 2022) buku ini berisikan tentang pengenalan mitigasi kebencanaan dan manfaat untuk menanamkan kesiapan dan *self-awareness* anak dalam menghadapi resiko bencana. Selanjutnya *e-comic* sosial budaya berbasis pembelajaran elemen jati diri untuk pengembangan pelajar pancasila anak usia dini hanya berisikan gambar tentang sosial budaya untuk capaian elemen jati diri profil pelajar pancasila menggunakan bahasa Indonesia, dan menggunakan flipbook dengan tujuan agar memudahkan dibuka dimana saja dan kapan saja (Nenny Mahyuddin, 2023). Secara umum semua buku tersebut berisikan gambar-gambar, dari hasil analisis beberapa *e-book* di atas maka dibutuhkan sebuah buku yang tidak hanya memiliki gambar dan tulisan saja tetapi juga dilengkapi dengan suara, dalam penelitian ini akan mengembangkan buku cerita dengan judul "Hadiah Istimewa" yang dilengkapi dengan fitur suara yang bisa memudahkan anak. Dengan demikian yang dapat membedakan pengembangan *e-book* peneliti dengan penelitian sebelumnya yaitu *e-book* penelitian terdahulu untuk pengenalan mitigasi bencana kebakaran dan juga *e-comic* sosial budaya dengan berbasis pembelajaran elemen jati diri. Sementara *e-book* yang dikembangkan peneliti terdapat fitur suara yang memudahkan anak membaca cerita secara mandiri, sedangkan penelitian terdahulu hanya berisikan gambar dan deskripsi.

Pendidikan merupakan bekal terpenting dalam menghadapi kehidupan yang berkembang dan terus berubah, tantangan zaman yang terus berubah dan berkembang menuntut pendidikan harus selalu terus sejalan dengan kebutuhan dan perkembangan dunia (Rudiawan & Asmaroini, 2022). Begitu juga kondisi pendidikan anak usia dini saat ini juga harus dilaksanakan sesuai dengan tujuan zaman digital saat ini. Sejalan dengan tujuan pendidikan, maka sistem pendidikan setiap zamannya selalu ada pembaharuan dan perkembangan. Di era digital saat ini, kualitas pendidikan dituntut untuk semakin maju agar mudah dijangkau oleh semua kalangan (Andi Sadriani et al., 2023). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang cepat di segala bidang (Yuliani, 2022). Perubahan tersebut juga terjadi pada kebutuhan media pendidikan untuk anak usia dini salah satunya dalam bentuk *e-book*. Berdasarkan kebutuhan media pembelajaran di era digital dan juga pengaruh teknologi pada perkembangan jati diri anak, maka adapun tujuan pada penelitian ini adalah bertujuan untuk melakukan pengembangan *e-book* untuk pengembangan jati diri anak usia dini. Setelah produk *e-book* selesai maka langkah selanjutnya peneliti akan melakukan uji kelayakan *e-book* sebagai media pembelajaran anak usia dini, *e-book* ini memunculkan indikator capaian jati diri anak berupa anak dapat mengenali, mengelola, mengekspresikan emosi diri serta membangun hubungan sosial secara sehat, dan anak bangga terhadap identitas keluarganya (Helista et al., 2021). *E-book* ini juga diharapkan dapat memberi dampak positif terhadap penggunaan teknologi dan nilai-nilai cerita dalam mengembangkan sikap positif pada anak usia dini.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Developmen* (R&D) atau pengembangan (Gustiani, 2019) dengan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE memiliki lima fase/tahapan pengembangan, meliputi: *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery*, dan *Evaluations* (Maydiantoro, 2021). Dalam menguji suatu produk tingkat kelayakannya diidentik dengan presentasi skor. Semakin besar skor yang diperoleh maka produk hasil pengembangan semakin baik tingkat kelayakan nya. Produk dikatakan layak apabila persentasenya mencakup antara 80%-100% (Setiawan et al., 2021). Pada pengumpulan data yang akan dilakukan adalah dengan menggunakan kuesioner dan dokumentasi. Pada penelitian ini menggunakan analisis data yang menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif berupa angket. Kepraktisan buku dilihat dari penilaian ahli media dan ahli media, dan kelayakan atau kepraktisan di lapangan oleh guru. Validator ahli materi dan ahli media adalah dosen dari program studi pendidikan islam anak usia dini guna untuk mengukur kelayakan media *e-book* "Hadiah Istimewa". Instrumen validasi materi dan media dapat dilihat pada Tabel 1.

Teknik analisis data di dalam penelitian ini adalah analisis data kuesioner dengan kriteria penilaian menggunakan skala untuk uji coba media. Data hasil kuesioner validasi ahli materi dan ahli media terkait dengan kelayakan media *e-book* "Hadiah Istimewa" terhadap jati diri anak dihitung menggunakan rumus sebagai berikut dan Tabel 2.

$$P = \frac{x}{xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase

X = Jawaban responden dalam satu item

Xi = Nilai ideal dalam satu item

100% = konstanta (Maulina Pratiwi Sunardi et al., 2023)

Table 1. Instrumen Validasi Ahli Materi dan Media

Aspek	Validasi Materi	Aspek	Validasi Media
Materi	1. Materi yang disajikan dalam media <i>e-book</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran anak usia dini	Edukatif	1. Kesesuaian media <i>e-book</i> dengan tujuan perkembangan jati diri anak yang akan dicapai
Isi	2. Kesesuaian materi dengan tahap perkembangan anak usia dini	Teknis	2. Mampu mendorong rasa ingin tau anak
	3. Keterkaitan materi yang disajikan dengan kondisi yang nyata dengan anak usia dini		3. Penggunaan media <i>e-book</i> sesuai dengan kemampuan dan tahapan usia anak
	4. Mampu memotivasi anak dalam belajar mengenal buku cerita berupa <i>e-book</i>		4. <i>E-book</i> aman dan tidak berbahaya bagi anak serta mudah digunakan oleh anak
	5. Materi yang disajikan dengan tampilan menarik	Estetika	5. Kesesuaian ukuran huruf bagi anak usia dini tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar
	6. Kesesuaian materi dengan aspek kemampuan jati diri		6. <i>E-book</i> dapat digunakan dalam jangka waktu yang relatif lama
	7. Materi yang disampaikan menggunakan bahasa yang sederhana sehingga mudah dipahami anak.		7. <i>E-book</i> mudah digunakan oleh anak
			8. Kesesuaian media dengan karakteristik anak
		9. Memiliki daya Tarik yang menarik dengan tampilan dan bentuk <i>e-book</i>	
		10. Kesesuaian dengan pilihan warna, gambar, dan huruf pada <i>e-book</i> .	

Tabel 2. Kriteria kelayakan

Presentase	Kriteria
82%-100%	Sangat layak
63%-81%	Layak
44%-62%	Kurang layak
25%-43%	Tidak Layak

Sumber Sugiyono, 2016 dalam (Rismayanti et al., 2022)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analysis (Analisis)

Pada tahap analisis peneliti melakukan identifikasi di beberapa media untuk melihat apakah sudah ada atau sudah banyak *e-book* yang beredar. Berdasarkan hasil *research* di beberapa media, ternyata sudah ada beberapa *e-book* terkait dengan jati diri anak seperti yang terlihat pada Gambar 1. Adanya beberapa *e-book* yang di dalam bukunya tidak terdapat fitur suara membuat anak-anak yang ingin membaca buku secara mandiri mendapat kesulitan tersendiri. Oleh karena itu, adanya *e-book* pengembangan jati diri ini dapat membantu guru ataupun orang tua dalam memberi pembelajaran atau mengembangkan jati diri terhadap anak. Untuk mempermudah guru ataupun orang tua dalam mengembangkan jati diri anak, peneliti membuat *e-book* yang dapat diakses oleh orang tua maupun guru baik di sekolah dan di rumah, *e-book* ini dapat diakses melalui laptop atau *handphone*, dan di dalam *e-book* juga terdapat fitur yang bisa mengeluarkan suara atau cerita yang dapat memudahkan anak dalam membaca dan memahami isi buku cerita tersebut.

Menurut Gambar 1. Produk yang sudah beredar sudah mengarah terhadap perkembangan jati diri anak yang memuat materi pengenalan emosi (saat aku merasa senang dan saat aku merasa takut) dan juga menunjukkan perasaan terhadap identitas keluarga (menjadi adik). Produk pengembangan peneliti berupa *e-book* "Hadiah Istimewa" yang mencakup elemen jati diri dan didalam *e-book* juga terdapat fitur suara. Dengan adanya fitur suara didalam *e-book* "Hadiah Istimewa" memudahkan anak untuk membaca secara mandiri.



Gambar 1. Beberapa Buku di Google Playbook

Design (Desain)

Tahap desain merupakan tahap merancang *e-book* dengan melakukan beberapa tahapan dan materi yang nantinya yang dimasukkan di dalam *e-book*, tahapan-tahapan tersebut antara lain sebagai berikut: 1) menyusun sebuah cerita yang akan dibukukan di dalam *storyboard*, 2) mendesain gambar cerita dengan menggunakan aplikasi Canva, 3) gambar yang sudah selesai selanjutnya gambar yang sudah didesain dibuat kedalam bentuk buku melalui *book creator*, 4) membuat instrument validasi ahli materi dan instrument ahli media, instrumen validasi mencakup tentang materi, isi, edukatif, teknis, dan estetika.

Development (Pengembangan)

Pada tahap ini dilakukan proses pengembangan *e-book* “Hadiah Istimewa”, pengembangan instrumen kelayakan uji ahli media dan uji ahli materi, pada tahap ini *e-book* masih memerlukan perbaikan setelah diuji kelayakan oleh ahli media dan ahli materi. Dari tahap pengembangan terdapat beberapa masukan dari ahli validasi materi dan ahli validasi media. Berdasarkan dari uji validasi tersebut terdapat beberapa masukan berupa: 1) Sebaiknya dimulai dengan memberi salam (yang pertamanya menggunakan kata *HELLO* diubah menjadi *ASSALAMUALAIKUM*), 2) Tulisan *lest go* nya keliru, yang benar “*let’s go* karena kata dasarnya *let us go*”, 3) Di petunjuk dan indikatornya, point 5 dan 6 sama, 4) Dalam *e-book* nya bentuk validasi emosi caca belum terlihat (misalnya penegasan terkait emosi marah, kesal, kecewa, sedih, atau lain-lain) 5) Sebaiknya memasukkan suara sesuai dengan karakter (di tahap awal peneliti memasukkan suara di semua karakter di dalam buku cerita dengan menggunakan satu suara saja, dan melakukan perubahan dengan mengisi suara abi dengan suara laki-laki, suara caca dengan menggunakan suara peneliti, dan suara suster dan ama diisi oleh suara perempuan. Pada awal penulisan *e-book* “Hadiah Istimewa” ini berlangsung selama satu minggu, tahap pengembangan diawali dengan membuat cover cerita sampai biodata penulis menggunakan aplikasi *canva.com*. Hasil pengembangan *e-book* “Hadiah Istimewa” dapat dilihat pada Gambar 2 dan Gambar 3.



Gambar 2. E-book Sebelum Revisi



Gambar 3. E-book Setelah Revisi

Pengembangan yang dilakukan setelah tahapan revisi yaitu: 1) judul cerita yang awalnya “kisah caca dan adik: menyambut hadiah terindah” menjadi “Hadiah Istimewa”, 2) kata pengantar kata “HELLO” diubah menjadi “Assalamualaikum”, 3) percakapan di dalam buku cerita ditambahkan gelembung percakapan, 4) diakhir buku cerita penambahan profil penulis cerita, 5) buku cerita sebelum revisi tidak terdapat fitur suara, dan setelah revisi terdapat fitur suara dari cover sampai dengan selesai.

Implementation (Implementasi)

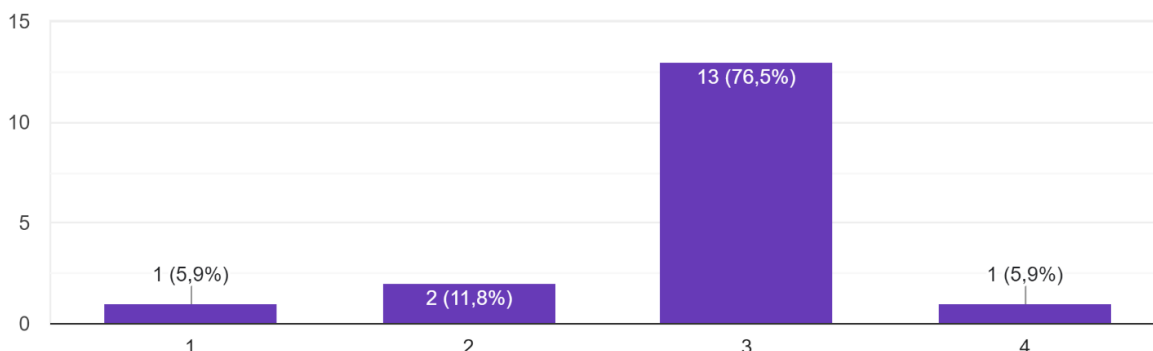
Tahap implementasi dilakukan uji coba di kelas B3 sebanyak 21 anak di TKIT BAITUSSHALIHIN. Proses implementasi dilakukan dengan bantuan *proyektor* agar *e-book* yang memudahkan anak dalam melihat isi cerita dan *speaker* atau penguat suara agar suara di dalam *e-book* terdengar dengan jelas kepada anak, *proyektor dan speaker* yang digunakan di dalam penelitian ini difasilitasi oleh TKIT BAITUSSHALIHIN. Sebelum proses implementasi dilakukan oleh peneliti, guru terlebih dahulu menginformasikan apa kegiatan yang akan dilakukan hari ini, dilanjutkan oleh peneliti yang memantik rasa ingin tau anak tentang *e-book* yang akan ditampilkan. Ketika proses implementasi berjalan peneliti juga melakukan proses tanya jawab secara klasikal. Diakhir cerita peneliti juga memberikan beberapa pertanyaan terkait *e-book* untuk melihat apakah *e-book* yang ditampilkan mudah dipahami atau tidak oleh anak. Dari hasil kegiatan ini terlihat respon anak berupa: 1) YF: wah bunda bukunya keren ada suaranya, 2) SD: bunda saya suka sama si caca, 3) CL: bunda kami tetap suka sama adik walaupun dia perempuan, kalau caca enggak mau, 4) KI: bunda saya sama kek caca juga ga suka ada adik Perempuan. Dan uji kepraktisan dari guru dengan mengirimkan kuesioner berupa angket dengan link <https://forms.gle/cTCD9YBiaDUm8f1R7>.

Evaluations (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan dengan menerima saran dan masukkan dari ahli validasi materi dan ahli validasi media, guru. *E-book* memperoleh 82% termasuk kategori sangat layak oleh uji ahli materi dan memperoleh 85% termasuk kategori sangat layak oleh ahli media.

16. Kesesuaian materi dengan aspek kemampuan jati diri

17 jawaban



Gambar 4. Respon Guru Tentang Kesesuaian Materi dengan Aspek Kemampuan Jati Diri

Gambar 4 menunjukkan bahwa hasil dari pertanyaan pada item 16 tentang kesesuaian *e-book* "Hadiah Istimewa" dengan aspek kemampuan jati diri didapatkan 5.9% tidak layak, 11,8% kurang layak, 76.5% layak, dan 5.9% sangat layak. Dari perhitungan 17 item survei dengan 17 responden pengguna buku yang disebarakan melalui Google form di link <https://forms.gle/cTCD9YBiaDUm8f1R7> diperoleh rata-rata data sebesar 95,6%, hasil ini menyatakan kelayakan buku berada pada tingkat sangat layak terhadap pengembangan jati diri. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan *e-book* "Hadiah Istimewa" terhadap jati diri anak termasuk kategori "sangat layak".

Kesesuaian isi buku dengan elemen jati diri anak juga dinyatakan layak oleh guru, ini dapat dilihat dari persentase pertanyaan yang menyatakan kelayakan buku yaitu 76,5% layak dan 5,9% sangat layak. Jumlah total persentase kesesuaian isi buku dengan elemen jati diri adalah 82,4% dengan kategori sangat layak. Isi *e-book* "Hadiah Istimewa" bercerita tentang cara anak menghargai kehadiran seorang adik bayi di dalam keluarga barunya. Di dalam buku ini juga mengajarkan anak untuk mengutarakan pendapat anak tentang keinginannya untuk tidak mau memiliki adik perempuan, dan juga mengajarkan cara mengekspresikan emosi menangis ketika dia kecewa dengan kehadiran adik bayi perempuan. *E-book* ini tidak hanya terbatas pada kemampuan anak mengekspresikan emosi tetapi juga mengajarkan anak mengendalikan emosi dibawah bimbingan orang dewasa. Di akhir cerita buku ini anak akhirnya menyadari kehadiran adik baru merupakan sebuah hadiah istimewa baginya setelah dia melalui konflik emosional yang luar biasa. Jadi di dalam buku ini terdapat elemen jati diri individu pada anak yaitu mengenal emosi diri dan mampu berinteraksi sosial. Terdapat 3 aspek di dalam jati diri individu yaitu: menyadari bahwa manusia sebagai ciptaan Tuhan, mampu berinteraksi sosial, dan mengenal diri sendiri (Aghnaita et al., 2022). Jati diri merupakan kemampuan anak menunjukkan emosi yang dirasakan, anak mampu berempati, anak mampu mengontrol mengekspresikan emosi yang dirasakan secara verbal dan mengkomunikasikannya (Mahyuddin & Isratati, 2023)

Kriteria kelayakan *e-book* dalam menarik perhatian anak, dari segi warna yang didesain, dan juga tombol suara yang berfungsi sesuai dengan kebutuhannya dan memuat indikator materi yang relevan dengan kehidupan anak usia dini, dan juga audio yang terdengar sangat jelas. Sejalan dengan yang diungkapkan oleh peneliti terdahulu (Pangestu et al., 2024) bahwa kriteria dalam aspek kelayakan kegrafikan meliputi desain *interface* yang terdiri dari tampilan desain yang menarik, komposisi warna yang sesuai, tombol navigasi berfungsi sesuai fungsinya. Sedangkan pada indikator materi dan bahasa memuat kriteria konten relevan dengan anak usia dini, keruntutan materi, tata bahasa yang sesuai, unsur audio yang jelas, kesesuaian materi, penggunaan huruf yang menarik, penggunaan bahasa yang sederhana dan kejelasan tulisan.

Berdasarkan hasil penelitian *e-book* yang sudah dipaparkan sebelumnya, yang meliputi aspek elemen jati diri yang terdiri dari 17 pertanyaan memperoleh persentase 95,6%, hal ini termasuk kategori "sangat layak". Melalui pengisian kuesioner yang diperoleh yaitu terdapat pendapat dari guru-guru mengatakan bahwa *e-book* "Hadiah Istimewa" sudah sangat bagus karena dapat membantu anak yang belum mengenal huruf dengan adanya fitur audio di dalam *e-book* dan juga mudah digunakan, dan anak-anak juga sangat antusias dalam mendengarkan cerita. Kesesuaian dengan peneliti terdahulu yang mengatakan bahwa kepraktisan *e-book* berdasarkan keterbacaan dan keefektifan *e-book* diukur melalui peningkatan hasil belajar siswa respon peserta didik dan guru sebagai objek uji coba dengan hasil baik. Keefektifan berdasarkan respon dan reaksi siswa dalam proses pembelajaran minimal baik (Julaikah et al., 2022). Dilihat dari segi kelayakan isi dan kelayakan media dan materi maka dapat disimpulkan bahwa buku yang berjudul "Hadiah Istimewa" layak digunakan untuk pengembangan elemen jati diri anak usia dini. Buku ini dapat dijadikan salah satu media bagi guru maupun orang tua dalam mengembangkan jati diri anak khususnya jati diri individu dalam mengenali emosi, mengekspresikan emosi, dan mengendalikan emosi.

4. KESIMPULAN

Pengembangan *e-book* "Hadiah Istimewa" terhadap jati diri anak sudah terimplementasikan secara maksimal dan juga dikembangkan sesuai dengan arahan dan masukkan baik dari ahli media, materi dan guru. *E-book* dinyatakan sangat layak berdasarkan hasil uji kelayakan oleh ahli media dengan diperoleh persentase 85% dengan kategori sangat layak, ahli materi diperoleh persentase 82% dengan kategori sangat layak, dan persentase dari guru diperoleh 95,6% dengan kategori sangat layak. Semoga dengan adanya pengembangan *e-book* "Hadiah Istimewa" terhadap jati diri anak bisa memberi manfaat bagi para guru ataupun orang tua dalam memberi pembelajaran kepada anak.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih dan rasa syukur kepada Tuhan yang maha esa yang telah memberikan kelancaran dan kemudahan dalam melaksanakan penelitian dan juga dalam menyelesaikan jurnal ini. Dan teristimewa peneliti mengucapkan beribu terima kasih kepada orang tua yang senantiasa memberi dukungan dan selalu mendoakan demi kelancaran peneliti dalam kondisi apapun. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada teman seperjuangan yang terlibat dalam melaksanakan penelitian ini sampai selesai.

6. REFERENSI

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). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2071>
- Andi Sadriani, M. Ridwan Said Ahmad, & Ibrahim Arifin. (2023). Peran Guru Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Era Digital. *Seminar Nasional Dies Natalis 62*, 1. <https://doi.org/10.59562/semnasdies.v1i1.431>
- Anjarwati, F. (2023). Penggunaan E-Book Story Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Benua Etam Ramah Anak Usia Dini*, 1(1), 36–41.
- Aulia, L. R., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Mengenal Identitas Nasional Indonesia Sebagai Jati Diri Bangsa untuk Menghadapi Tantangan di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 8549–8557. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/2355>
- Daulay, M. I., & Fauziddin, M. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Jenjang PAUD. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*, 9(2), 101. <https://doi.org/10.24114/jbrue.v9i2.52460>
- Gustiani, S. (2019). Research and Development (R&D) Method as a Model Design in Educational Research and its Alternatives. *Holistics Journal*, 11(2), 12–22.
- Hanikah, H., Faiz, A., Nurhabibah, P., & Wardani, M. A. (2022). Penggunaan Media Interaktif Berbasis Ebook di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3503>
- Helista, C. N., Puspitasari, O., Prima, S. A., & Anggraini, Y. D. (2021). Capaian Pembelajaran Elemen Jati Diri-PAUD. In *Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Badan Penelitian dan pengembangan dan Perbukuan, Pusat Kurikulum dan Perbukuan*.
- Julaikah, Martadi, & Handayani, W. (2022). Ebook Interaktif Menggambar untuk Melatih Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS). *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini Volume*, 8(2).
- Lana Rahardian, R., Santhi Dewi, K. H., & Arta, I. G. (2022). Animasi 3 Dimensi Pembelajaran Satwa Langka Jalak Bali Dengan Pengembangan Addie Model. *Naratif : Jurnal Nasional Riset, Aplikasi Dan Teknik Informatika*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.53580/naratif.v4i1.146>
- 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>
- Maulina Pratiwi Sunardi, R., Siti Sundari, F., & Saeful Zen, D. (2023). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Photoshop Tema Panas Dan Perpindahannya Subtema Suhu Dan Kalor. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(1), 297–306. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i1.702>
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Respository LPPM Unila*, 10, 1–8. [http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model Penelitian dan Pengembangan.pdf](http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model%20Penelitian%20dan%20Pengembangan.pdf)
- Nabilah, R., Syuhendri, S., & Siahaan, S. M. (2023). Analisis Kebutuhan Pengembangan Ebook Bagi Guru Fisika Dalam Proses Pembelajaran. *Vox Edukasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 14(1). <https://doi.org/10.31932/ve.v14i1.2199>
- Nadhifah, Q. (2022). E-Book Dalam Sistem Pendidikan 4.0 Di Indonesia Pada Tingkat Pendidikan Tinggi Era Covid-19. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 9(1). <https://doi.org/10.24114/jtikp.v9i1.33894>
- Nofianti, R., Sumarno, & Farisah, H. (2023). Analisis Deviant Behavior dalam Keluarga {parenting} terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di Desa Jati Sari Langkat. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(4).
- Pangestu, F. G., Hendriawan, D., & Arzaqi, R. N. (2024). Pengembangan Aplikasi Mengenal Hewan Ternak untuk Stimulasi Kemampuan Pemecahan Masalah pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(2), 517–528. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i2.688>
- Prawinda, R. A., Rahayu, Y. H., Shofwan, A. M., & Nindiya, D. C. (2023). Urgensi Pendidikan Karakter Dan Nasionalisme Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Bocil: Journal of Childhood Education, Development and Parenting*, 1(1), 54–60. <https://doi.org/10.28926/bocil.v1i1.733>
- Rismayanti, T. A., Anriani, N., & Sukirwan, S. (2022). Pengembangan E-Modul Berbantu Kodular pada Smartphone untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMP. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1). <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1286>
- Rodhiah, S. A., & Roza, L. (2020). Hasil Analisis Kebutuhan Pengembangan Ebook Berbasis Multipel Representasi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Fisika FITK UNSIQ*, 2(1).
- Rudiawan, R., & Asmaroini, A. P. (2022). Peran Guru Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Dalam Penguatan Profil Pelajar Pancasila Di Sekolah. *Edupedia*, 6(1). <https://doi.org/10.24269/ed.v6i1.1332>
- Setiawan, H. R., Rakhmadi, A. J., & Raisal, A. Y. (2021). Pengembangan Media Ajar Lubang Hitam Menggunakan Model Pengembangan ADDIE. *Jurnal Kumparan Fisika*, 4(2). <https://doi.org/10.33369/jkf.4.2.112-119>
- Shalehah, N. A. (2023). Studi Literatur: Konsep Kurikulum Merdeka pada Satuan Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 5(1), 70–81. <https://doi.org/10.33387/cahayapd.v5i1.6043>
- Wardani, M. A., Faiz, A., & Yuningsih, D. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis E-Book Melalui Pendekatan SAVI Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *DWIJA CENDEKIA : Jurnal Riset Pedagogik*, 5(2), 1–23.

Yuliani, W. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Pembelajaran. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6(1). <https://doi.org/10.33578/pjr.v6i1.8276>