

PENGUNAAN *E-BOOK STORY* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

Fitri Anjarwati ¹

Universitas Kutai Kartanegara , Jl. Gunung Kombeng No. 27 Tenggarong
fitrianjarwati@unikarta.ac.id

Abstract

The rapid development of technology needs to be balanced with the innovation and creativity of teachers in providing learning media. This study aims to determine the feasibility of ebook story as an early childhood learning media. Ebook stories are also expected to have a positive impact on the use of technology and story values can develop positive attitudes in early childhood. This study uses a development research model (research and development). The results of this development are 98% of children are interested in E-book Story media in early childhood social emotional learning, 90% of E-book Story media is efficient for children to use, and 85.38% of E-book Story media is effective for children to use. While the overall data from media experts has a validity value of 94.23% and early childhood learning experts have a validity value of 87.5%.

Keywords: *E-book Story, Learning Media, Early Childhood*

Abstrak

Perkembangan teknologi yang semakin pesat perlu diimbangi dengan inovasi dan kreativitas guru menyediakan media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan ebook story sebagai media pembelajaran anak usia dini. Ebook story juga diharapkan dapat memberi dampak positif terhadap penggunaan teknologi dan nilai-nilai cerita dapat mengembangkan sikap positif anak usia dini. Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan (*research and development*). Hasil pengembangan ini adalah 98% anak tertarik pada media *E-book Story* pada pembelajaran sosial emosional anak usia dini, 90% media *E-book Story* efisien digunakan anak, dan 85,38% media *E-book Story* efektif digunakan anak. Sedangkan data keseluruhan dari ahli media memiliki nilai kevalidan sebesar 94,23% dan ahli pembelajaran anak usia dini memiliki nilai kevalidan sebesar 87,5%.

Kata kunci: *E-book Story, Media Pembelajaran, Anak Usia Dini*

A. PENDAHULUAN

Undang-undang SIDIKNAS Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 28 ayat 3 mengatakan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki tujuan untuk membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik fisik maupun psikis

yang meliputi aspek-aspek nilai agama dan moral, sosial emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, motorik, dan seni. Perkembangan pada anak harus dikembangkan secara merata dan optimal agar tidak ada fase yang terlewatkan. Menurut (Rahmi & Muchlisin, 2022) pendidikan berperan penting dalam proses pengembangan berbagai potensi manusia. Pendidikan juga dibutuhkan dalam bertahan hidup dan dengan memiliki keterampilan maka akan memudahkan dalam menyesuaikan diri di lingkungan keluarga maupun masyarakat.

Zaman era digital saat ini, akses pendidikan sebagian besar telah menggunakan teknologi informasi. Perkembangan teknologi ini berpengaruh pada anak terlebih akses informasi mudah di dapatkan 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 (komunikan), 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. Media pembelajaran merupakan komponen integral dari sistem pembelajaran artinya media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Tanpa media pembelajaran, proses belajar mengajar tidak dapat terjadi. Setiap proses belajar mengajar memerlukan pemilihan dan penggunaan paling tidak satu medium untuk menyampaikan pembelajaran.

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 atau *storytelling*. *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.

Storytelling atau bercerita merupakan salah satu metode pembelajaran yang digunakan pada pendidikan anak usia dini. Melalui cerita anak dapat mengambil nilai-nilai dalam cerita yang dibacakan oleh guru dan anak menerapkan nilai tersebut pada kehidupan sehari-hari (Salsabila et al., 2021). Menurut (Ayuni & Rusmawati, 2013) *storytelling* membantu anak untuk memahami dirinya sendiri dan orang lain. Pada era digital saat ini, pengaruh teknologi berdampak pada perkembangan sosial emosional anak. Menurut (Herliani et al., 2022) penggunaan gadget yang berlebihan akan memberikan dampak buruk bagi sosio-emosional anak karena anak akan menjadi seorang yang pendiam,

penyendiri, pemaarah serta malas untuk melakukan aktifitas lainnya. Kondisi seperti ini berpengaruh pada interaksi anak dengan lingkungan.

Berdasarkan kebutuhan media pembelajaran di era digital dan pengaruh teknologi pada perkembangan sosial emosional anak, maka tujuan pada penelitian ini untuk mengetahui kelayakan *ebook story* sebagai media pembelajaran anak usia dini. *Ebook story* juga diharapkan dapat memberi dampak positif terhadap penggunaan teknologi dan nilai-nilai cerita dapat mengembangkan sikap positif anak usia dini.

B. METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Developmen* (R&D) atau pengembangan. Model penelitian pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan (*research and development*) Borg dan Gall (1983). Terdapat sepuluh langkah penelitian yang dikemukakan Borg dan Gall *Research and information collecting, planning, develop preliminary form of product, preliminary field testing, main product revision, main field testing, operational product revision, operational field testing, final product revision, and dissemination and implementation*. Penting untuk diketahui pengembangan ini dimodifikasi dengan lebih sederhana melibatkan lima langkah utama, yaitu (1) melakukan analisis produk yang akan dikembangkan, (2) mengembangkan produk awal, (3) Validasi ahli dan revisi, (4) uji coba lapangan skala kecil (terbatas), dan (5) revisi produk dan produk akhir. Penelitian dan pengembangan ini hanya dilakukan dalam satu sekolah yaitu TK Model Malang dan menyesuaikan pada karakteristik, keterbatasan waktu, tenaga, serta biaya. Subjek yang digunakan coordinator sekolah dan guru kelas. Data kualitatif diperoleh dari wawancara, obsrvasi, dan angket kebutuhan guru, sementara data kuantitatif dikumpulkan melalui validasi oleh para ahli dengan menggunakan lembar validasi kuesioner. Alat penelitian yang digunakan mencakup instrument untuk mengalisis kebutuhan guru serta instrumen yang divalidasi oleh para ahli untuk mengukur validasi produk.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

E-book story yang telah disusun merupakan buku elektronik yang di dalamnya terdapat enam cerita tentang nilai-nilai positif. Adapun judul-judul cerita pada *e-book story* antara lain Aku Bilang Maaf, Aku Memaafkan, Aku Bilang Tolong, Aku Bilang Terimakasih, dan Aku Berbagi. *E-book story* ini diperuntukkan untuk menjadi buku pendamping materi pengembangan sosial emsoinal anak usia dini. *E-book story* menjadi salah satu alteranatif wadah pada pengembangan nilai-nilai positif di era digital. Pembiasaan nilai-nilai positif sejak dini sangatlah penting sebagai bekal anak untuk melanjutkan jejang pendidikan selanjutnya. *E-book story* ini disusun dengan memperhatikan beberapa hal seperti pemilihan karakter, warna yang dibubuhkan pada gambar, kalimat yang sederhana, dan penggunaan *E-book story* yang mudah sehingga anak dapat mengoprasikannya.

Penelitian ini dikembangkan menggunakan model pengembangan Borg dan Gall yang telah dimodifikasi secara sederhana melalui lima tahapan yaitu: (1) melakukan analisis produk yang dikembangkan dengan wawancara kepada salah satu guru yang ada di TK

Model Malang, dari wawancara tersebut diketahui bahwa *e-book story* belum pernah digunakan dalam pembelajaran sosial emosional anak usia dini. (2) mengembangkan produk awal dengan menentukan spesifikasi media, menentukan struktur isi dan alur media, dan produksi media yang terdiri dari pembuatan cerita, pembuatan gambar bercerita secara manual dan digital, pembuatan storyboard, produksi *e-book story* dari gambar-gambar yang telah disiapkan sebelumnya dengan menggunakan software Microsoft Office Power Point. (3) validasi ahli dan revisi. Validasi ahli dilakukan oleh ahli media dan ahli pembelajaran anak usia dini masing-masing satu ahli. Hasil validasi dari ahli media, *e-book story* memiliki nilai kevalidan 94,23% dan dari ahli pembelajaran anak usia dini, *e-book story* memiliki nilai kevalidan 87,5%. Berdasarkan kritik dan saran yang diberikan validator produk *e-book story* ada yang perlu direvisi.

Gambar 1. Tampilan *e-book story*



Adapun hal-hal yang harus direvisi sebelum uji coba lapangan skala kecil (terbatas) yaitu: (a) tampilan awal untuk lebih menarik ditambahkan efek suara, (b) perpaduan warna huruf dan warna latar (background) lebih dikontraskan, (c) penggunaan bahasa seyogyanya menggunakan bahasa Indonesia yang baku untuk memberi contoh yang baik dan benar, (d) pemberian ornamen pada slide untuk lebih menarik tampilan, (e) penyampaian cerita tidak didominasi oleh guru, namun juga bisa dilakukan oleh anak dengan pendampingan guru, (f) Icon untuk pemilihan menu atau materi cerita diberi "tanda" untuk memperjelas. Setelah dilakukan validasi oleh ahli dan merevisi *e-book story* berdasarkan kritik dan saran yang diberikan validator, maka dilakukan uji coba lapangan. (4) Uji coba terbatas dilakukan dengan menggunakan anak kelompok B di TK Model Malang sebagai subjek penelitian dan hanya melibatkan 10 anak sebagai sampel penelitian. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik simple random sampling, teknik ini sederhana dilakukan karena

pengambilan anggota sampel dari populasi/subjek dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu (Sugiyono, 2011).

Berdasarkan uji coba lapangan terbatas terhadap 10 anak kelompok B1 di TK Model Malang, media *e-book story* pada pembelajaran sosial emosional anak usia dini memiliki nilai kemenarikan sebesar 98%, efisiensi sebesar 90%, dan efektivitas sebesar 85,38%. Klasifikasi persentase yang didapatkan pada penelitian ini antara 80-100% tergolong dalam klasifikasi sangat valid (sangat layak digunakan).

Pengujian terbatas dilakukan pada TK Model Malang dengan tiga kali pengujian penggunaan media *E-book story* pada pembelajaran sosial emosional anak usia dini yaitu uji coba 1, uji coba 2, dan uji coba 3. Data hasil uji coba terbatas dengan menggunakan metode eksperimen model Sigle one-Shot Case Study tersaji dalam table 1.

Tabel 1. Data Hasil Uji Coba Lapangan Terbatas dengan menggunakan metode eksperimen model single one-Shot Case Study

No	Kegiatan	Sampel	Persentase	Keterangan
1	Uji Coba 1	10	70%	Valid / layak
	Uji Coba 2	10	77,86%	Valid / layak
2	Uji Coba 2	10	77,86%	Valid / layak
	Uji Coba 3	10	86%	Sangat layak / valid
3	Uji Coba 1	10	70%	Valid / layak
	Uji Coba 3	10	86%	Sangat layak / valid

Berdasarkan tabel 1 tersebut terlihat bahwa nilai persentase uji coba 2 lebih besar dan berbeda secara signifikan dengan nilai uji coba 1 ($77,86\% > 70\%$), nilai rata-rata uji coba 3 lebih besar dan berbeda secara signifikan dengan nilai uji coba 2 ($86\% > 77,86\%$), dan nilai uji coba 3 lebih besar dari nilai uji coba 1 ($86\% > 70\%$). Kesimpulannya adalah bahwa media *E-book story* berpengaruh dalam pembelajaran sosial emosional anak usia dini dan terbukti efektif berdasarkan pada pengujian terbatas.

D. PENUTUP

Produk media *E-book story* pada pembelajaran sosial emosional anak usia dini dikembangkan melalui proses yang cukup panjang, mulai dari pembuatan rancangan produk hingga produk akhir terselesaikan memerlukan beberapa revisi untuk mendapatkan produk yang maksimal. Penilaian dan revisi produk tersebut didapatkan dari satu ahli media dan satu ahli pembelajaran pendidikan anak usia dini.

Setelah melalui tahapan di atas, di dapatkan produk media *E-book story* pada pembelajaran sosial emosional anak usia dini yang telah dikembangkan berisi lima materi cerita yaitu: (1) aku bilang maaf, (2) aku memaafkan, (3) aku bilang tolong, (4) aku bilang terimakasih, (5) aku berbagi.

Berdasarkan hasil observasi selama penelitian dan pengembangan media *E-book story* pada pembelajaran sosial emosional anak usia dini, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *E-book story* ini menarik, efisien, dan efektif serta dinyatakan valid.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayuni, R. D., & Rusmawati, D. (2013). Pengaruh Storytelling Terhadap Perilaku Empati Anak. In *Jurnal Psikologi Undip* (Vol. 12, Issue 2).
<https://doi.org/https://doi.org/10.14710/jpu.12.2.121-130>
- Borg, W. R, dan Gall, M. D. 1983. *Educational Research: An Introduction* Fourth edition. New York: Longman. (chapter 18: Educational research and development)
- Herliani, H. A., Febriyanti, & Atika, N. (2022). *Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Dalam Penggunaan Gadget di Desa Sembadak Kabupaten Ogan Ilir. Jurnal Pendidikan Tambusai, Volume 6 Nomor 2, Hal.13155-13162.*
- Lyla, R. W., Subandowo, M., & Sugito. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran E-Book untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Pada Anak Usia 4-5 Tahun.*
[https://doi.org/DOI: https://doi.org/10.29100/jipi.v7i2.2714](https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.29100/jipi.v7i2.2714)
- Rahmi, A. M., & Muchlisin, M. A. (2022). Analisis Implementasi Pembelajaran Sains Berbasis Kurikulum Merdeka di Taman Kanak-Kanak Kabupaten Cikarang Selatan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(24), 10–17.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.7460364>
- Ratnasari, E. M., & Zubaidah, E. (2019). *Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Berbicara Anak.*
<https://doi.org/https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i3.p267-275>
- Salsabila, A. T., Yuni Astuti, D., Hafidah, R., Nurjanah, N. E., & Jumiatmoko. (2021). Pengaruh Storytelling dalam Meningkatkan Kemampuan Empati Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(2), 164–171.
<https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpa.v10i2.41747>
- Santayasa, I Wayan. 2007. Landasan Konseptual Media Pembelajaran. Disajikan dalam Workshop Media Pembelajaran bagi Guru-Guru SMA Negeri Banjar Angkan pada tanggal 10 Januari 2007.
- Sugiono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.