



Pengembangan *E-Story Book* untuk mengenalkan Toleransi pada Anak Usia Dini

Elfrida Eriyani Afif^{1✉}, Farid Ahmadi², Deni Setiawan³

Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Semarang, Indonesia^(1,2,3)

DOI: [10.31004/obsesi.v7i6.5594](https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5594)

Abstrak

Pendekatan yang inovatif dan menarik pada era digital diperlukan untuk membantu anak-anak memahami pentingnya toleransi, penghormatan terhadap perbedaan, dan kemampuan berinteraksi positif dalam masyarakat yang beragam. Penelitian ini menggabungkan teknologi digital dan pendidikan untuk menciptakan media yang dapat membantu guru dalam menyampaikan konten toleransi dengan cara yang menarik bagi anak-anak. Model pengembangannya memanfaatkan pendekatan *ADDIE*. Kepala sekolah dan guru menjadi subjek penelitian ini. Pengumpulan data dilakukan melalui angket kebutuhan guru dan uji validasi ahli. Temuan yang dihasilkan dari penelitian ini mengindikasikan bahwa pengembangan *E-Story Book* untuk mengenalkan toleransi pada anak usia dini dianggap sangat layak oleh ahli materi dan ahli media sehingga berpotensi untuk diimplementasikan pada anak usia dini.

Kata Kunci: *e-story book*; teknologi digital; toleransi

Abstract

An innovative and engaging approach in the digital era is needed to help children understand the importance of tolerance, respect for differences, and the ability to interact positively in a diverse society. This research integrates digital technology and education to create media that can assist teachers in delivering tolerance content in an engaging way for children. The development model utilizes the *ADDIE* approach, with school principals and teachers as the subjects of this study. Data collection is conducted through teacher needs surveys and expert validation tests. The findings of this research indicate that the development of an *E-Story Book* to introduce tolerance to young children is considered highly feasible by content and media experts, thus having the potential for implementation in early childhood education.

Keywords: *E-Story Book*; *Digital Technology*; *Tolerance*.

Copyright (c) 2023 Elfrida Eriyani Afif, Farid Ahmadi, Deni Setiawan.

✉ Corresponding author :

Email Address : elfridaeriyaniafif@students.unnes.ac.id (Pemalang, Jawa Tengah, Indonesia)

Received tanggal bulan tahun, Accepted tanggal bulan tahun, Published tanggal bulan tahun

Pendahuluan

Anak usia dini pada umumnya menyadari perbedaan, seperti warna kulit dan penampilan fisik, namun mereka belum memahaminya secara mendalam (Prasanti & Fitriani, 2018). Kepribadian anak saat dewasa dalam kehidupan sosial akan dipengaruhi oleh tingkat toleransinya (Wafa, 2022). Sangat penting untuk membantu anak-anak mengenali dan memahami perbedaan serta keragaman, sehingga mereka dapat mengembangkan sikap toleransi terhadap orang lain, tanpa menghakimi atau menindas yang berbeda dari mereka (Pitaloka *et al.*, 2021; Purnamasari & Wuryandani, 2019). Menyadarkan pentingnya keberagaman melalui aktivitas pembelajaran dapat memperkuat karakter toleransi anak dan mengurangi efek negatif dari sikap etnosentrisme (Hardani & Windiarti, 2016). Khususnya pada anak usia dini, toleransi merupakan salah satu dari 18 nilai karakter nasional yang perlu dimiliki oleh siswa di Indonesia (Pitaloka *et al.*, 2021; Putri, 2019).

Pendidikan tentang toleransi pada anak usia dini memiliki kepentingan yang istimewa karena anak-anak cenderung mudah terpapar oleh pesan-pesan yang saling bertentangan mengenai orang-orang berdasarkan jenis kelamin, ras, agama, etnis, dan budaya (Rusmiati, 2023). Penelitian yang dilakukan oleh Divisi Pemberdayaan dan Pelayanan Kemendikbud RI pada tahun 2017 menyatakan bahwa tingkat toleransi beragama di Indonesia rendah, dengan mayoritas sikap intoleran mencapai 57,6% (Subiyantoro, 2020). Menurut laporan Kompas Cyber Media yang mengutip pernyataan Komnas HAM, dikemukakan bahwa tingkat intoleransi di Indonesia mengalami kenaikan setiap tahunnya (Persada, 2018; Putra, 2017).

Anak menunjukkan sikap intoleransi ketika mereka menolak berteman dengan teman yang berbeda agama atau melakukan perundungan terhadap teman yang lebih lemah atau berbeda dengan mereka. Pola asuh dari orang tua dan atmosfer di lingkungan sekolah dapat memengaruhi terbentuknya sikap intoleran ini. Selain itu, fenomena lain yang sering terjadi dan banyak dilaporkan di media adalah perilaku anak usia dini yang terlibat dalam adegan kekerasan, meniru ujaran kebencian, dan berbicara tidak sopan (Pitaloka *et al.*, 2021). Kondisi tersebut terjadi karena anak memiliki kemampuan cepat menyerap dan meniru. Apabila lingkungannya ditandai oleh tingginya tingkat intoleransi, anak dapat dengan mudah terpengaruh dan meniru sikap tersebut (Ananda, 2017).

Pendidikan karakter pada anak usia dini umumnya dilakukan melalui penerapan nilai toleransi sebagai bentuk pembelajaran moral, budi pekerti, dan pengembangan watak anak seringkali hanya sebatas penyampaian berupa nasehat yang dilakukan oleh tenaga pendidik, terutama di tingkat PAUD (Aryani & Wilyanita, 2022). Berkembangnya zaman menjadikan proses pembelajaran semakin beragam dalam pemanfaatan teknologi informasi dan telekomunikasi serta peningkatan mutu dan kualitas tenaga pendidik pada tingkatan Pendidikan Anak Usia Dini, memberikan keterbaharuan dalam pola pembelajaran terhadap anak-anak.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 mengenai keterampilan penggunaan teknologi, informasi, dan komunikasi bagi tenaga pendidik PAUD, menegaskan perlunya guru PAUD meningkatkan keterampilan komputer sebagai dukungan dan pengembangan inovasi pembelajaran berbasis komputer (Handasah & Djarwo, 2021).

Kemampuan guru PAUD dalam mengembangkan media berbasis teknologi masih perlu ditingkatkan, karena belum semua guru memiliki kemampuan untuk menciptakan media dengan memanfaatkan teknologi (Hasjiandito *et al.*, 2023). Meskipun guru sudah menyadari pentingnya teknologi dalam dunia pendidikan, namun penciptaan konten pembelajaran yang otentik melalui penggunaan teknologi masih belum dapat diwujudkan secara optimal (Hardiyanti & Alwi, 2022; Hidayat *et al.*, 2021; Pratiwi, 2021).

Media pembelajaran kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan teknologi digital salah satunya dengan *E-Book*. *E-book* merupakan pengembangan buku yang berbentuk elektronik serta dikemas secara digital sehingga tampilannya terlihat menarik dan konten yang dimunculkan beragam serta variatif (Lyla *et al.*, 2022). *E-Book* ini memiliki potensi sebagai alat untuk memberikan dukungan kepada guru dalam berkomunikasi dan menyampaikan nilai

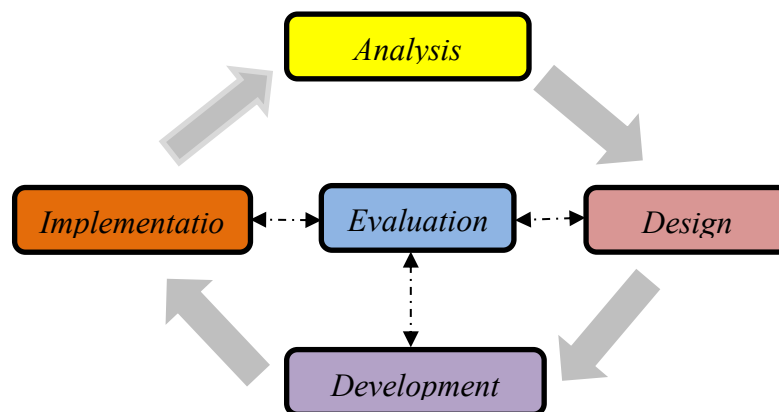
toleransi dengan menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh anak-anak, disertai dengan elemen visual yang menarik.

Penelitian dari Phadung *et al.* (2016) mengindikasikan bahwa cerita berbasis *e-book* dapat menjadi metode alternatif yang efektif dalam meningkatkan literasi awal anak-anak suku minoritas etnis. Selain itu, penelitian serupa dari Rizkiyah (2022) Penelitian ini menekankan bahwa pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Digital memiliki dampak positif dalam meningkatkan keterampilan literasi digital pada anak usia dini, khususnya yang berusia 4-5 tahun. Korat *et al.* (2022) menguji efektivitas program intervensi menggunakan *e-book* dengan perluasan dalam meningkatkan pemahaman cerita anak-anak usia 5-6 tahun dari lingkungan dengan pendapatan rendah. Temuan dari Syed Yasin *et al.* (2020) dalam mengembangkan buku cerita elektronik berbahasa ganda untuk siswa berkebutuhan khusus tunarungu dengan tujuan membantu mereka meningkatkan keterampilan membaca dan pemahaman Bahasa Melayu.

Penelitian sebelumnya menggunakan media *big book* yang didasarkan pada cerita rakyat (Purnamasari & Wuryandani, 2019). Namun, buku tersebut memiliki keterbatasan karena anak-anak hanya bisa menyimak guru bercerita. Oleh karena itu, dalam penelitian ini bertujuan mengubah buku cerita menjadi *E-Story Book*. Kebaruan dari produk ini terletak pada transformasinya menjadi *E-Story Book* yang berfokus pada konten toleransi yang dilengkapi dengan audio, gambar bergerak, dan navigasi, sehingga anak dapat aktif berpartisipasi dalam penggunaan media tersebut dan sebagai inovasi bagi guru dalam proses pembelajaran.

Metodologi

Metode *Research and Development (R&D)* digunakan dalam penelitian ini. Pengembangan ini mengikuti model *ADDIE*, yang melibatkan tahap-tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi (Branch, 2009). Selengkapnya diilustrasikan dengan bagan pada **gambar 1**.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Penting untuk dicatat bahwa fokus utama dalam proses ini adalah pada tahapan sebelum implementasi, dan implementasi tidak termasuk dalam rancangan ini. Penelitian ini dilakukan di TK Muslimat Nurul Ulum Kreyo, dengan subjek penelitian terdiri dari kepala sekolah dan tiga guru kelas. Dalam pengembangan, data dikumpulkan baik secara kualitatif maupun kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari wawancara, observasi, dan angket kebutuhan guru, sementara data kuantitatif dikumpulkan melalui validasi oleh para ahli dengan menggunakan lembar validasi kuesioner. Alat penelitian yang digunakan dalam studi ini mencakup instrumen untuk menganalisis kebutuhan guru serta instrumen yang divalidasi oleh para ahli untuk mengukur validitas produk. Hasil validasi dianalisis dengan menggunakan rumus pemrosesan data yang merujuk pada penelitian. Kriteria interpretasi hasil validasi tertera dalam **Tabel 1**.

$$P = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

P= Persentase dari data angket

R= Total skor yang diperoleh

SM= Jumlah skor maksimal

Tabel 1. Range dan Kriteria Kualitas *E-book*

Skor (%)	Kriteria
P>80%	Sangat layak
61%<P≤80%	Layak
41%<P≤60%	Cukup layak
41%<P40%	Kurang layak
P<20%	Sangat kurang layak

(Nurlaela, 2019)

Persentase dihitung berdasarkan skala *Likert* (Julika & Setiyawati, 2019). Keterangan pada skala penilaian oleh para ahli, dengan "4" mengindikasikan tingkat sangat layak, "3" menunjukkan tingkat layak, "2" menyatakan kurang layak, dan "1" menandakan tingkat tidak layak. *E-Story Book* dianggap valid atau sesuai digunakan jika persentasenya mencapai 61%.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menerapkan pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan model *ADDIE* yang terdiri dari tahap Analisis, Desain, Pengembangan, dan Evaluasi. Pada penelitian ini, tahap Implementasi tidak dilibatkan.

Tahap analisis. Hasil analisis melalui observasi, wawancara, dan angket kebutuhan di TK Muslimat Nurul Ulum Kreyo menunjukkan bahwa guru-guru saat ini mengenalkan nilai toleransi kepada anak-anak hanya melalui nasehat atau contoh kehidupan sehari-hari. Belum ada media khusus yang membantu guru dalam mengajarkan toleransi, dan tidak semua guru menggunakan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Intoleransi menjadi masalah karena siswa belum memahami arti toleransi dan melihat perbedaan sebagai sesuatu yang negatif. Di lapangan, siswa non-Muslim sering diperlakukan tidak adil dan dicap sebagai pemalas karena tidak ikut dalam kegiatan keagamaan seperti teman-teman mereka. Siswa dengan kebutuhan khusus juga sering ditolak oleh teman-teman mereka karena perbedaan fisik.

Para guru memerlukan *E-Story Book*. Guru-guru menginginkan tampilan *E-Story Book* yang menarik, berwarna penuh, berisi teks dan gambar. Dari segi bahasa, menginginkan bahasa yang mudah dipahami anak, bahasa yang jelas, singkat, padat, dan menggunakan bahasa sehari-hari yang sederhana serta bermanfaat bagi pembaca. Gaya bahasa yang sederhana dan langsung sesuai usia pembaca merupakan karakteristik bahasa sastra anak, kata-kata sederhana maksudnya tidak terlalu abstrak (Krissandi *et al.*, 2018).

Guru menginginkan media yang berisi audio dan video. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Putri *et al.* (2020) penggunaan media berbasis audio visual dalam pembelajaran anak memungkinkan mereka untuk belajar melalui pengamatan dan pendengaran, sehingga membantu mereka untuk lebih memahami konten yang disampaikan. Media audio visual memiliki beberapa keunggulan yang bermanfaat dalam proses pembelajaran. Salah satu keunggulannya adalah kemampuannya untuk mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media ini, guru dapat menjalin komunikasi dua arah yang lebih baik dengan peserta didik. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk secara aktif menggali konsep pembelajaran melalui pengalaman mereka dalam memahami materi yang disampaikan melalui media audio visual, sebagaimana diungkapkan oleh (Setiawan *et al.*, 2020).

Tahap perancangan desain produk. Langkah pertama dalam proses ini adalah menciptakan naskah cerita yang berkaitan dengan toleransi antar suku. Sketsa ilustrasi awalnya dibuat secara manual, kemudian di transfer ke aplikasi *Clip Studio Paint*. Dalam cerita ini, karakter utama yang digunakan adalah manusia. Menurut Nodelman (2008) dalam Krissandi *et al.* (2018) karakteristik cerita anak biasanya melibatkan tokoh anak-anak atau binatang yang memiliki sifat atau perilaku mirip dengan anak-anak agar pembaca anak dapat merasa terhubung dengan tokoh tersebut. Menurut Burhan (2005) tokoh-tokoh yang ada dalam cerita harus memiliki identitas yang jelas sehingga perbedaan antara satu tokoh dengan tokoh lainnya terlihat. Dalam cerita ini, terdapat enam tokoh, dengan Reyhan sebagai tokoh utama, serta karakteristik yang berbeda untuk masing-masing tokoh lainnya, yaitu Dino, Chao Chao, Aline, Ismail, dan Kak Sarah.

Tipografi teks yang digunakan jenis *Montserrat Font* yang dikenal memiliki kejelasan, keteraturan, dan mudah dibaca (Khallil, 2020). Dalam cerita ini, warna-warna yang digunakan menonjolkan tampilan yang mencolok dan menggunakan kombinasi warna yang beragam untuk menarik perhatian anak-anak. Ini sesuai dengan pandangan Ngura (2021) bahwa pemilihan warna yang tepat dapat menciptakan kesan yang harmonis. Penggunaan warna yang terlalu gelap atau kusam tidak dianjurkan karena dapat mengganggu penglihatan anak dan mengalihkan perhatian mereka. Gambar ilustrasi cerita dapat dilihat pada **gambar 1**.



Gambar 1. Ilustrasi sebelum dan sesudah diwarnai

Langkah selanjutnya adalah menganimasikan ilustrasi dengan memanfaatkan perangkat lunak *Adobe After Effects*. *Adobe After Effects* adalah program yang dirancang untuk membuat animasi dan efek khusus, memungkinkan pengguna untuk mengubah serta memberikan animasi pada objek (Maharani & Hotami, 2017). Setelah cerita selesai diubah menjadi video animasi, langkah selanjutnya adalah menggabungkan cerita tersebut menjadi media menggunakan perangkat lunak *PowerPoint*. *PowerPoint* adalah sebuah aplikasi perangkat lunak yang dioperasikan melalui komputer dan digunakan untuk menyajikan laporan atau informasi dengan cara menyisipkan teks, gambar, grafik, video, audio, dan elemen lainnya. Program ini memungkinkan pengguna untuk menciptakan materi pembelajaran yang interaktif (Metalin *et al.*, 2020).

Tahap pengembangan. Tujuan dari fase pengembangan adalah menciptakan *E-Story Book* berkonten toleransi yang dapat digunakan. Pengembangan *E-Story Book* dalam penelitian ini menggunakan *PowerPoint*, yang dapat diakses oleh guru secara gratis dan mudah. Dalam mengembangkan *E-Story Book* berdasarkan analisis konten yang telah dilakukan, *E-Story Book* telah dilengkapi dengan audio, video, animasi, dan navigasi. Hasil pengembangan *E-Story Book* sebelum divalidasi oleh para ahli ditunjukkan dalam **Gambar 2**.



Gambar 2. Tampilan *E-Story Book*

Langkah selanjutnya *E-Story Book* ini dinilai kelayakannya oleh para ahli, khususnya ahli materi dan ahli media. Hasil validasi dari para ahli dapat digunakan untuk menentukan apakah *E-Story Book* yang dibuat memungkinkan untuk digunakan. Validator ahli materi bertugas untuk menilai dan memberi masukan serta saran pada naskah cerita yang diciptakan. Sama seperti validator ahli materi, validator ahli media juga memiliki tanggung jawab untuk mengevaluasi dan memberikan masukan serta saran terkait media *E-Story Book*. Penilaian naskah cerita mengacu pada Permendikbud ristek 25 Tahun 2022 tentang Penilaian Buku Pendidikan yang disusun oleh Pusat Perbukuan, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. Sedangkan penilaian media merujuk kepada pedoman penilaian buku nonteks pelajaran yang telah ditetapkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) dan juga berdasarkan hasil penelitian sebelumnya.

Tabel 2. Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Persentase (100%)	Interpretasi
1	Norma	100,00	Sangat layak
2	Materi	93,75	Sangat layak
3	Bahasa	81,50	Sangat layak
4	Konstruksi	87,50	Sangat layak
Rata-rata		90,62	Sangat layak

Berdasarkan **Tabel 2** yang menunjukkan persentase kelayakan norma sebanyak 100% yang menunjukkan bahwa teks cerita bebas dari unsur-unsur yang melanggar nilai-nilai Pancasila, diskriminasi terhadap SARA, pornografi, kekerasan, kebohongan, fitnah, atau ujaran kebencian. Persentase kelayakan materi 93,75% menunjukkan bahwa materi cerita memiliki dasar kebenaran dalam ilmu pengetahuan, data, dan fakta. Materi ini juga berhasil memicu pemikiran dan emosi pembaca, mendorong mereka untuk menerima gagasan dan ingin tahu lebih lanjut. Selain itu, materi ini sesuai dengan perkembangan anak-anak dan bermanfaat dalam meningkatkan pengetahuan peserta didik. Persentase kelayakan bahasa 81,5% menunjukkan bahwa cerita ini memenuhi standar penggunaan bahasa yang sesuai dengan kemampuan pembaca. Penggunaan kata-kata yang tepat untuk pembaca, konsep, dan nilai rasa berhasil dicapai. Kalimat-kalimat dalam cerita juga sesuai dengan isi materi dan mampu berkomunikasi dengan baik, dan persentase konstruksi 87,5% menunjukkan bahwa konstruksi isi materi cerita sesuai dengan pemahaman peserta didik. Total rata-rata persentase sebesar 90,62% maka dapat dikatakan bahwa materi *E-Story Book* berkonten toleransi tergolong "sangat layak".

Tabel 3. Validasi Ahli Media

No	Aspek	Persentase (100%)	Interpretasi
1	Tampilan	79,16	Layak
2	Ilustrasi	85,00	Sangat layak
3	Pemrograman	83,33	Sangat layak
	Rata-rata	82,50	Sangat layak

Berdasarkan **Tabel 3** yang menunjukkan persentase kelayakan tampilan sebesar 79,16% ini menandakan bahwa tampilan pembukaan telah memenuhi standar yang baik, termasuk jenis huruf, ukuran huruf, dan warna latar belakang yang sesuai dengan preferensi guru dan mendapatkan penilaian positif dari ahli. Tata letak penulisan juga cukup luas sehingga memudahkan anak-anak dalam latihan membaca. Persentase kelayakan ilustrasi 85% menunjukkan bahwa gambar dan ilustrasi tokoh dalam cerita memiliki daya tarik visual dan karakter yang kuat, gambar yang disajikan jelas, karakter yang digambarkan mendukung alur cerita, gerakan tokoh dalam gambar sesuai dengan alur cerita, dan gambar serta ilustrasi sesuai dengan teks cerita. Keseimbangan visual ini memudahkan pembaca atau pengamat dalam memahami pesan yang disampaikan melalui elemen visual, dan persentase kelayakan pemrograman 83,33% menunjukkan desain audio visual dalam *E-Story Book* mampu meningkatkan efisiensi dalam pembelajaran. Navigasi dalam media ini mudah digunakan, kualitas suara berkualitas baik, dan efek suara digunakan dengan tepat. Media ini juga mudah dioperasikan dan sesuai dengan tingkat usia anak-anak. Total rata-rata persentase kelayakan media 82,5% maka dapat dikatakan bahwa media *E-Story Book* berkonten toleransi tergolong “sangat layak”.

E-Story Book merupakan buku cerita yang dikemas dengan bentuk digital (Pasaka *et al.*, 2022). Hal ini memungkinkan kegiatan pembelajaran tidak hanya berpusat pada peran guru, tetapi juga melibatkan siswa sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran (Aryani *et al.*, 2023). Mattherr and Matthew (1997) yang dikutip dalam penelitian (Moody, 2010), siswa memiliki kemampuan untuk merinci kembali cerita dengan memanfaatkan *E-Story Book*. Sementara itu, Jianing (2007) juga menyatakan bahwa merincikan kembali cerita memiliki peran penting dalam meningkatkan kemampuan verbal siswa. Smeets dan Bus (2012) mencatat bahwa penggunaan *E-Story Book* memberikan banyak manfaat kepada siswa dalam proses pembelajaran kosakata. Moody (2010) sendiri menemukan bahwa penggunaan *E-Story Book* dapat merangsang kemampuan siswa dalam memahami sebuah cerita. Penelitian juga telah menunjukkan bahwa penggunaan *E-Story Book* telah terbukti mendukung perkembangan kosakata anak-anak prasekolah, seperti yang diungkapkan oleh penelitian (Korat, 2010; Shamir *et al.*, 2008; Smeets & Bus, 2012).

Moody (2010) menyatakan bahwa *E-Story Book* digunakan secara luas oleh orang tua dan pendidik. Ada beberapa alasan mengapa orang memilih menggunakan *E-Story Book*, termasuk efisiensi, biaya yang terjangkau, dan ketersediaan beragam judul buku (Jones & Brown, 2011). Jeong (2012) menjelaskan bahwa *E-Story Book* dapat diakses sepanjang waktu, 24 jam sehari. Jones dan Brown (2011) mengemukakan bahwa *E-Story Book* dapat menjadi alat bantu guru dalam mendukung proses belajar dan mengajar sesuai dengan kurikulum.

Penelitian ini telah berupaya sebaik mungkin untuk mengikuti prosedur dengan tepat. Meskipun begitu, penelitian ini masih memiliki kekurangan dan keterbatasan yang perlu diakui agar tidak menimbulkan pemahaman yang salah. Salah satu keterbatasan dalam penelitian ini adalah ketiadaan uji coba di lapangan. Selain itu, media *E-Story Book* berkonten toleransi ini hanya untuk anak usia 5-6 tahun. Media *E-Story Book* dengan konten toleransi memiliki persyaratan teknis yang cukup tinggi, seperti kebutuhan akan perangkat komputer atau perangkat lain yang dapat mendukungnya.

Simpulan

Pengenalan nilai toleransi oleh guru kepada anak usia dini akan lebih menyenangkan dan bervariasi apabila mampu memanfaatkan teknologi. Teknologi ini berbentuk *E-Story Book*, merupakan buku cerita bergambar yang dikemas dengan bentuk digital dilengkapi dengan audio, gambar bergerak, dan navigasi. Dengan adanya *E-Story Book* berkonten toleransi ini dapat membantu guru menyampaikan materi nilai toleransi, media yang mudah digunakan, dan menciptakan pembelajaran yang variatif, serta suasana belajar yang aktif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *E-Story Book* berkonten toleransi layak menurut ahli materi dan ahli media, sehingga berpotensi untuk dilanjutkan uji lapangan. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi untuk peneliti selanjutnya.

Ucapan Terima Kasih

Saya sampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah berperan serta dalam penelitian ini, yang telah membantu menghasilkan suatu kontribusi ilmiah yang berarti. Terima kasih khusus kepada bapak Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph.D dan bapak Deni Setiawan, S.Sn., M.Hum. atas bimbingan, dorongan, dan wawasan yang berharga. Dukungan yang diberikan oleh Universitas Negeri Semarang juga tidak terlupakan dan sangat diapresiasi. Semoga artikel ini dapat memberikan manfaat dan berkontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan di bidangnya. Kami bangga dapat berbagi pengetahuan ini dengan komunitas ilmiah.

Daftar Pustaka

- Ananda, R. (2017). Implementasi nilai-nilai moral dan agama pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 19-31. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.28>
- Aryani, N., & Wilyanita, N. (2022). Pendidikan Karakter Berbasis Keluarga Terintegrasi Pembelajaran untuk Menanamkan Nilai-nilai Toleransi Sejak Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4653-4660. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2339>
- Aryani, V., Fajrie, N., & Kironoratri, L. (2023). Pengembangan media *e-story book* berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran dongeng sastra anak kelas III Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 1939-1954. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.7827>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. [Vol. 722]. Springer.
- Burhan, N. (2005). *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Gadjah mada univerity press
- Handasah, R. R., & Djarwo, C. F. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif digital *flipbook* bagi tenaga pendidik PAUD. *Almufi Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 78-82. <https://almufi.com/index.php/AJPKM/article/view/113>
- Hardani, A. P., & Windiarti, R. (2016). The influence of ethnocentrism towards the character tolerance of the children 4-6 years old in TK Kuncup Melati Semarang. *BELIA: Early Childhood Education Papers*, 5(2), 66-69. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/belia/article/view/16193>
- Hardiyanti, W. E., & Alwi, N. M. (2022). Analisis kemampuan literasi digital guru PAUD pada masa pandemik COVID-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3759-3770. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1657>
- Hasjiandito, A., Waluyo, E., Handayani, S. S. D., & Sulistio, B. (2023). Pengembangan aplikasi berbasis android sebagai upaya peningkatan kompetensi TPACK guru PAUD. *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat UNSIQ*, 10(2), 116-122. <https://doi.org/10.32699/ppkm.v10i2.3738>
- Hidayat, H., Nurfadilah, A., Khoerussaadah, E., & Fauziyyah, N. (2021). Meningkatkan kreativitas guru dalam pembelajaran anak usia dini di era digital. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(2), 97-103. <https://doi.org/10.21831/jpa.v10i2.37063>
- Jeong, H. (2012). A comparison of the influence of electronic books and paper books on reading comprehension, eye fatigue, and perception. *The Electronic Library*, 30(3), 390-408.

- <https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/02640471211241663/full/html>
- Jianing, X. (2007). Storytelling in the EFL speaking classroom. *The Internet TESL Journal*, 13(11), 1-8. <http://iteslj.org/Techniques/Jianing-Storytelling.html>
- Jones, T., & Brown, C. (2011). Reading engagement: A comparison between e-books and traditional print books in an elementary classroom. *International journal of instruction*, 4(2). <https://eric.ed.gov/?id=ED522678>
- Julika, S., & Setiyawati, D. (2019). Kecerdasan emosional, stres akademik, dan kesejahteraan subjektif pada mahasiswa. *Gajah Mada Journal of Psychology (GamaJoP)*, 5(1), 50-59. <https://doi.org/10.22146/gamajop.47966>
- Khallil, Y. P. (2020). TA: Perancangan *pop up book home safety* sebagai media pengenalan keselamatan kerja di rumah. In: Universitas Dinamika.
- Korat, O. (2010). Reading electronic books as a support for vocabulary, story comprehension and word reading in kindergarten and first grade. *Computers & Education*, 55(1), 24-31. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2009.11.014>
- Korat, O., Tourgeman, M., & Segal-Drori, O. (2022). E-book reading in kindergarten and story comprehension support. *Reading and Writing*, 35(1), 155-175. <https://link.springer.com/article/10.1007/s11145-021-10175-0>
- Krissandi, A. D. S., Febriyanto, B., Cahya, K. A., & Radityo, D. (2018). *Sastra anak: Media pembelajaran bahasa anak*. Bakul Buku Indonesia.
- Lyla, R. W., Subandowo, M., & Sugito, S. (2022). Pengembangan media pembelajaran e-book untuk meningkatkan pengetahuan sains pada anak usia 4-5 tahun. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 7(2), 385-391. <https://doi.org/10.29100/jipi.v7i2.2714>
- Maharani, D., & Hotami, M. (2017). Rendering video advertising dengan adobe after effects dan photoshop. *Jurnal Manajemen Informatika Dan Teknik Komputer*, 2(2), 105-111.
- Metalin, A. M. I. P. A., Puspita, I., Puspitaningsih, F., & Diana, K. Y. (2020). Keefektifan media pembelajaran *Powerpoint* interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Dasar. *TANGGAP: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 49-54. <https://jurnal.stkipppgtritrenngalek.ac.id/index.php/tanggap/article/view/42>
- Moody, A. K. (2010). *Using electronic books in the classroom to enhance emergent literacy skills in young children*. *Journal of literacy and technology*, 11(4), 22-52. https://people.cs.vt.edu/~shaffer/CS6604/Papers/Elearningin_Classrooms_Moody.pdf
- Ngura, E. T. (2021). *Media buku cerita bergambar*. Jejak Pustaka.
- Nurlaela, L. (2019). Pengembangan media pembelajaran *busy book* dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini di *play group* Islam Bina Balita Way Halim Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018. UIN Raden Intan Lampung.
- Pasaka, J. T., Julianto, I. N. L., & Artha, I. G. A. I. B. (2022). Perancangan *storybook* digital sebagai media pembelajaran anak berbentuk game edukasi. *Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 3(02), 214-226. <https://doi.org/10.59997/amarasi.v3i02.1682>
- Persada, S. (2018). *Setara institut: Intoleransi terhadap keyakinan meningkat*. Tempo.co <https://nasional.tempo.co/read/1118802/setara-institut-intoleransi-terhadap-keyakinan-meningkat>
- Phadung, M., Suksakulchai, S., & Kaewprapan, W. (2016). Interactive whole language e-story for early literacy development in ethnic minority children. *Education and Information Technologies*, 21, 249-263. <https://link.springer.com/article/10.1007/s10639-014-9318-8>
- Pitaloka, D. L., Dimiyati, D., & Purwanta, E. (2021). Peran guru dalam menanamkan nilai toleransi pada anak usia dini di Indonesia. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1696-1705. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.972>

- Prasanti, D., & Fitriani, D. R. (2018). Pembentukan karakter anak usia dini: Keluarga, sekolah, dan komunitas? (Studi kualitatif tentang pembentukan karakter anak usia dini melalui keluarga, sekolah, dan komunitas). *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 13-19. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i1.2>
- Pratiwi, H. (2021). Permasalahan belajar dari rumah bagi guru lembaga pendidikan anak usia dini di daerah terpencil. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(2), 130-144. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v6i2.1928>
- Purnamasari, Y. M., & Wuryandani, W. (2019). Media pembelajaran big book berbasis cerita rakyat untuk meningkatkan karakter toleransi pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 90-99. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.273>
- Putra, M. L. (2017). *Catatan Komnas HAM, kasus intoleransi meningkat setiap tahun*. Kompas.com <https://nasional.kompas.com/read/2017/01/05/18280081/catatan.komnas.ham.kasus.intoleransi.meningkat.setiap.tahun>
- Putri, Y., Diana, D., & Jati, S. N. (2020). Pengaruh penggunaan media audio-visual terhadap pengetahuan pencegahan pelecehan seksual pada anak Kelompok B2 di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Kota Pontianak. *Edukasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1). <https://doi.org/10.29406/jepaud.v8i1.2183>
- Putry, R. (2019). Nilai pendidikan karakter anak di sekolah perspektif Kemendiknas. *Gender Equality: International Journal of Child and Gender Studies*, 4(1), 39-54. <https://doi.org/10.22373/equality.v4i1.4480>
- Rizkiyah, P. (2022). Pengembangan buku cerita bergambar berbasis digital untuk meningkatkan kecakapan literasi digital anak usia dini. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 4(1), 115-133. <https://doi.org/10.35473/ijec.v4i1.1230>
- Rusmiati, E. T. (2023). Penanaman nilai-nilai toleransi pada anak usia dini. *ABDI MOESTOPO: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 6(2), 248-256. <https://doi.org/10.32509/abdimoestopo.v6i2.3077>
- Setiawan, D., Fathurrahman, M., Sukarjo, S., & Hasanah, N. N. (2020). Media audio visual mapel PPKn materi hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai masyarakat untuk siswa kelas v. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 49(2), 55-61. <https://doi.org/10.15294/lik.v49i2.27243>
- Shamir, A., Korat, O., & Barbi, N. (2008). The effects of CD-ROM storybook reading on low SES kindergarteners' emergent literacy as a function of learning context. *Computers & Education*, 51(1), 354-367. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2007.05.010>
- Smeets, D. J., & Bus, A. G. (2012). Interactive electronic storybooks for kindergartners to promote vocabulary growth. *Journal of experimental child psychology*, 112(1), 36-55. <https://doi.org/10.1016/j.jecp.2011.12.003>
- Smeets, D. J. H., & Bus, A. a. G. (2012). Interactive electronic storybooks for kindergartners to promote vocabulary growth. *Journal of experimental child psychology*, 112(1), 36-55. <https://doi.org/10.1016/j.jecp.2011.12.003>
- Subiyantoro. (2020). *Contoh baik toleransi*. Itjen Kemendikbud <https://itjen.kemdikbud.go.id/public/post/detail/contoh-baik-toleransi>
- Syed Yasin, S. N., Mohd Abd Majid, H. A., Mohd Bahrin, U. F., Hamzah, S. S., & Eri, Z. D. (2020). Bilingual e-story book for hearing-impaired students (BeSH) toward sustainability learning. *Charting the Sustainable Future of ASEAN in Science and Technology: Proceedings from the 3rd International Conference on the Future of ASEAN (ICoFA) 2019-Volume 2*,
- Wafa, M. H. (2022). Peningkatan toleransi beragama di Taman Kanak Kanak Assyafi'iyah Lamongan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 28(1), 91-95. <https://doi.org/10.24114/jpkm.v28i1.24277>