Volume 9 Issue 6 (2025) Pages 3428-3439
Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online)

Pengembangan Ebook "Petualangan Belang dan Putih" untuk Mengembangkan Kemampuan Interpersonal Anak Usia Dini

Cut Amelia Salwa[1]✉, Lina Amelia[2]
Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, Indonesia(1,2)
DOI: 10.31004/obsesi.v9i6.7698

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *e-book* berjudul "Petualangan Belang dan Putih" sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan interpersonal anak usia dini di TK Negeri 5 Banda Aceh. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri atas 35 anak kelas B. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan angket validasi oleh ahli materi, ahli media, dan guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *e-book* memperoleh nilai kelayakan sebesar 90% dari ahli materi, 92% dari ahli media, dan 92% dari guru, yang termasuk kategori "sangat layak". Berdasarkan hasil implementasi, *e-book* "Petualangan Belang dan Putih" terbukti membantu meningkatkan kemampuan interpersonal anak dan layak di gunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan di PAUD.

Kata Kunci: *Ebook, Kemampuan interpersonal, Anak Usia Dini, model ADDIE.*

Abstract

This study aims to develop an e-book titled "Petualangan Belang dan Putih" as a learning medium to enhance interpersonal skills among early childhood students at TK Negeri 5 Banda Aceh. The research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects were 35 children from class B. Data were collected through observations and validation questionnaires completed by material experts, media experts, and teachers. The results showed that the e-book received a feasibility score of 90% from material experts, 92% from media experts, and 92% from teachers, all of which fall into the "highly feasible" category. Based on the implementation results, the e-book "The Adventures of Belang and Putih" was proven to help improve children's interpersonal skills and is suitable to be used as an enjoyable learning medium in early childhood education.

Keywords: *E-book, Interpersonal Skills, Early Childhood, ADDIE Model*

Copyright (c) 2025 Cut Amelia Salwa & Lina Amelia
✉ Corresponding author:
Email Address: 220210042@student.ar-raniry.ac.id (Banda Aceh, Indonesia)
Received 17 November 2025, Accepted 26 December 2025, Published 26 December 2025

DOI: 10.31004/obsesi.v9i6.7698

Pendahuluan

Anak usia dini mencakup anak-anak di bawah usia enam tahun. Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, pemerintah mendefinisikan anak usia dini adalah anak yang berusia antara 0 dan 6 tahun. Anak usia dini mengacu pada tahap perkembangan yang berfokus pada meletakkan dasar untuk pertumbuhan dalam keterampilan fisik, kecerdasan, sosio-emosional, bahasa, dan komunikasi (Umi Kalsum et al., 2023). Tahap ini penting untuk membentuk karakter anak dan kesuksesan pendidikan di masa depan.

Masa usia dini sering dikenal dengan masa *Golden Age*. Pada masa ini anak mengalami perkembangan yang sangat cepat sehingga perlu memaksimalkan pertumbuhannya melalui stimulasi pendidikan yang tepat. Pendidikan Anak Usia Dini adalah tingkat pendidikan sebelum pendidikan dasar. PAUD (Pendidikan anak usia dini) adalah bentuk intervensi pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir hingga usia enam tahun (Watini et al., 2020), dengan memberikan rangsangan pendidikan melalui pelatihan yang terstruktur guna mendukung perkembangan fisik dan mental anak. Program ini bertujuan untuk mempersiapkan anak agar siap secara optimal dalam memasuki jenjang pendidikan selanjutnya, baik melalui jalur formal, nonformal, maupun informal (Jantrika & Marlina, 2021). Pembelajaran anak usia dini di upayakan supaya bisa meningkatkan segala aspek pertumbuhan anak secara maksimal.

Anak Usia Dini mengalami fase tumbuh kembang yang sangat pesat, termasuk pada otaknya. Oleh karena itu, pada fase ini anak memerlukan bimbingan dan stimulasi positif dari lingkungannya. Pada masa ini, perkembangan kemampuan interpersonal menjadi salah satu aspek penting yang perlu mendapatkan perhatian khusus. Howard Gardner adalah orang yang membentuk kecerdasan interpersonal. Kemampuan interpersonal mencakup keterampilan seperti berkomunikasi, bekerja sama, serta memahami dan menghargai perasaan orang lain (Fauziaturromah & Listiana, 2023). Kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan seseorang dalam menjalin interaksi dan membangun relasi dengan orang-orang di sekelilingnya. Dengan kecerdasan interpersonal yang berkembang baik, individu mampu berkomunikasi serta berhubungan secara positif dengan orang lain (Qowiyah, 2020). Keterampilan ini sangat penting untuk mendukung anak dalam membangun hubungan sosial yang positif di masa mendatang.

Anak perlu dibiasakan untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, seperti belajar mengendalikan diri, berkomunikasi dengan baik, menunjukkan rasa peduli, memahami perasaan orang lain, serta mampu bekerja sama dengan sesama (Putri & Mulyadi, 2020). Dari Observasi yang dilakukan TK Negeri 5 Banda Aceh permasalahan interpersonal di kalangan anak-anak menjadi salah satu tantangan yang perlu perhatian lebih. Anak-anak pada usia ini sedang dalam tahap perkembangan sosial yang sangat penting, namun sering kali mereka kesulitan untuk merasakan dan memahami perasaan orang lain. Sebagai contoh, dalam bermain bersama, ada anak yang merasa tidak peduli ketika teman lain kesulitan. Misalnya pada saat temannya jatuh, bukannya menolong, mereka hanya melihat bahkan menertawakan temannya tersebut. Hal ini tentunya bisa menimbulkan perasaan tidak nyaman bagi teman-temannya dan memperburuk hubungan sosial di antara mereka.

Penting untuk diingat bahwa anak-anak pada usia dini masih dalam tahap pembelajaran sosial, dan membutuhkan dukungan yang konsisten untuk berkembang menjadi individu yang empatik (Sera Lapanda et al., 2022). lingkungan yang mendukung pengembangan sosial akan membantu anak-anak untuk lebih memahami pentingnya menghargai dan peduli terhadap perasaan orang lain, yang pada gilirannya akan membentuk mereka menjadi individu yang lebih baik dan dapat berinteraksi secara positif dengan sesama.

Kecerdasan interpersonal harus dipupuk sejak dini. Hal ini harus dipenuhi karena individu adalah makhluk sosial (Hanum, 2024). Harapannya, ketika anak-anak beranjak dewasa, mereka dapat berinteraksi dengan baik dengan orang lain di berbagai bidang sosial. Namun, pada kenyataannya, banyak anak usia dini yang masih menghadapi tantangan dalam mengembangkan kemampuan interpersonal. Faktor-faktor seperti kurangnya interaksi sosial yang bermakna, kurangnya media pembelajaran yang sesuai (Puspita, 2025), serta dominasi penggunaan teknologi tanpa pengawasan dapat menghambat proses pembelajaran interpersonal anak. Dengan demikian,

DOI: 10.31004/obsesi.v9i6.7698

perlu inovasi dalam menciptakan media pembelajaran yang mampu mendukung pengembangan kemampuan ini secara efektif.

Ketersediaan media pembelajaran digital yang secara khusus dirancang untuk mengembangkan kemampuan interpersonal anak masih sangat terbatas. Media yang digunakan selama ini cenderung berfokus pada perkembangan literasi atau aspek akademik lainnya, sehingga belum memenuhi kebutuhan pembelajaran interpersonal secara optimal. Karena itu, diperlukan inovasi berupa media pembelajaran yang lebih menarik, relevan, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan adalah *e-book*. Media ini tidak hanya menarik perhatian anak melalui visual dan cerita yang kreatif, tetapi juga dapat dirancang untuk menyampaikan pesan-pesan moral dan sosial yang relevan. *E-book* merupakan pengembangan lebih lanjut dari buku yang dikemas secara digital, menarik secara visual, dan menampilkan konten yang beragam (Anjarwati, 2023). *E-book* juga praktis, jika buku fisik berisi satu cerita bergambar, sebuah *e-book* dapat berisi banyak cerita bergambar.

E-book mempunyai beragam keunggulan jika dibandingkan dengan buku tradisional (Utari et al., 2024). *E-book* bisa diakses dengan mudah dimana dan kapan saja oleh pembacanya karena merupakan bentuk digital (Fetra Bonita Sari, Risda Amini, 2020). Jika buku cetak membutuhkan ruang fisik yang cukup luas untuk menyimpan banyak koleksi, maka e-book tidak memerlukan ruang konvensional tersebut. Penyimpanannya cukup menggunakan kapasitas memori pada perangkat elektronik untuk menampung file e-book.

Beberapa penelitian telah menyoroti efektivitas media *e-Book* dalam pembelajaran anak usia dini. Misalnya, penelitian oleh Maghfirah dan Lina Amelia yang berjudul "Pengembangan E-Book "Hadiah Istimewa" terhadap Jati Diri Anak" (Amelia, 2024). Artikel ini memberikan gambaran yang komprehensif tentang pentingnya pengembangan jati diri melalui media digital. Dengan pendekatan yang sistematis dan data yang mendukung, penelitian ini berhasil menunjukkan potensi *e-book* sebagai alat yang efektif dalam pendidikan anak usia dini. Selanjutnya penelitian oleh Yuniar Fauziaturromah dan Aan Listiana yang berjudul "Konsep Kecerdasan Interpersonal Menurut Howard Gardner Pada Pendidikan Anak Usia Dini" (Fauziaturromah & Listiana, 2023) Penelitian ini membahas pentingnya kecerdasan interpersonal dalam konteks pendidikan anak usia dini (PAUD). Lebih lanjut penelitian oleh Shareen Gulam Rasul, Fei Ping Por dan Thoolasi Kanesin yang berjudul *"Multiple Intelligence: Learning with Interactive eGuide Book for Enhancing Young Children's Intrapersonal and Interpersonal Intelligences"* (Rasul et al., 2023) penelitian ini berfokus pada peningkatan kecerdasan intrapersonal dan interpersonal anak melalui buku eGuide interaktif selama lockdown COVID-19.

Penelitian-penelitian terdahulu lebih menekankan pada kajian konsep umum dan pengembangan e-book untuk aspek perkembangan yang berbeda atau dalam konteks daring, dan membahas e-book untuk meningkatkan literasi, sedangkan artikel "Pengembangan E-book Petualangan Belang dan Putih" berfokus pada penerapan nyata media *e-book* interaktif di lingkungan PAUD untuk secara khusus mengembangkan kecerdasan interpersonal Anak Usia Dini (AUD) melalui pengujian validitas kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran.

Cerita yang disajikan dalam *e-book* ini dirancang untuk mengajarkan anak tentang kerja sama, empati, dan kemampuan menyelesaikan konflik dengan cara yang sederhana dan menarik. Selain itu, penggunaan *e-book* juga sejalan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pembelajaran digital di era modern. Dengan memanfaatkan *e-book* berbasis cerita, diharapkan proses pembelajaran dapat dilakukan secara menyenangkan dan efektif.

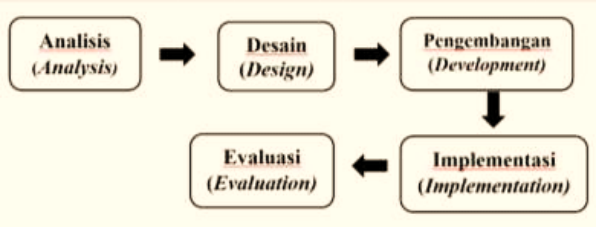
Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan e-book "Petualangan Belang dan Putih" dalam meningkatkan kemampuan interpersonal anak usia dini dan juga untuk mengetahui kelayakan *e-book* "Petualangan Belang dan Putih" dalam meningkatkan kemampuan interpersonal anak di TK Negeri 5 Banda Aceh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *ebook* "Petualangan Belang dan Putih" memperoleh kategori sangat layak di gunakan. Dengan adanya media ini, diharapkan anak-anak dapat belajar nilai-nilai sosial secara lebih menyenangkan dan mudah dipahami, sehingga mendukung proses perkembangan mereka secara optimal.

DOI: 10.31004/obsesi.v9i6.7698

Metodologi

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (RnD). Metode RnD merupakan pendekatan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk sekaligus menguji tingkat keefektifannya (Okpatrioka, 2023). Proses pengembangan produk memerlukan analisis kebutuhan yang mendalam serta evaluasi menyeluruh agar produk yang dihasilkan dapat digunakan dan memberikan manfaat bagi masyarakat luas (Waruwu, 2024). Dengan demikian, penelitian perlu dilakukan untuk menilai sejauh mana produk tersebut efektif.

Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ini terdiri dari lima fase: *Analysis, Design, Development, Implementasi* dan *Evaluation* disingkat ADDIE (Rustandi & Rismayanti, 2021). Model ADDIE adalah model desain pembelajaran yang sistematis. Model pengembangan ini dirancang oleh Reiser dan Mollenda di Amerika Serikat (Hidayat & Nizar, 2021). Pemilihan Model ADDIE didasarkan pada keunggulan yang dimilikinya. Model ADDIE menggambarkan fleksibilitas dan dinamika dalam memulai pengembangan. Dalam pola ini terdapat hubungan timbal balik antara elemen dan tahap pengembangan. Setiap elemen model memperoleh kesempatan untuk dinilai dan direvisi sebelum melanjutkan tahap pengembangan elemen selanjutnya. Lebih praktis dan terstruktur serta memiliki langkah kerja operasional.



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Produk Adaptasi dari Model ADDIE

Populasi dalam penelitian ini mencakup anak-anak kelas B di TK Negeri 5 Banda Aceh yang berusia 5–6 tahun, dengan total 88 peserta didik. Sampel penelitian diambil menggunakan teknik random sampling, yaitu metode pemilihan sampel secara acak dari anggota populasi tanpa mempertimbangkan perbedaan atau tingkatan tertentu dalam populasi tersebut (Hilyati et al., 2023). Sampel yang diambil berjumlah 35 orang anak. Teknik ini digunakan untuk memberikan kesempatan yang sama bagi seluruh peserta didik dalam populasi (88 anak kelas B) untuk terpilih menjadi sampel penelitian. Pengambilan secara acak dilakukan guna menghindari bias pemilihan, sehingga sampel yang diperoleh (35 anak) dapat mewakili populasi secara lebih objektif. Selain itu, penggunaan random sampling sesuai dengan kebutuhan penelitian berbasis *Research and Development*, karena uji coba produk perlu melibatkan sampel yang bersifat representatif agar hasil validasi dan implementasi e-book dapat menggambarkan efektivitasnya secara umum dalam konteks pembelajaran PAUD.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan melalui observasi dan menggunakan angket penilaian kelayakan. Angket penilaian kelayakan digunakan untuk menilai kelayakan dari *ebook* untuk kecerdasan interpersonal anak yang telah dikembangkan. Dalam proses pengujian kelayakan suatu produk, tingkat kelayakan biasanya dinilai melalui persentase skor. Semakin tinggi skor yang diperoleh, semakin baik pula kualitas serta tingkat kelayakan produk tersebut. Suatu produk dinyatakan layak apabila persentase penilaiannya berada pada rentang 80%–100% (Setiawan et al., 2021). Kepraktisan buku dievaluasi melalui penilaian oleh ahli materi dan ahli media, serta melalui uji coba lapangan oleh guru. Validator yang terdiri dari ahli materi dan ahli media merupakan dosen dari Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang menilai kelayakan media e-book "Petualangan Belang dan Putih". Instrumen validasi materi dan media dapat dilihat pada Tabel 2 dan 3.

DOI: 10.31004/obsesi.v9i6.7698

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kelayakan produk. Langkah yang digunakan untuk menganalisis kriteria kelayakan produk yang dikembangkan yaitu dengan menghitung presentase kelayakan dengan skala likert (Mudianti & Rizqiyani, 2025). Rumus yang digunakan yaitu:

$$NP = \frac{R}{SM} X\ 100\%$$

Keterangan:
NP : Nilai persentase yang dicari
R : Skor dari jawaban responden
SM : Skor maksimal dari tes yang di gunakan

Tabel 1. 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)

Tabel 2. Instrumen Validasi Media Oleh Ahli Media

Kategori	Aspek	Kriteria Penilaian
Bahasa	Kejelasan cerita	Kejelasan bahasa yang digunakan dalam ebook
Performance	Ukuran	Ebook memiliki ukuran teks dan gambar yang besar
Desain grafis	Cover	Ebook memiliki cover yang menarik
	Warna	*Ebook* memiliki berbagai macam warna di dalamnya
Aspek kemudahan penggunaan	Penggunaan ebook dalam pembelajaran	Ebook mudah untuk digunakan oleh anak

Sumber (Fitriani et al., 2021)

Tabel 3. Intrumen Validasi Materi Oleh Ahli Materi

Kategori	Aspek	Kriteria Penilaian
Kelayakan Isi	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Kesesuaian materi yang di sajikan dalam *ebook* dengan tujuan untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal anak usia dini
	Kesesuaian materi media dengan usia perkembangan anak	Kesesuaian materi media pembelajaran *ebook* degan tingkat perkembangan anak usia dini
	Kesesuaian materi dengan tema pembelajaran	Kesesuaian materi media pembelajaran *ebook* dengan tema pembelajaran anak usia 5-6 tahun
Performance	Kesesuaian materi dengan judul media penelitian	Materi yang ada didalam ebook sesuai dengan Judul media penelitian
Bahasa	Kesesuaian huruf dan kemudahan dalam membaca	Memiliki bahasa yang mudah dipahami oleh anak, dan ukuran huruf yang besar dan jelas dilihat oleh anak

Sumber (Usep Kestiawan, 2016)

Instrumen validasi pada penelitian ini dirancang berdasarkan kriteria penilaian media pembelajaran digital untuk anak usia dini, yang meliputi kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran, keterpaduan dengan tahap perkembangan anak, kualitas tampilan visual, serta aspek kemudahan saat e-book digunakan. Setiap indikator disusun dengan merujuk pada konsep media visual dan prinsip pengembangan media digital untuk PAUD. Validator ahli materi, ahli media, dan

DOI: 10.31004/obsesi.v9i6.7698

guru, dihitung persentasenya berdasarkan skor aktual dan skor maksimal pada instrumen masing-masing. Selanjutnya, persentase kelayakan ditentukan melalui perbandingan nilai tersebut dengan kriteria kelayakan yang diinterpretasikan sesuai pedoman Sugiyono (2016): 82–100% (sangat layak), 63–81% (layak), 44–62% (kurang layak), dan 25–43% (tidak layak).

Hasil dan Pembahasan

***Analysis* (Analisis).**

Tahap analisis dalam model ADDIE memiliki peran penting untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran yang khas dan sesuai dengan karakteristik masing-masing institusi (Siregar & Rahmayanti, 2025). Pada tahap Analisis Peneliti melakukan analisis terkait penggunaan *E-Book* "Petualangan Belang Dan Putih" sebagai media pembelajaran di TK Negeri 5 Banda Aceh, dan tidak ditemukannya media *ebook* tersebut. Dengan demikian, produk yang dikembangkan menawarkan berbagai kelebihan serta manfaat bagi proses pembelajaran. Untuk membantu guru maupun orang tua dalam menstimulasi kecerdasan interpersonal anak, peneliti merancang sebuah e-book yang dapat diakses dengan mudah oleh siapa saja, baik di lingkungan sekolah maupun di rumah.

Selain itu, teori kecerdasan interpersonal Gardner (Fauziaturromah & Listiana, 2023) menekankan bahwa anak memerlukan pengalaman sosial yang bermakna untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama. Ketiadaan media yang mendukung proses tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan perkembangan dan fasilitas pembelajaran yang tersedia. Oleh karena itu, e-book dirancang dengan fitur cerita, ilustrasi, dan audio yang mendorong pemahaman sosial anak.

***Design* (Perancangan).**

Setelah tahap analisis selesai dilaksanakan, langkah berikutnya adalah tahap perancangan yaitu proses merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan.. Pada tahap perancangan, dilakukan perancangan produk yang akan dikembangkan berdasarkan hasil analisis yang telah diperoleh pada tahap sebelumnya (Rachma et al., 2023). Elemen *e-book* disusun berdasarkan teori desain media visual (Arsyad, 2019), yang meliputi keseimbangan warna, kejelasan teks, daya tarik ilustrasi, dan kesederhanaan tampilan bagi anak usia dini. Prinsip ini selaras dengan penelitian (Utari et al., 2024) yang menegaskan bahwa e-book yang efektif harus mudah dinavigasi, memiliki visual menarik, dan sesuai karakteristik perkembangan anak usia dini.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan perangkat (*Hardware*) untuk membuat media pembelajaran *ebook,* menyusun intrumen penilaian kecerdasan interpersonal dan menyusun angket validasi ahli media dan materi.

***Development* (Pengembangan)**

Tahap pengembangan adalah proses mengubah rancangan atau spesifikasi desain menjadi bentuk produk yang nyata dan dapat digunakan (Fitriyah et al., 2021). Pada tahap ini dilakukan proses pengembangan e-book "Petualangan Belang dan Putih" serta penyusunan instrumen untuk uji kelayakan oleh ahli media dan ahli materi. Pada tahap ini, *e-book* masih memerlukan sejumlah perbaikan berdasarkan hasil penilaian dari kedua ahli tersebut. Pada awal penulisan e-book "Petualangan Belang dan Putih" ini berlangsung selama dua minggu, tahap pengembangan diawali dengan membuat cover cerita sampai biodata penulis menggunakan aplikasi Canva.com, *Book Creator,* dan *wordwall*. Hasil pengembangan e-book dapat dilihat pada Gambar 2 dan Gambar 3.

DOI: 10.31004/obsesi.v9i6.7698

Gambar 2. *E-book* Sebelum Revisi

Gambar 3. *E-book* Setelah Revisi

Pengembangan yang dilakukan setelah revisi yaitu : 1) Menambahkan elemen audio pada setiap dialog dan bagian cerita dalam buku. Penambahan suara ini bertujuan untuk meningkatkan pengalaman membaca interaktif serta membantu pembaca, khususnya anak-anak, dalam memahami isi cerita dengan lebih baik, 2) Pengembangan kedua dilakukan pada aspek karakter visual, yaitu dengan menyeragamkan karakter kucing agar memiliki tampilan yang konsisten di setiap halaman buku. Perubahan ini bertujuan untuk meningkatkan kesinambungan visual serta memperkuat identitas karakter dalam keseluruhan cerita.

***Implementation* (Penerapan).**

Kegiatan ini di terapkan didalam pembelajaran guna untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran (Maulana & Junianto, 2022). Peneliti melakukan uji coba di kelas B1 sebanyak 35 anak di TK Negeri 5 Banda Aceh. Proses penerapan dilakukan dengan bantuan *Proyektor* dan *Speaker* yang akan memudahkan anak dalam melihat dan mendengar keseluruhan isi

DOI: 10.31004/obsesi.v9i6.7698

cerita dalam *ebook*. Seluruh alat yang digunakan dalam penerapan *ebook* di fasilitasi oleh TK Negeri 5 Banda Aceh.

Sebelum proses implementasi dilakukan, guru terlebih dahulu memberikan penjelasan kepada peserta didik mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan pada hari tersebut. Setelah itu, peneliti menyampaikan informasi terkait keunggulan *e-book* yang akan digunakan, antara lain bahwa *e-book* tersebut dilengkapi dengan fitur suara yang memudahkan anak-anak yang belum lancar membaca untuk memahami isi cerita. Selanjutnya, proses implementasi dilakukan dengan kegiatan membaca cerita melalui e-book tersebut. Selama kegiatan berlangsung, beberapa anak menunjukkan ketertarikan dengan mengajukan pertanyaan spontan terkait isi cerita. Setelah sesi membaca selesai, peneliti mengajak peserta didik untuk memainkan permainan interaktif (kuis) yang terdapat dalam *e-book.*

Pada tahap akhir, peneliti melakukan refleksi dengan menanyakan pendapat anak-anak mengenai kemudahan dan keseruan *e-book* yang telah digunakan. Berdasarkan hasil implementasi yang telah dilakukan, respon peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap media pembelajaran tersebut. Hal ini terlihat dari beberapa tanggapan positif yang disampaikan anak, seperti: 1) "Bukunya seru, Bu, karena ada permainannya." 2) "Kucingnya lucu, Bu." 3) "Bukunya keren, Bu, karena ada suaranya."

Respon tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan *e-book* dapat menarik minat anak dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam kegiatan membaca. Respon positif anak ini mendukung teori perkembangan sosial (Sera Lapanda et al., 2022) yang menekankan pentingnya pengalaman belajar yang menyenangkan dan partisipatif untuk meningkatkan kemampuan interpersonal

Evaluations (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilaksanakan dengan mengumpulkan masukan serta saran dari ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi (guru kelas B1), serta melalui uji coba kepada 35 peserta didik kelompok B di TK Negeri 5 Banda Aceh. Seluruh hasil penilaian tersebut kemudian digunakan sebagai dasar untuk merumuskan desain akhir produk. Adapun hasil validasi yang dilakukan oleh ketiga ahli dapat dilihat melalui Tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi

Kategori	Jumlah
Total Skor	27
Skor Maksimal	30
Persentase	100%
Hasil	90%

Berdasarkan hasil validasi ahli materi terhadap *ebook* "Petualangan Belang Dan Putih" dinyatakan sangat layak digunakan untuk mengembangkan kemampuan interpersonal anak usia dini. Selanjutnya hasil validasi ahli media dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Media

Kategori	Jumlah
Total Skor	23
Skor Maksimal	25
Persentase	100%
Hasil	92%

Dapat disimpulkan berdasarkan dari persentase dapat diketahui hasil validasi ahli media terhadap *ebook* "Petualangan Belang dan Putih" dinyatakan sangat layak di gunakan untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal anak usia dini. Selanjutnya yaitu hasil penilaian dari respon guru terhadap *ebook* dapat dilihat dari tabel 7. Sebagai berikut:

DOI: 10.31004/obsesi.v9i6.7698

Tabel 7. Hasil Validasi Media dan Materi Oleh Guru

Aspek	Kategori	Guru 1	Guru 2
Media	Total Skor	23	22
	Skor Maksimal	25	25
	Persentase	100%	100%
	Hasil	**92%**	**88%**
Materi	Total Skor	28	29
	Skor Maksimal	30	30
	Persentase	100%	100%
	Hasil	**93%**	**96%**

Berdasarkan pemerolehan persentase dari respon guru terhadap *ebook* "Petualangan Belang dan Putih" setelah di hitung rata-rata nya maka memperoleh nilai 90% untuk validasi media, dan 94% untuk validasi materi. Keduanya sesuai dengan kriteria sangat layak di gunakan untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal anak usia dini.

Isi *e-book* **"**Petualangan Belang dan Putih**"** mengandung nilai-nilai pendidikan sosial dan karakter yang penting bagi anak usia dini. Melalui tokoh-tokohnya, yaitu Belang, Putih, dan Bruno, anak-anak diajak untuk belajar berkomunikasi dengan baik, menjalin hubungan sosial yang positif, serta menyelesaikan masalah secara bijaksana. Karakter Belang digambarkan sebagai sosok yang ramah, dan pandai berbicara dengan sopan, sehingga anak dapat meneladani cara berkomunikasi yang santun dan menghargai orang lain. Sementara itu, Putih menunjukkan sikap empati, kesabaran, dan kerja sama, yang mengajarkan anak pentingnya memahami perasaan teman serta berperilaku baik dalam berinteraksi sosial. Adapun Bruno yang suka menolong dan juga memiliki rasa empati yang tinggi, menjadi contoh bagi anak-anak tentang pentingnya saling peduli dan membantu sesama tanpa mengharapkan imbalan. Melalui alur cerita yang sederhana dan ilustrasi yang menarik, *e-book* ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna, membantu anak-anak mengembangkan kemampuan komunikasi, sosial, dan pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu, *e-book* ini juga dilengkapi dengan panduan aktivitas interaktif yang dapat dilakukan bersama orang tua maupun guru, sehingga proses pembelajaran tidak hanya bersifat pasif melalui membaca, tetapi juga aktif melalui kegiatan yang menyenangkan dan bermakna. Aktivitas ini melibatkan diskusi dan latihan sederhana untuk mempraktikkan nilai-nilai interpersonal yang diajarkan dalam cerita. Aktivitas interaktif ini dirancang untuk membantu anak memahami dan mempraktikkan nilai-nilai interpersonal yang disampaikan dalam cerita, seperti kerja sama, empati, komunikasi yang baik, serta cara menyelesaikan masalah secara damai.

Kriteria kelayakan *e-book* dalam menarik perhatian anak dapat dilihat dari beberapa aspek penting, seperti penggunaan warna yang dirancang dengan menarik, keberfungsian tombol suara sesuai kebutuhan, serta pemuatan indikator materi yang relevan dengan kehidupan anak usia dini. Selain itu, audio yang digunakan juga terdengar jelas sehingga mampu membantu anak memahami isi cerita dengan lebih baik. Hal ini sejalan dengan pendapat peneliti (Pangestu et al., 2024) yang menyatakan bahwa aspek kelayakan kegrafikan mencakup desain antarmuka (*interface*) dengan tampilan yang menarik, perpaduan warna yang harmonis, serta tombol navigasi yang berfungsi dengan baik sesuai perannya. Sementara itu, pada aspek materi dan bahasa, kriteria kelayakan mencakup kesesuaian konten dengan karakteristik anak usia dini, penyusunan materi yang runtut, penggunaan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami, pemilihan huruf yang menarik, kejelasan tulisan, serta kualitas unsur audio yang mendukung proses belajar anak secara optimal.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari ahli materi 90%, ahli media 92%, dan respon guru 92%, Hasil analisis menunjukkan bahwa media *ebook* "Petualangan Belang dan Putih" termasuk dalam kategori sangat layak. Melalui pengisian intrumen validasi media dan materi oleh guru mengatakan *e-book* dinilai sangat baik karena mampu membantu anak yang belum mengenal huruf melalui fitur audio yang tersedia dan penggunaannya pun mudah. Anak-anak juga tampak sangat antusias saat mendengarkan cerita yang disajikan dan mengisi kuis yang ada dalam *ebook*.

DOI: 10.31004/obsesi.v9i6.7698

Hal ini sejalan dengan pendapat peneliti terdahulu (Julaikah et al., 2022) yang menjelaskan bahwa tingkat kepraktisan *e-book* dapat dilihat dari aspek keterbacaan dan keefektifannya. Keefektifan tersebut diukur melalui adanya peningkatan hasil belajar peserta didik, serta respon positif dari siswa dan guru yang terlibat dalam uji coba penggunaan *e-book*. Selain itu, *e-book* dinyatakan efektif apabila reaksi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran menunjukkan kategori minimal baik, yang berarti media tersebut mampu menarik perhatian, memudahkan pemahaman, dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

Simpulan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *e-book* "Petualangan Belang dan Putih" merupakan media pembelajaran digital yang efektif dalam mendukung pengembangan kemampuan interpersonal anak usia dini. Integrasi elemen visual, audio, dan aktivitas interaktif di dalam *e-book* mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna serta mendorong anak untuk memahami dan mempraktikkan nilai-nilai sosial seperti kerja sama, komunikasi positif, dan penyelesaian konflik secara konstruktif.

Temuan ini memperkuat argumen bahwa media digital berbasis cerita memiliki potensi signifikan dalam memperkaya strategi pembelajaran di PAUD. Selain itu, penggunaan *e-book* juga berkontribusi terhadap peningkatan keterlibatan anak dan memfasilitasi interaksi yang lebih efektif antara guru, peserta didik, dan orang tua. Implikasi penelitian ini menegaskan perlunya pemanfaatan media digital yang inovatif dalam pembelajaran PAUD, serta mendorong pengembangan lebih lanjut melalui perluasan konten, peningkatan interaktivitas, dan pengujian efektivitas pada konteks institusi yang lebih beragam.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan penghargaan yang mendalam kepada dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi selama proses penelitian berlangsung hingga artikel ini dapat diselesaikan. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak TK Negeri 5 Banda Aceh yang telah memberikan kesempatan dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian, serta kepada seluruh guru dan peserta didik yang terlibat aktif selama kegiatan uji coba berlangsung.

Penulis juga turut menyampaikan terima kasih kepada rekan-rekan mahasiswa Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Ar-Raniry Banda Aceh atas kerja sama, dukungan, dan semangat yang diberikan selama proses pengembangan e-book ini. Ucapan apresiasi yang mendalam juga diberikan kepada keluarga tercinta atas doa serta dorongan tanpa henti, sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

Daftar Pustaka

Amelia, L. (2024). Pengembangan E-Book " Hadiah Istimewa " terhadap Jati Diri Anak. *Journal on Early Childhood*, *7*(2), 563–571. https://doi.org/10.31004/aulad.v7i2.735

Anjarwati, F. (2023). Penggunaan E-Book Story Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Benua Etam Ramah Anak Usia Dini*, *1*(1), 36–41.

Arsyad, A. (2019). *media pembelajaran*. rajawali pers.

Fauziaturromah, Y., & Listiana, A. (2023). Konsep Kecerdasan Interpersonal Menurut Howard Gardner Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Paud Agapedia*, *07*(01), 103–108. https://doi.org/10.17509/jpa.v7i1.59925

Fetra Bonita Sari, Risda Amini, M. (2020). Penggunaan Media Interaktif Bebrbasis. *Jurnal Basicedu*, *5*(5), 3(2), 524–532. https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971

Fitriani, D., Fajriah, H., & Wardani, A. (2021). Mengenalkan Pendidikan Seks Pada Anak Usia Dini Melalui Buku Lift the Flap "Auratku." *Gender Equality: International Journal of Child and Gender Studies*, *7*(1), 33. https://doi.org/10.22373/equality.v7i1.8683

Fitriyah, I., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Prezi Dengan Model ADDIE pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi. *Jurnal Inovasi*

DOI: 10.31004/obsesi.v9i6.7698
Teknologi Pendidikan, *8*(1), 84–97. https://doi.org/10.21831/jitp.v8i1.42221

Hanum, P. (2024). Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Dalam Pembelajaran Kooperatif Melalui Media Balok di SDN 105317 Lau Barus. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, *2*(1), 119–123. https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/khidmat/article/view/860

Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal UIN*, *1*(1), 28–37.

Hilyati, I., Hakim, L., & Yulaini, E. (2023). Pengaruh Metode Pembelajaran Outdoor Study Terhadap Hasil Belajar IPA Di SD Negeri 232 Palembang. *Jurnal Dunia Pendidikan*, *4*(1), 62–72. https://doi.org/10.55081/jurdip.v4i1.1178

Jantrika, S., & Marlina, S. (2021). Dampak Pembelajaran Saat Pandemi Dalam Mentsimulasi Kemampuan Sosial Anak di TK Negeri Pembina 01 Pancung Soal Pesisir Selatan. *Jurnal Pendidikan*, *5*(1), 98–108.

Julaikah, Martadi, & Warih Handayaningrum. (2022). Ebook Ineraktif Menggambar Untuk Melatih Kemampua Berpikir Tingkat Tinggi (Hots). *Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, *8*(2), 202–212. https://doi.org/10.30651/pedagogi.v8i2.14669

Maulana, M. I., & Junianto, E. (2022). Penerapan Model ADDIE Dalam Pembuatan Permainan Edukasi Bahasa Inggris. *Jurnal Responsif*, *4*(1), 12–22.

Mudianti, H., & Rizqiyani, R. (2025). Pengembangan Media Buku Cerita Digital Dalam Meningkatkan Moral Anak Usia Dini Usia 4-5 Tahun. *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, *11*(1), 1–16. https://doi.org/10.22373/bunayya.v11i1.28024

Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, *1*(1), 86–100.

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

Puspita, W. (2025). Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan PAUD di Kecamatan Maron Kabupaten Probolinggo. *Journal of Education and Pedagogy*, *2*(April), 36–44. https://doi.org/10.62354/jep.v2i1.35

Putri, P. P., & Mulyadi, S. (2020). Pengaruh Permainan Treasure Hunt Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Paud Agapedia*, *4*(1), 118–130. https://doi.org/10.17509/jpa.v4i1.27203

Qowiyah, S. H. (2020). Analisis Kecerdasan Interpersonal Anak Kelompok B. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *11*(2), 96–101. https://doi.org/10.17509/cd.v11i2.26239

Rachma, A. fadia, Iriani, T., & Handoyo, santoso sri. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, *01*(08), 506–516. https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554

Rasul, S. G., Por, F. P., & Kanesin, T. (2023). Multiple Intelligence: Learning with Interactive eGuide Book for Enhancing Young Children's Intrapersonal and Interpersonal Intelligences. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *15*(1), 46. https://doi.org/10.30595/dinamika.v15i1.17342

Rismayanti, T. A., Anriani, N., & Sukirwan, S. (2022). Deskripsi Kebutuhan E-Modul Berbantuan Smartphone Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Smp. *Wilangan: Jurnal Inovasi Dan Riset Pendidikan Matematika*, *3*(3), 203. https://doi.org/10.56704/jirpm.v3i3.13292

Rustandi, A., & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, *11*(2), 57–60. https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546

Sera Lapanda, Sofia, A., & Drupadi, R. (2022). Hubungan Empati dengan Perilaku Prososial Anak Usia Dini. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(2), 1–7.

DOI: 10.31004/obsesi.v9i6.7698

https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol4.no2.a5817

Setiawan, H. R., Rakhmadi, A. J., & Raisal, A. Y. (2021). Pengembangan Media Ajar Lubang Hitam. *Jurnal Kumparan Fisika*, *4*(2), 112–119. https://doi.org/10.33369/jkf.4.2.112-119

Siregar, T., & Rahmayanti, Y. (2025). Implementasi Pengembangan Model ADDIE Pada Dunia Pendidikan. *Jurnal Hasil Penelitian Dan Pengembangan (JHPP)*, *3*(2), 85–100. https://doi.org/10.61116/jhpp.v3i2.561

Umi Kalsum, Arsy Arsy, Rubi'ah Salsabilah, Patria Nabila Putri, & Dwi Noviani. (2023). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Perspektif Islam. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *1*(4), 94–113. https://doi.org/10.47861/khirani.v1i4.632

Usep Kestiawan. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini.

Utari, R., Dwija, P., & Ani Nur, A. (2024). Pemanfaatan E-book Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Dongeng Pada Siswa Sekolah Dasar. *Academy of Education Journal*, *15*(1), 91–101. https://doi.org/10.47200/aoej.v15i1.2128

Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *9*(2), 1220–1230. https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141

Watini, S., Guru, P., Anak, P., & Dini, U. (2020). Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Implementasi Model Pembelajaran Sentra pada TK Labschool STAI Bani Saleh Bekasi Abstrak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(1), 110–123. https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.190