

Pengembangan Buku Panduan Guru Bermain Berpusat pada Anak dengan Buku Digital

Diana Yusuf ^{1*}, Irma Yuliantina ²

^{1, 2} Universitas Panca Sakti Bekasi, Indonesia

* dianaabyan002@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan media pembelajaran yang mampu mendukung pendekatan pembelajaran berpusat pada anak, khususnya di pendidikan anak usia dini. Di era digital, guru memerlukan panduan yang relevan dan interaktif untuk memfasilitasi proses belajar yang sesuai dengan karakteristik anak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan buku panduan digital bagi guru dalam menerapkan pembelajaran berpusat pada anak di TK Islam Al-Fajar, yang berfokus pada anak usia 4–6 tahun. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE, yang mencakup lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data dikumpulkan melalui observasi di kelas dan wawancara dengan tiga guru, serta dilakukan validasi produk oleh dua ahli, masing-masing ahli materi dan ahli media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku digital yang dikembangkan mendapat penilaian sangat layak dari ahli materi dengan nilai rata-rata 3,9, sedangkan dari ahli media memperoleh nilai 2,6 yang dikategorikan layak, dengan saran untuk peningkatan aspek visual. Produk ini terbukti dapat meningkatkan efektivitas guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran, memberikan ruang bagi anak untuk mengeksplorasi secara aktif melalui media digital. Penggunaan buku digital juga menjadikan kegiatan belajar lebih menyenangkan dan interaktif. Pengembangan buku panduan digital ini tidak hanya memenuhi kebutuhan pembelajaran di TK Islam Al-Fajar, tetapi juga berpotensi untuk diterapkan secara lebih luas di lembaga pendidikan anak usia dini lainnya. Penelitian ini merekomendasikan integrasi buku digital dalam kurikulum dan pelatihan guru sebagai langkah strategis untuk memperkuat implementasi pembelajaran berpusat pada anak di era digital.

Keywords: *Pengembangan; Buku Digital; Panduan Guru; Anak Usia Dini; ADDIE*

Pendahuluan

Prestasi Pendidikan adalah aspek penting dalam pembinaan sumber daya manusia di Indonesia. Upaya pembinaan ini dimulai sejak pendidikan anak usia dini, baik melalui jalur formal maupun nonformal, yang melibatkan peran keluarga, masyarakat, dan pemerintah. Semua pihak berkontribusi melalui bimbingan, pengajaran, dan pelatihan untuk menciptakan generasi bangsa yang berkualitas. Melalui pendidikan, peserta didik diharapkan dapat secara aktif mengembangkan potensi diri, termasuk kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan untuk diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara (Okayanti et al., 2023). Pendidikan anak usia dini (PAUD) memiliki peran yang sangat krusial dalam membangun dasar perkembangan anak. Tahap ini anak-anak mengalami periode sensitif dalam pembentukan kognitif, emosional, dan sosial mereka. Oleh karena itu diperlukan pendekatan yang tepat untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, dan menarik bagi anak-anak dalam mengembangkan potensi mereka (Hasanah, 2020).

<https://doi.org/10.30605/jsqp.8.2.2025.5864>

Penelitian adalah proses penyelidikan yang sistematis untuk menyediakan informasi guna menyelesaikan berbagai masalah. Penelitian bertujuan untuk mengidentifikasi dan memecahkan masalah, sehingga menghasilkan informasi yang bermanfaat. Penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk dalam bidang pendidikan. Metode ini bertujuan untuk menciptakan produk yang efektif dan memastikan bahwa produk tersebut memenuhi kebutuhan pembelajaran. R&D berperan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan memberikan solusi yang relevan untuk tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Pengembangan adalah proses yang digunakan untuk menciptakan dan memvalidasi produk pendidikan, yang bisa berupa proses, produk, atau rancangan (Waruwu, 2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D) digunakan untuk menghasilkan desain produk baru, menguji keefektifan produk yang sudah ada, serta mengembangkan produk baru (Kuantitatif, 2016). Penelitian pengembangan berfokus pada penciptaan produk baru atau peningkatan produk yang sudah ada, berdasarkan analisis kebutuhan yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan kuisioner yang mengidentifikasi kebutuhan awal di lapangan.

Pembelajaran diartikan sebagai integritas dari prinsip mengenai pedoman dalam mengatur kondisi untuk mencapai tujuan pendidikan (Anggreni, 2017). Suatu pembelajaran adalah pengaturan lingkungan untuk menghasilkan sebuah interaksi. Menurut Slavin pembelajaran adalah sebuah tindakan seseorang dalam membantu orang lain untuk melakukan pengembangan potensi secara maksimal (Oktaviana et al., 2021). Pembelajaran pada anak usia dini dilakukan dengan cara bermain, melalui sebuah strategi bermain sambil belajar. Kegiatan pembelajaran untuk anak usia dini merupakan pengembangan kurikulum yang konkrit, berupa rencana yang mencakup berbagai pengalaman belajar melalui bermain. Rencana ini disusun berdasarkan potensi anak dan tugas perkembangan yang perlu dikuasai, dengan tujuan mencapai kompetensi yang diharapkan dimiliki oleh anak.

Pembelajaran yang berorientasi pada anak usia dini harus disesuaikan dengan tahap perkembangan usia mereka. Hal ini berarti bahwa pembelajaran perlu menarik minat anak, kemampuan yang diharapkan dapat dicapai, serta kegiatan belajar yang menantang dan sesuai dengan usia anak. Pembelajaran anak usia dini merupakan proses terintegrasi yang mengatur kondisi untuk mencapai tujuan pendidikan. Pembelajaran mencakup pengaturan lingkungan untuk interaksi yang optimal, serta melibatkan tindakan untuk membantu anak mengembangkan potensi mereka secara maksimal. Pembelajaran dilakukan melalui strategi bermain sambil belajar, yang mencakup rencana konkret berisi pengalaman belajar sesuai dengan potensi dan tugas perkembangan anak (Gondiwati & Nurhayati, 2024).

Pembelajaran harus menarik minat anak dan menantang mereka sesuai dengan tahap perkembangan, sehingga kompetensi yang diharapkan dapat tercapai. Prinsip dalam pembelajaran anak usia dini yaitu: 1) Pembelajaran disusun dengan memperhatikan tahap perkembangan dan pencapaian peserta didik saat ini. Hal ini disesuaikan dengan kebutuhan belajar mereka dan mencerminkan keragaman karakteristik serta perkembangan masing-masing peserta didik. 2) Pembelajaran dirancang dan dilaksanakan untuk mengembangkan kemampuan menjadi pembelajar seumur hidup. 3) Proses pembelajaran mendukung pada perkembangan kompetensi dan karakter peserta didik secara menyeluruh. 4) Pembelajaran yang relevan dirancang sesuai dengan konteks, lingkungan, dan budaya peserta didik, serta melibatkan orang tua dan komunitas sebagai mitra (Hilmiyah et al., 2023). Buku Digital Digital berasal dari kata "*digitus*" dalam bahasa Yunani, yang berarti jari. Jika kita menghitung jari tangan orang dewasa, jumlahnya adalah sepuluh. Istilah digital merujuk pada usaha untuk mengubah berbagai bahan, seperti bacaan, gambar, dan aktivitas, ke dalam bentuk teks

multimodal. Buku digital adalah jenis buku yang dapat diakses secara elektronik melalui komputer (Nimah, 2020).

Buku ini disimpan dalam berbagai format, seperti PDF (*Portable Document Format*), yang bisa dibuka dengan program seperti *Acrobat Reader*. Selain itu, ada juga buku digital dalam format HTML, yang dapat diakses melalui browser seperti *Internet Explorer* secara offline. Beberapa buku juga tersedia dalam format EXE. Evolusi buku digital untuk masyarakat umum dimulai pada tahun 1981, ketika *Random House* menerbitkan *Electronic Thesaurus* untuk pertama kalinya. Namun, saat itu, respons dari dunia perpustakaan terhadap *Electronic Thesaurus* tidak terlalu positif, karena keterbatasan fasilitas teknologi informasi di perpustakaan dan penggunaan yang masih minim (Yuliani et al., 2023). Meskipun tidak sepenuhnya berkaitan dengan perkembangan buku digital, ini menjadi langkah awal yang baik.

Media digital yang digunakan untuk membaca pada saat itu adalah CD (*Compact Disk*). Sejak saat itu, banyak orang mulai menggunakan discman portabel untuk mendengarkan musik. Secara keseluruhan, digitalisasi telah membawa perubahan signifikan dalam cara kita mengakses informasi, terutama melalui buku digital. Pembelajaran berpusat pada anak merupakan pendekatan pendidikan yang menempatkan kebutuhan, minat, dan potensi peserta didik sebagai fokus utama dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini didasarkan pada gagasan bahwa anak-anak belajar lebih efektif. Ketika mereka aktif terlibat dalam pembelajaran, memiliki kontrol atas proses belajar mereka serta merasa didukung dalam pengembangan keterampilan kognitif, sosial, dan emosional mereka (Oktaviani & Setiyono, 2022). Pembelajaran yang berpusat pada anak adalah pendekatan yang menyesuaikan dengan kebutuhan dan minat anak. Beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam metode ini meliputi fokus pada perkembangan anak, perhatian terhadap kebutuhan individu, serta konsep bermain sambil belajar (Gondiawati & Nurhayati, 2024).

Pendekatan ini memiliki berbagai manfaat, seperti meningkatkan motivasi, memperdalam pemahaman, mengembangkan keterampilan abad 21, dan meningkatkan kemampuan metakognitif siswa. Memberikan anak-anak kesempatan untuk belajar secara aktif, mereka akan merasa lebih puas dengan pengetahuan yang diperoleh, sekaligus dapat mengurangi rasa ingin tahu yang berlebihan. Implementasi pembelajaran berpusat pada anak dapat dilakukan dengan menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan. Pendekatan pembelajaran yang berfokus pada anak adalah suatu sistem di mana anak mengambil peran utama dalam proses belajar, sementara guru berfungsi sebagai fasilitator, pembimbing, dan pemimpin (Catalano et al., 2023). Membangun taman kanak-kanak dengan pendekatan yang berfokus pada anak merupakan tugas utama prasekolah untuk membantu mengembangkan kepribadian yang menyeluruh bagi anak-anak prasekolah. Tujuan yang harus dicapai yaitu memastikan semua anak memiliki kesempatan untuk belajar melalui berbagai aktivitas bermain dan mengembangkan kemampuan anak-anak (Vazquez-Marin et al., 2023). Berdasarkan pendekatan filosofis pengajaran, kelas yang berpusat pada anak memungkinkan anak untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar. Anak bekerja sama secara kolaboratif dan terlibat dalam berbagai kegiatan kelompok selama pembelajaran. Pembelajaran yang berfokus pada anak menekankan motivasi belajar intrinsik, bukan kompetisi antar anak. Pendekatan ini lebih menyoroti perbandingan ide antara anak dan guru, yang berkontribusi pada pengembangan kurikulum.

Kurikulum yang berorientasi pada anak mendukung proses pembelajaran dalam suasana yang menyenangkan, dengan menonjolkan aspek eksplorasi, eksperimen, imajinasi, dan kreativitas. Dampak yang diharapkan dari kurikulum ini berkaitan dengan pendekatan pedagogis

yang berorientasi pada anak, yang dapat lebih efektif mendukung perkembangan menyeluruh anak. Kurikulum ini juga memberikan penguatan untuk strategi yang menjamin perkembangan kognitif, sosial, dan emosional melalui metode seperti pembelajaran praktis, bermain, dan interaksi sosial (Shah, 2019).

Pembelajaran yang berpusat pada anak adalah pendekatan pendidikan yang menempatkan kebutuhan dan minat anak sebagai fokus utama, memungkinkan mereka untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar. Anak menikmati lingkungan belajar yang lebih luas karena proses pembelajaran tidak hanya terbatas pada ruang kelas. Fokusnya adalah pada kolaborasi dengan teman sebaya dan penilaian yang berkelanjutan, serta mengembangkan perspektif yang lebih luas dan terbuka terhadap pembelajaran sepanjang hidup.

Desain Model ADDIE Model ADDIE adalah salah satu pendekatan yang umum digunakan dalam pengembangan program pembelajaran. Model ini terdiri dari lima fase utama yang saling berkaitan diantaranya *analyze*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation* (Waruwu, 2024). Pendekatan pembelajaran yang berpusat pada anak sangat penting untuk memastikan bahwa pengalaman belajar sesuai dengan kebutuhan dan minat anak. Berdasarkan wawancara dengan guru TK Islam Al-Fajar Tin Siti Nurjanah, S.Pd.I menjelaskan pembelajaran berpusat pada anak yaitu saat pembelajaran dilakukan sesuai dengan kebutuhan belajar anak. Melalui pendekatan ini, anak diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi dan berinteraksi dengan lingkungan belajar mereka. Secara keseluruhan, penelitian dan pengembangan (R&D) adalah proses sistematis yang bertujuan untuk mengidentifikasi, memecahkan, dan meningkatkan produk pendidikan berdasarkan kebutuhan yang ada. Penelitian berfungsi untuk menyediakan informasi yang bermanfaat dalam 10 menyelesaikan masalah, sedangkan R&D berperan penting dalam menciptakan dan memvalidasi produk yang efektif untuk pembelajaran. Proses pengembangan meliputi penciptaan desain produk baru, pengujian keefektifan produk yang sudah ada, dan peningkatan produk yang ada, dengan menggunakan analisis kebutuhan melalui observasi, wawancara, dan kuisioner. R&D tidak hanya meningkatkan kualitas pendidikan, tetapi juga memberikan solusi yang relevan bagi tantangan dalam proses pembelajaran.

Penerapan pembelajaran berpusat pada anak juga memberikan kesempatan bagi guru untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Guru dapat berperan sebagai fasilitator yang mendukung anak dalam mengeksplorasi berbagai sumber belajar digital. Meskipun pendekatan ini memiliki banyak keuntungan, banyak guru yang masih menghadapi tantangan dalam penerapannya. Salah satu kendala utama adalah kurangnya pemahaman dan keterampilan guru dalam mengadaptasi metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak. Kekurangan ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk kurangnya pelatihan profesional dan akses terhadap sumber daya pendidikan yang memadai.

Guru kurang maksimal dalam menerapkan metode pembelajaran yang berpusat pada anak, karena kurangnya panduan yang membahas mengenai bermain yang berpusat pada anak. Akibatnya, cenderung menggunakan metode pengajaran yang lebih tradisional, yang tidak selalu efektif dalam memenuhi kebutuhan anak-anak. Buku panduan yang dikembangkan pada penelitian ini akan mencakup berbagai aktivitas permainan yang dapat dilakukan dalam konteks pembelajaran berpusat pada anak. Aktivitas-aktivitas ini dirancang untuk mendorong eksplorasi dan interaksi anak dengan lingkungan belajar mereka. Bermain adalah aktivitas yang dapat memberikan pemahaman dan informasi, terutama pada masa kanak-kanak yang identik dengan fase bermain. Melalui permainan, anak-anak tidak hanya merasakan kesenangan, tetapi juga dapat mengembangkan imajinasi mereka (Zuhri & Chusniyah, 2023). Melalui cara ini, anak-anak dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan, yang pada gilirannya meningkatkan

motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Melalui adanya buku panduan ini, diharapkan dapat mengatasi beberapa tantangan yang dihadapi oleh guru dalam menerapkan pembelajaran berpusat pada anak. Buku ini akan menjadi sumber daya yang berharga bagi guru, memberikan mereka alat dan strategi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih baik. Selain itu, buku panduan ini akan membantu guru memahami prinsip-prinsip dasar dari pembelajaran yang berpusat pada anak dan bagaimana menerapkannya dengan efektif di kelas. Oleh karena itu, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Buku Panduan Guru Bermain Berpusat Pada Anak Dengan Buku Digital".

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku panduan guru dalam menerapkan pembelajaran bermain yang berpusat pada anak dengan memanfaatkan media buku digital. Buku panduan ini diharapkan dapat menjadi solusi atas kendala yang dihadapi guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak usia dini, serta mendukung integrasi teknologi dalam proses belajar-mengajar di lingkungan anak-anak. Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada pengembangan buku panduan guru bermain yang berpusat pada anak dengan memanfaatkan format buku digital sebagai media inovatif untuk mendukung pembelajaran anak usia dini yang menyenangkan, interaktif, dan berbasis teknologi.

Metode

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif merupakan pendekatan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan data deskriptif. Data ini dapat berupa ucapan, perilaku, atau interaksi yang dapat diamati dari subjek penelitian. Pendekatan kualitatif sangat berguna dalam memahami konteks dan makna di balik perilaku individu, serta memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang pengalaman mereka. Pendekatan kualitatif digunakan pada tahapan studi pendahuluan untuk menggali informasi awal yang penting sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya. Penelitian kuantitatif adalah suatu penelitian yang menggunakan pendekatan yang berfokus pada pengumpulan dan analisis data dalam bentuk angka atau statistik. Penelitian ini bertujuan untuk menguji hipotesis, menjelaskan fenomena, dan mengukur variabel yang ada (Kuantitatif, 2016).

Data yang dikumpulkan biasanya bersifat objektif dan dapat diukur, sehingga memungkinkan untuk dilakukan analisis statistik yang dapat memberikan generalisasi hasil ke populasi yang lebih luas. Pendekatan kuantitatif digunakan pada tahapan pengumpulan data melalui angket untuk validasi ahli. Metode penelitian pada penelitian ini menggunakan metode *Research and Development*. Metode *Research and Development* (R&D) adalah pendekatan yang digunakan untuk menciptakan produk tertentu dan menguji efektivitasnya. Analisis kebutuhan dilakukan untuk memahami apa yang dibutuhkan sebelum produk diproduksi. Selanjutnya, metode ini juga melibatkan pengujian untuk menilai seberapa efektif produk yang telah dihasilkan, sehingga dapat memastikan bahwa produk tersebut memenuhi tujuan yang diinginkan. Metode *Research and Development* digunakan dikarenakan metode ini dianggap sebagai metode yang sesuai untuk merancang pembelajaran berpusat pada anak menggunakan perangkat digital untuk anak usia dini.

Langkah-langkah penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE, yang terdiri atas lima tahap utama: *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Tahap awal, yaitu analisis, difokuskan untuk mengidentifikasi kebutuhan belajar peserta didik, permasalahan yang mereka hadapi, serta tugas-tugas pembelajaran yang perlu disusun agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Proses ini mencakup identifikasi kondisi

nyata di lapangan, analisis kebutuhan, dan pemetaan langkah-langkah pembelajaran. Observasi dilakukan di TK Islam Al-Fajar guna memperoleh gambaran nyata tentang dinamika pembelajaran, interaksi antara guru dan siswa, serta strategi pengajaran yang digunakan. Selain observasi, wawancara dengan tiga orang guru dilakukan untuk menggali informasi lebih dalam mengenai penerapan pendekatan pembelajaran berpusat pada anak dan tantangan yang dihadapi dalam praktik.

Berdasarkan data dari analisis awal, peneliti memasuki tahap desain, di mana dirumuskan suatu model pembelajaran berbasis digital yang dirancang untuk mendukung implementasi pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan dan karakteristik anak. Produk utama yang dikembangkan adalah buku digital sebagai panduan bagi guru. Buku ini mencakup teori pedagogis yang relevan, strategi pengajaran yang aplikatif, serta aktivitas pembelajaran interaktif seperti eksperimen sederhana yang dapat dilakukan oleh anak-anak. Secara umum, buku digital ini terdiri atas tiga bagian utama: bagian pendahuluan yang menjelaskan pentingnya pembelajaran berpusat pada anak; bagian isi yang memuat materi dan kegiatan pembelajaran; serta bagian akhir yang menyajikan daftar pustaka sebagai referensi akademik.

Tahap selanjutnya adalah pengembangan, di mana rancangan buku digital direalisasikan menjadi produk yang siap digunakan dalam konteks pembelajaran. Semua komponen yang telah dirancang disusun dan dikemas ke dalam format digital yang mudah diakses dan digunakan oleh guru. Produk kemudian menjalani tahap validasi yang melibatkan dua ahli, yakni satu ahli materi dan satu ahli media. Mereka memberikan telaah terhadap isi dan penyajian buku digital, termasuk kesesuaian materi dengan prinsip pembelajaran berpusat pada anak, keterpahaman bahasa, serta kualitas visual dan struktur penyajiannya. Berdasarkan masukan dari para ahli, dilakukan revisi untuk menyempurnakan buku digital agar lebih fungsional dan aplikatif di lingkungan pendidikan anak usia dini.

Tahap akhir adalah implementasi model. Buku digital digunakan secara langsung dalam proses pembelajaran guna melihat efektivitasnya dalam meningkatkan keterlibatan anak dan memfasilitasi peran guru sebagai fasilitator pembelajaran. Peneliti menggunakan teknik triangulasi, yaitu pengumpulan informasi dari berbagai sumber dan metode seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pendekatan ini memungkinkan diperolehnya pemahaman yang lebih menyeluruh tentang kontribusi buku digital terhadap peningkatan kualitas pembelajaran yang berfokus pada anak. Secara keseluruhan, rangkaian langkah ini diharapkan menghasilkan produk pembelajaran yang inovatif, relevan, dan mampu memberikan dampak positif bagi pengalaman belajar anak di jenjang pendidikan usia dini.

Beberapa langkah pengendalian variabel luar dilakukan untuk memastikan validitas data. (1) peneliti berusaha untuk menjaga konsistensi dalam pemilihan responden dengan memilih guru yang memiliki pengalaman serupa dalam penggunaan perangkat digital. (2) peneliti juga mengatur lingkungan pembelajaran yang seragam dengan memastikan bahwa semua sesi pembelajaran menggunakan perangkat yang sama dan materi yang konsisten. Selain itu, peneliti melakukan observasi untuk memantau faktor-faktor eksternal, seperti gangguan yang mungkin terjadi selama proses pembelajaran, sehingga dampak dari variabel luar dapat diminimalkan. Analisis dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh dari observasi dan wawancara. Metode kualitatif dengan analisis tematik untuk mengidentifikasi tema-tema utama dari wawancara dan observasi. Peneliti akan mengkategorikan data ke dalam tema-tema yang relevan, seperti 24 efektivitas buku digital pada pembelajaran, keterlibatan siswa, dan kemudahan penggunaan, serta menganalisis angket uji validasi ahli. Nilai yang diperoleh dari uji validasi maupun uji coba kemudian dijadikan data kualitatif dengan menggunakan skala likert

Hasil

Penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) untuk mengembangkan pembelajaran anak usia dini berbasis perangkat digital yang berpusat pada anak. Berikut adalah tahapan penelitian berdasarkan model ADDIE.

Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap ini, dilakukan identifikasi kebutuhan dan analisis masalah melalui observasi serta wawancara dengan 3 guru di TK Islam Al-Fajar. Hasil analisis menunjukkan beberapa tantangan dalam penerapan pembelajaran digital. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan pemahaman guru tentang penerapan teknologi dalam pembelajaran anak usia dini. Narasumber Tin Siti Nurjanah, S.Pd.I, mengungkapkan bahwa "konsep pembelajaran berpusat pada siswa menghargai minat, kebutuhan, dan gaya belajar anak," yang menunjukkan perlunya pengembangan pemahaman tentang penggunaan teknologi dalam konteks ini.

Wawancara dengan Marida Nuryanti, S.Pd.I, mengungkapkan bahwa terdapat kurangnya panduan pembelajaran digital yang sesuai dengan prinsip pembelajaran berpusat pada anak. Ia menyatakan bahwa saat ini tidak ada buku digital yang tersedia, yang mengindikasikan adanya celah dalam sumber daya yang dapat membantu guru dalam mengimplementasikan metode pembelajaran yang lebih interaktif. Hal ini menjadi penting karena panduan yang tepat dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran. Nia Kurniati, S.Pd.I juga menambahkan bahwa "belum ada buku digital untuk panduan guru dalam mengajar," yang menunjukkan bahwa ketiadaan alat bantu ini dapat menghambat proses belajar mengajar yang efektif. Buku digital dapat menjadi sumber daya yang tidak hanya memberikan informasi tetapi juga memfasilitasi interaksi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Tanpa adanya buku digital, guru mengandalkan metode tradisional yang mungkin kurang menarik bagi anak.

Upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, dikembangkan buku digital sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan prinsip pembelajaran berpusat pada anak. Buku digital ini dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan guru dan siswa, serta dengan fokus pada materi yang relevan dan menarik. Melalui adanya buku digital, diharapkan guru dapat lebih mudah dalam menyampaikan materi dan siswa dapat lebih terlibat dalam proses belajar. Pengembangan buku digital di TK Islam Al-Fajar tidak hanya memenuhi kebutuhan praktis dalam pembelajaran, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan. Buku digital ini diharapkan menjadi alat bantu yang efektif dalam mendukung perkembangan anak secara optimal, serta memperkuat pemahaman guru tentang penerapan teknologi dalam pendidikan anak usia dini.

Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap ini, dirancang buku digital yang akan digunakan dalam pembelajaran. Buku panduan ini disusun dalam format PDF interaktif, yang dapat diakses dengan mudah melalui berbagai perangkat seperti komputer, tablet, dan smartphone. Hal ini memungkinkan fleksibilitas bagi pengguna untuk mengakses materi kapan saja dan di mana saja, baik di dalam maupun di luar kelas, sehingga mendukung kebutuhan guru dalam mengimplementasikan pembelajaran yang berpusat pada anak. Buku digital ini terdiri dari beberapa bagian utama yang akan memandu guru dalam memahami dan menerapkan konsep pembelajaran yang berpusat pada anak. Bagian pertama, Pendahuluan, buku ini menyajikan *cover*, kata pengantar, dan daftar isi, yang memberikan gambaran umum mengenai isi buku serta memberikan petunjuk navigasi yang memudahkan pengguna dalam mengakses setiap bab.



Gambar 1. Desain Model Pengembangan Buku Digital

Bagian kedua adalah Materi Utama yang terdiri dari tiga bab. Bab 1 - Pendahuluan memberikan penjelasan dasar tentang pentingnya pembelajaran berpusat pada anak dan latar belakang buku ini disusun. Bab 2 - Pemahaman mengenai Pembelajaran Berpusat pada Anak menjelaskan konsep dan prinsip utama dalam pembelajaran yang menempatkan anak sebagai pusat proses belajar. Sedangkan Bab 3 - Materi Ajar mencakup berbagai kegiatan yang berpusat pada anak yang dapat diajarkan oleh guru, seperti pengenalan angka, huruf, dan kegiatan lain yang mendukung perkembangan anak-anak di tingkat pendidikan dini.

Akhirnya, buku ini ditutup dengan Daftar Pustaka, yang memuat referensi dari sumber-sumber yang digunakan untuk menyusun buku digital ini. Daftar pustaka ini memberikan kejelasan mengenai asal-usul informasi yang digunakan, serta memberikan penghargaan kepada penulis dan karya yang telah menjadi dasar penulisan buku ini. Dengan format dan konten yang terstruktur dengan baik, buku panduan digital ini diharapkan dapat menjadi alat bantu yang efektif bagi para guru dalam menerapkan pendekatan pembelajaran berpusat pada anak di kelas mereka.

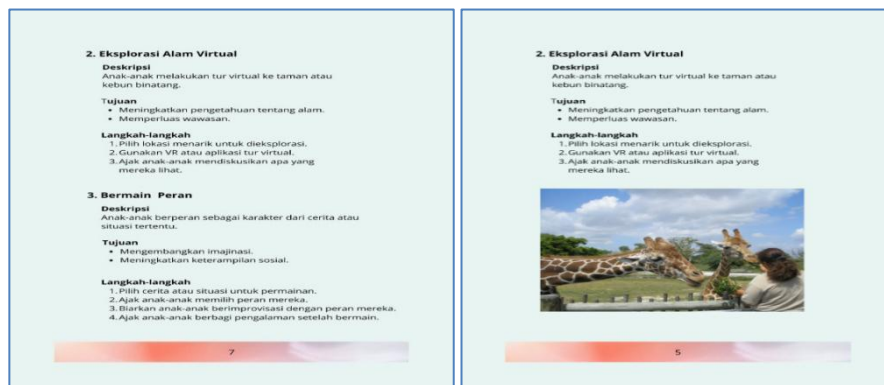
Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ini, buku digital dikembangkan melalui beberapa langkah: pembuatan buku panduan digital khusus bagi guru di TK Islam Al-Fajar dimulai dengan pengembangan konten yang komprehensif dan mudah dipahami. Konten ini dirancang untuk mencakup teks panduan yang jelas dan praktis, sehingga para guru dapat dengan mudah menerapkan prinsip-prinsip pembelajaran berpusat pada anak. Dalam proses ini, dilakukan riset mendalam mengenai metode pembelajaran yang sesuai untuk anak usia dini, serta penyusunan informasi tentang tujuan pembelajaran dan aktivitas yang dapat dilakukan. Dengan pendekatan ini, diharapkan guru dapat memiliki pedoman yang efektif dalam proses pengajaran.

Setelah semua konten selesai disusun, materi tersebut disimpan menggunakan *Microsoft Word* untuk mengatur teks secara terstruktur dan sistematis. Penggunaan *Microsoft Word* memudahkan proses revisi dan pengeditan, sehingga informasi yang disajikan menjadi lebih mudah dibaca dan dipahami. Selanjutnya, tahap desain buku digital dilakukan menggunakan Canva, yang memungkinkan penciptaan tampilan yang menarik dan profesional. Melalui desain yang interaktif dan fokus pada kebutuhan guru, buku ini diharapkan menjadi sumber daya yang berharga dalam mendukung efektivitas pengajaran di kelas.

Penilaian buku digital dilakukan melalui angket kelayakan produk yang mengacu pada instrumen penelitian buku teks pelajaran yang dikeluarkan oleh Badan Standar Nasional

Pendidikan (BSNP) pada tahun 2014. Angket ini dirancang untuk menilai berbagai aspek buku digital, termasuk kesesuaian konten, kualitas penyajian, dan efektivitas dalam mendukung proses pembelajaran. Validasi buku digital diuji oleh dua ahli, yaitu (1) Ahli Materi: Menilai kesesuaian materi dengan prinsip pembelajaran berpusat pada anak. Validasi mengenai materi dilakukan oleh guru senior di TK Islam Al-Fajar yaitu Ibu Ernawati, M.Pd. Sedangkan (2) Ahli Media: Mengevaluasi aspek teknis dan aksesibilitas buku digital. Validasi mengenai teknis pada buku digital dilakukan oleh staf IT TK Islam Al-Fajar yaitu Bapak Bima Suyudi, S.Kom. Setelah validasi, dilakukan revisi berdasarkan masukan dari para ahli sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran. Berikut merupakan revisi model berdasarkan validasi ahli:



Gambar 1. Tampilan Kegiatan sebelum dan Setelah Revisi

Berdasarkan validasi ahli media revisi yang diperlukan yaitu menambahkan gambar agar tampilan lebih menarik pada setiap kegiatan yang dilakukan oleh para guru.

Kelayakan Model

Berikut merupakan hasil dari validasi para ahli yaitu ahli materi dan ahli media untuk kelayakan model buku digital:

- 1) Berdasarkan hasil dari validasi para ahli materi didapatkan bahwa hasil rata-rata untuk validasi adalah $X = \frac{\sum x}{n} = \frac{39}{10} = 3,9$ dan rentang nilai ≥ 3 . Hasil tersebut dapat dikategorikan bahwa buku digital sudah sangat layak untuk digunakan.
- 2) Berdasarkan validasi ahli media maka didapatkan bahwa hasil rata-rata untuk validasi adalah $X = \frac{\sum x}{n} = \frac{26}{10} = 2,6$ dan rentang nilai $\geq 2,5$ dan nilai < 3 . Hasil tersebut dapat dikategorikan bahwa buku digital sudah layak untuk digunakan.
- 3) Berdasarkan validasi berikutnya dari guru-guru di TK Islam Al-Fajar didapatkan bahwa hasil rata-rata untuk validasi adalah $X = \frac{\sum x}{n} = \frac{36}{10} = 3,6$ dan rentang nilai > 3 . Hasil tersebut dapat dikategorikan bahwa buku digital sudah sangat layak untuk digunakan. Hal ini menunjukkan bahwa guru di TK Islam Al-Fajar sangat mendukung adanya buku digital untuk diterapkan dalam pembelajaran.

Pembahasan

Penelitian ini memberikan bukti yang kuat bahwa model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) merupakan pendekatan yang efektif dalam mengembangkan media pembelajaran digital untuk anak usia dini. Model ini memfasilitasi proses pengembangan secara terstruktur dan sistematis, memastikan setiap tahap memperoleh perhatian yang proporsional dalam menghasilkan produk pembelajaran yang relevan dan berkualitas. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model ADDIE tidak

hanya menghasilkan media pembelajaran yang layak, tetapi juga mampu menyesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik sebagai pengguna utama. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menegaskan bahwa model ADDIE sangat cocok digunakan dalam pengembangan sistem instruksional karena sifatnya yang fleksibel dan berfokus pada evaluasi berkelanjutan (Ayuni et al., 2022). Selain itu, studi yang juga mendukung efektivitas model ini dalam konteks pendidikan anak usia dini, khususnya dalam menghasilkan media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman anak (Luaili & Fiona, 2023). Melalui pendekatan ADDIE, pengembang dapat menganalisis kebutuhan belajar secara komprehensif, merancang pengalaman belajar yang menarik dan sesuai tahap perkembangan anak, serta mengevaluasi efektivitas media secara objektif. Pendekatan ini menjadi sangat penting untuk memastikan bahwa proses pembelajaran tidak hanya informatif, tetapi juga menyenangkan dan bermakna bagi anak-anak.

Hasil validasi dari ahli materi menunjukkan bahwa buku digital yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan tinggi dengan perolehan rata-rata nilai 3,9, yang dikategorikan sebagai "sangat layak" untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini mencerminkan bahwa konten dalam buku digital telah sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran berpusat pada anak dan dapat mendukung guru dalam mengajar secara lebih efektif. Sementara itu, validasi dari ahli media menunjukkan nilai rata-rata 2,6 yang masuk dalam kategori "layak", dengan catatan perlunya peningkatan pada aspek teknis dan visual, khususnya melalui penambahan gambar untuk memperkuat bagian aktivitas pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa media digital yang didesain secara visual menarik dan fungsional dapat meningkatkan ketertarikan dan partisipasi anak dalam kegiatan belajar (Suyasa & Divayana, 2018).

Salah satu temuan signifikan dalam penelitian ini adalah peningkatan peran guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran. Buku digital berperan sebagai panduan praktis yang memudahkan guru dalam merancang dan melaksanakan kegiatan belajar yang interaktif serta sesuai dengan perkembangan anak. Hal ini mendukung hasil studi yang menekankan pentingnya pemanfaatan teknologi pendidikan untuk memperkuat peran guru sebagai pembimbing dan fasilitator, bukan sekadar penyampai informasi (Safitri et al., 2019). Melalui panduan ini, guru lebih mampu mengarahkan aktivitas kelas, membangun interaksi yang bermakna dengan peserta didik, serta mendorong anak untuk belajar secara aktif dan mandiri. Pengembangan buku digital yang mendukung peran strategis guru berkontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di pendidikan anak usia dini.

Guru perlu dibekali dengan keterampilan teknis dan strategi pedagogis yang tepat agar mampu mengoptimalkan pemanfaatan media digital dalam proses pembelajaran. Pelatihan menjadi aspek penting, tidak hanya untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mengoperasikan perangkat digital, tetapi juga untuk memperkaya metode pengajaran yang mereka terapkan di kelas. Penelitian yang menegaskan bahwa pelatihan guru dalam penggunaan teknologi pendidikan berkontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran, terutama dalam konteks pendidikan anak usia dini (Sari, 2017). Oleh karena itu, investasi dalam pelatihan guru menjadi langkah krusial untuk mendukung keberhasilan penggunaan buku digital sebagai media pembelajaran.

Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa model pengembangan ADDIE dapat diadaptasi secara luas untuk mengembangkan berbagai jenis media pembelajaran berbasis digital di pendidikan anak usia dini. Buku digital yang dikembangkan terbukti dapat menjadi solusi yang relevan untuk mendukung pendekatan pembelajaran berpusat pada anak di era

digital. Hal ini selaras dengan temuan yang menyatakan bahwa setiap tahapan dalam model ADDIE, dari analisis hingga evaluasi, memiliki kontribusi signifikan terhadap kualitas media pembelajaran yang dihasilkan (Sari, 2017). Selain itu, hasil penelitian ini menguatkan temuan yang menyebutkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran anak usia dini mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta pemahaman anak terhadap materi yang disampaikan (Jannah, 2025). Penelitian lain juga menambahkan bahwa media digital yang dirancang secara kontekstual dapat mendukung pencapaian perkembangan kognitif dan sosial emosional anak (Safitri et al., 2019). Temuan-temuan ini memperkuat bukti empiris mengenai efektivitas model ADDIE dan potensi besar media digital sebagai sarana pembelajaran yang bermakna, adaptif, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) merupakan pendekatan yang efektif dalam mengembangkan media pembelajaran digital untuk anak usia dini. Proses pengembangan yang sistematis melalui lima tahapan utama memastikan bahwa produk yang dihasilkan berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik. Validasi oleh ahli materi menunjukkan rata-rata nilai 3,9 yang mengindikasikan bahwa buku digital sangat layak digunakan, sedangkan validasi oleh ahli media memperoleh nilai rata-rata 2,6 yang tergolong layak, meskipun masih terdapat aspek teknis yang perlu diperbaiki, seperti penambahan visual pendukung. Buku digital yang dikembangkan terbukti mampu meningkatkan peran guru sebagai fasilitator, membantu mereka dalam menerapkan pendekatan pembelajaran yang lebih efektif dan adaptif terhadap kebutuhan anak. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk mendapatkan pelatihan teknis dan pedagogis agar media digital dapat dimanfaatkan secara optimal.

Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa model ADDIE dapat diterapkan secara luas dalam pengembangan media pembelajaran digital pada jenjang pendidikan anak usia dini. Buku digital juga terbukti menjadi alternatif yang relevan dalam mendukung pembelajaran berpusat pada anak di era digital. Namun, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, antara lain ruang lingkup pelaksanaan yang terbatas hanya pada satu lembaga PAUD dengan partisipan yang sedikit, sehingga hasil belum dapat digeneralisasi secara luas. Selain itu, validasi hanya melibatkan dua orang ahli dan uji coba implementasi belum dilakukan dalam jangka waktu yang panjang, sehingga belum dapat mengukur efektivitas jangka panjang dari penggunaan buku digital. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar pengembangan buku digital dilakukan pada jenjang pendidikan lain seperti SD, SMP, dan SMA dengan melibatkan sampel yang lebih luas serta evaluasi berkelanjutan guna mendapatkan data yang lebih komprehensif.

Acknowledgment

-

Daftar Pustaka

Anggreni, M. A. (2017). Kompetensi Guru Paud di Kelurahan Balas Klumprik dalam Mengembangkan Perangkat Pembelajaran. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unipa Surabaya*, 13(23), 28-40.
<https://doi.org/10.36456/bp.vol13.no23.a448>

- Ayuni, Y. R. P., Komalasari, D., Ningrum, M. A., & Saroinsong, W. P. (2022). Pengembangan buku panduan konsep pola untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini)*, 3(2), 155–172. <https://doi.org/10.26740/jp2kgaud.2022.3.2.155-172>
- Catalano, H., Albulescu, I., Stan, C., Mestic, G., & Ani-Rus, A. (2023). Child-centered approach through slow education principles: A view to child personality development in Early Childhood. *Sustainability*, 15(11), 8611. <https://doi.org/10.3390/su15118611>
- Gondiwati, N., & Nurhayati, S. (2024). Child-centered learning in the home environment: Implementation and challenges. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7(1), 13–23. <https://doi.org/10.29407/jsp.v7i1.502>
- Hasanah, N. (2020). Implementasi Model Sentra Bermain Peran Pada Anak Kelompok B Di TK IT Al-Hasna. *Jurnal Golden Age*, 4(01), 167-181.
- Hilmiyah, J., Widiastuti, R. Y., Umami, Y. S., & Rosyidah, U. (2023). Analisis Ketercapaian Program Guru Penggerak PAUD dalam Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi yang Berpusat pada Anak. *Educative: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(3), 103-117. <https://doi.org/10.37985/educative.v1i3.211>
- Jannah, M. (2025). Membangun Rumah Literasi di Desa: Menumbuhkan Budaya Membaca dan Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Jurnal Literasi Digital*, 5(1), 1–10. <https://doi.org/10.54065/jld.5.1.2025.558>
- Kuantitatif, P. P. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. *Alfabeta, Bandung*.
- Luaili, N., AT, A. R., & Fiona, F. (2023). Pengembangan Buku Panduan Berbasis Flipbook Penggunaan Media Loose Parts Untuk Guru Di Pendidikan Anak Usia Dini (Paud) Pulau Bawean. *Journal Of Early Childhood And Islamic Education*, 2(1), 53-65. <https://doi.org/10.62005/joecie.v2i1.42>
- Nimah, F. (2020). Pengembangan Buku Panduan Membatik Terhadap Kemampuan Fisik Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini)*, 1(2), 123-146. <https://doi.org/10.26740/jp2kgaud.2020.1.2.123-146>
- Okayanti, N. K., Arifin, I., & Putra, Y. D. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila di TK Bali Public School Denpasar Bali. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(3), 101-109. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i3.234>
- Oktaviana, N. E., Elan, E., & Mulyana, E. H. (2021). Dasar kebutuhan pengembangan buku panduan bermain peran untuk mengoptimalkan perkembangan sosial emosional anak usia dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 5(1), 50-61. <https://doi.org/10.17509/jpa.v5i1.39687>
- Oktaviani, E., & Setiyono, I. E. (2022). PESBOOK: Permainan Edukatif Smart Book sebagai Media Stimulasi Motorik Halus Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(3), 335-342. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i3.387>
- Safitri, L., Muslim, A. H., & Hawanti, S. (2019). Pengaruh membaca 15 menit terhadap minat baca siswa Sekolah Dasar. *Jurnal cakrawala pendas*, 5(2), 453842. <https://doi.org/10.31949/jcp.v5i2.1387>

- Sari, A. S. (2017). Pengembangan buku digital melalui aplikasi sigil pada mata kuliah cookies dan candys. *Science Tech: Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi*, 3(1), 46-54. <https://doi.org/10.30738/jst.v3i1.1226>
- Sari, D. Y. (2017). Peran guru dalam menumbuhkan literasi melalui bermain pada Anak Usia Dini. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2). <https://doi.org/10.29313/ga.v1i2.3316>
- Shah, R. K. (2019). Child-Centered Education: Criticisms. *Shanlax International Journal of Education*, 8(1), 22-37.
- Suyasa, P. W. A., & Divayana, D. G. H. (2018). Pengembangan buku digital mata kuliah asesmen dan evaluasi berbasis kvisoft flipbook maker. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 15(2). <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14208>
- Vazquez-Marin, P., Cuadrado, F., & Lopez-Cobo, I. (2023). Connecting sustainable human development and positive psychology through the arts in education: a systematic review. *Sustainability*, 15(3), 2076. <https://doi.org/10.3390/su15032076>
- 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>
- Yuliani, A., Julia, J., & Nugraha, D. (2023). Pengembangan Chatbot Sebagai Media Pembelajaran Materi Tata Surya Bagi Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 482-495. <http://dx.doi.org/10.35931/am.v7i2.2035>
- Zuhri, M. S., & Chusniyah, T. (2023). Buku Digital untuk Pembelajaran di Era Society 5.0. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(1), 95-105. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i1.25674>