



## **Pengembangan E-Book “*I like to eat*” untuk Anak Usia Dini Aceh**

**Naufal Fadhil<sup>1✉</sup>, Dewi Fitriani<sup>2</sup>**

Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, Indonesia<sup>(1,2)</sup>

DOI: [10.31004/obsesi.v10i1.7798](https://doi.org/10.31004/obsesi.v10i1.7798)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *e-book* berjudul “*I Like To Eat*” untuk anak usia dini di Aceh, sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman makanan sehat anak usia dini di RA Fathun Qarib. 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 15 orang 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 83% dari ahli materi, 84% dari ahli media, dan 90% dari guru, yang termasuk kategori “Sangat layak”. *E-book* ini memuat cerita pengenalan dan gambar agar membantu anak mengenali makanan-makanan sehat yang ada di sekitarnya. Berdasarkan hasil evaluasi, *e-book* “*I Like to Eat*” dapat disimpulkan berdasarkan dari persentase dapat diketahui hasil validasi ahli media terhadap *ebook* “*I Like To Eat*” dinyatakan sangat layak di gunakan untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal anak usia dini.

**Kata Kunci:** *E-book, Anak Usia Dini, makanan, model ADDIE.*

### **Abstract**

This study aims to develop an *e-book* entitled “*I Like To Eat*” for early childhood in Aceh, as a learning medium to improve the understanding of healthy food for early childhood at RA Fathun Qarib. The method used is research and development (*Research and Development*) with the ADDIE model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects consisted of 15 children in class B. Data collection techniques were carried out through observation and validation questionnaires by material experts, media experts, and teachers. The results showed that the *e-book* obtained a feasibility score of 83% from material experts, 84% from media experts, and 90% from teachers, which is included in the “Very feasible” category. This *e-book* contains introductory stories and pictures to help children recognize healthy foods around them. Based on the evaluation results, the *e-book* “*I Like to Eat*” It can be concluded based on the percentage that the results of the media expert validation of the *e-book* “*I Like To Eat*” are stated to be very feasible to use to develop interpersonal intelligence in early childhood.

**Keywords:** *Ebook, Nutrition, Early Childhood, food, ADDIE model.*

## Pendahuluan

Anak usia dini mencakup anak-anak di bawah usia enam tahun. Melalui Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003, 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 (Umi Kalsum et al., 2023). Tahap ini penting untuk membentuk karakter anak dan kesuksesan pendidikan dan pertumbuhan dalam keterampilan fisik, kecerdasan, sosio-emosional, bahasa, dan komunikasi 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. 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, asupan gizi anak sangat di butuhkan dalam tumbuh kembangnya, menurut Isna Hikmawati (2012) gizi adalah suatu proses organisme menggunakan makanan yang dikonsumsi secara normal melalui proses digesti, absorpsi, transportasi, penyimpanan, metabolisme dan pengeluaran zat-zat yang tidak digunakan, untuk mempertahankan kehidupan, pertumbuhan dan fungsi normal dari organ-organ, serta menghasilkan energi. Gizi berkaitan dengan perkembangan otak, kemampuan belajar, dan produktivitas kerja (Amir.E, 2021) Pemenuhan nutrisi melalui makanan yang baik dan bergizi akan memastikan ketiga hal tersebut berjalan seimbang.

Nutrisi seimbang didefinisikan sebagai menu atau pengaturan makanan sehari-hari dalam jumlah dan proporsi yang tepat untuk menopang kesehatan, kekuatan, dan kesejahteraan. Nutrisi seimbang tekanan penyampaian pesan berdasarkan aktivitas fisik, pekerjaan, usia, jenis kelamin, dan berat badan. Karbohidrat, lipid, dan protein dapat mencukupi energi; oksidasi nutrisi ini menciptakan energi yang dibutuhkan tubuh untuk melakukan aktivitas. Nutrisi yang pertama adalah Karbohidrat merupakan salah satu zat gizi yang diperlukan oleh manusia yang berfungsi untuk menghasilkan energi bagi tubuh manusia. Karbohidrat sebagai zat gizi merupakan nama kelompok zat-zat organik yang mempunyai struktur molekul yang berbeda-beda, meski terdapat persamaan-persamaan dari sudut kimia dan fungsinya. Semua karbohidrat terdiri atas unsur Carbon (C), hidrogen (H), dan oksigen (O). Karbohidrat yang penting dalam ilmu gizi dibagi menjadi dua golongan yaitu karbohidrat sederhana dan karbohidrat kompleks. Karbohidrat sederhana terdiri atas monosakarida yang merupakan molekul dasar dari karbohidrat, disakarida yang terbentuk dari dua monosa yang dapat saling terikat, dan oligosakarida yaitu gula rantai pendek yang dibentuk oleh galaktosa, glukosa dan fruktosa. Karbohidrat kompleks terdiri atas polisakarida yang terdiri atas lebih dari dua ikatan monosakarida dan serat yang dinamakan juga polisakarida nonpati. Karbohidrat selain berfungsi untuk menghasilkan energi, juga mempunyai fungsi yang lain bagi tubuh. Fungsi lain karbohidrat yaitu pemberi rasa manis pada makanan, penghemat protein, pengatur metabolisme lemak, membantu pengeluaran feses (nurhamida sari Siregar, 2014). Kedua lipid atau lemak adalah kelompok zat gizi yang terdiri atas lemak, minyak, fosfolipid, dan sterol. Berbeda dari karbohidrat, lipid tidak larut dalam air, namun memiliki peranan yang sangat penting. Menurut buku *Principles of Nutrition* terbitan Pressbooks SPSCC (2018), lipid merupakan penyedia energi jangka panjang yang sangat efisien karena menghasilkan energi lebih besar per gram dibandingkan karbohidrat. lipid juga berperan dalam menjaga struktur dan fungsi tubuh, termasuk pembentukan membran sel, perlindungan organ dalam, dan isolasi panas untuk menjaga suhu tubuh. Lipid juga penting untuk proses penyerapan vitamin-vitamin larut lemak seperti vitamin A, D, E, dan K (kurnia putri utama, widya

wasityastuti, n.d.). Nutrisi ketiga tersebut termasuk molekul organik yang mengandung karbon yang dapat dibakar, jumlah nutrisi paling banyak yang ditemukan dalam makanan dan juga dikenal sebagai bahan yang mudah terbakar. (Yunianto et al., 2023) Sunita Almatsier mengemukakan bahwa fungsi utama karbohidrat adalah menyediakan energi tubuh. Karbohidrat merupakan sumber utama energi bagi penduduk di seluruh dunia, sumber karbohidrat adalah padi-padian, atau sereal, umbi-umbian, kacang-kacang kering, dan gula. Secara umum fungsi zat makanan adalah sebagai berikut: Memberi bahan untuk membangun tubuh dan memelihara serta memperbaiki bagian-bagian tubuh yang hilang dan rusak. 1) Memberi kekuatan atau tenaga, sehingga kita dapat bergerak dan bekerja. 2) Memberi bahan untuk mengatur proses-proses dalam tubuh. 3) Membangun dan memelihara tubuh. Sehubungan dengan hal tersebut di atas, maka untuk mendapatkan kualitas gizi yang baik makanan yang kita konsumsi setiap hari harus mengandung zat-zat gizi. Misalnya di Indonesia telah lama masyarakatnya dianjurkan mengkonsumsi makanan empat sehat lima sempurna yaitu nasi, sayur, lemak, buah dan susu, sehingga diharapkan dengan mengkonsumsi makanan yang mengandung zat-zat gizi akan membantu dalam pertumbuhan dan perkembangan fisik serta energi yang cukup guna melaksanakan kegiatan sehari-hari. (Purba et al., 2021)

Perkembangan kemampuan kognitif merupakan salah satu aspek penting yang perlu mendapat perhatian khusus pada masa kanak-kanak. Jean Piaget adalah tokoh yang sangat berpengaruh dalam membentuk teori perkembangan kognitif. Kemampuan kognitif mencakup keterampilan berpikir, memecahkan masalah, memahami konsep, serta mengolah informasi (Jurn, n.d.). Perkembangan kognitif adalah kemampuan individu untuk memperoleh pengetahuan dan menggunakannya dalam berbagai situasi (Lestari et al., 2023). Dengan perkembangan kognitif yang baik, anak mampu berpikir lebih logis, memahami hubungan sebab-akibat, dan membuat keputusan sederhana yang mendukung proses belajarnya. Keterampilan ini sangat penting untuk membantu anak menghadapi tantangan belajar di masa depan. 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). Berdasarkan observasi dan penelitian yang dilakukan di RA Fathun Qarib pada tanggal 1-3 Desember 2025 permasalahan makanan bergizi di kalangan anak-anak menjadi salah satu tantangan yang perlu perhatian lebih. Anak-anak pada usia ini sedang dalam tahap tumbuh kembang yang sangat penting, namun sering kali mereka kekurangan nutrisi untuk tumbuh kembangnya, contoh, kenaikan angka stunting pada anak karena anak dan orang tua yang masih belum mengenal makanan yang harus di konsumsi oleh anak.

Penting untuk dipahami bahwa pemenuhan gizi pada anak usia dini merupakan dasar utama dalam mendukung pertumbuhan dan perkembangan mereka, baik secara fisik maupun kognitif. Pada masa *golden age*, anak membutuhkan asupan nutrisi yang seimbang agar otak berkembang optimal, sistem imun kuat, dan kemampuan belajar meningkat (Nasution et al., 2024). Lingkungan keluarga yang peduli terhadap pola makan sehat akan membantu anak lebih mudah mengenali pentingnya memilih makanan bergizi, sehingga tumbuh kesadaran diri untuk menjaga kesehatan sejak dini. Keseimbangan gizi juga harus diperkenalkan dan dipupuk sejak anak berusia dini. Hal ini sangat penting mengingat masa tersebut merupakan periode kritis perkembangan tubuh dan otak (Yeni Elviza Febrianti, Mesra Khairani, 2025). Harapannya, ketika anak tumbuh menjadi remaja dan dewasa, mereka mampu menerapkan pola makan sehat secara mandiri, memahami kebutuhan nutrisinya, serta menghindari kebiasaan makan yang buruk. Namun pada kenyataannya, banyak anak usia dini yang masih menghadapi tantangan dalam mendapatkan asupan gizi seimbang. Faktor-faktor seperti kurangnya edukasi gizi pada orang tua, kebiasaan konsumsi makanan cepat saji, keterbatasan media pembelajaran tentang gizi (Novianti Rachmi, 2019), serta paparan konten digital yang kurang mendukung gaya hidup sehat, dapat menghambat proses pembentukan perilaku makan sehat pada anak. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang mampu mengenalkan konsep gizi secara mudah, menarik, dan sesuai karakteristik anak. Media edukasi yang interaktif dan visual, seperti *e-book* pembelajaran gizi, diharapkan mampu membantu anak mengenal berbagai jenis makanan bergizi,

memahami manfaatnya bagi tubuh, serta membentuk kebiasaan makan sehat dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan kecerdasan Kognitif 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* memiliki beragam keunggulan jika dibandingkan dengan buku tradisional (Utari et al., 2024). *E-book* dapat diakses dengan mudah kapan saja dan di mana saja oleh pembacanya karena merupakan bentuk digital (Fetra Bonita Sari, Risda Amini, 2020). Jika buku memerlukan ruang konvensional yang cukup besar untuk menyimpan banyak buku, penyimpanan *e-book* tidak memerlukan ruang besar, cukup menyediakan memori di perangkat elektronik untuk menyimpan file *e-book* tersebut.

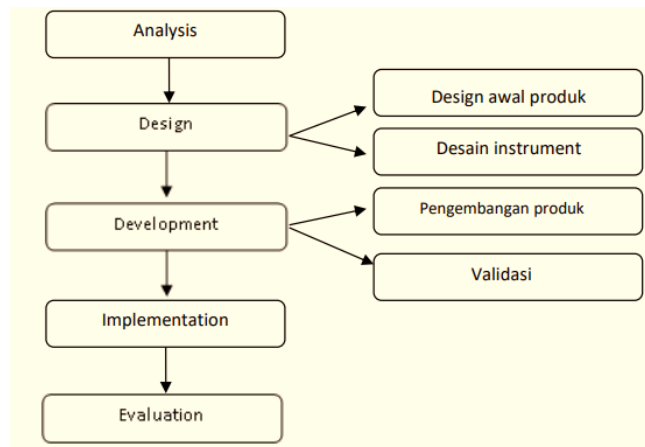
Beberapa penelitian telah menyoroti efektivitas media *e-Book* dalam pembelajaran anak usia dini. Ulfa Najilla dan Dewi Fitriani yang (Najilla et al., 2025). Memberikan gambaran yang komprehensif tentang pentingnya pengenalan kebersihan dalam kehidupan bagi anak-anak. dengan Mengembangkan e-pop-up book. 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 Suparyanto dan Rosad (Suparyanto & Rosad, 2020) Penelitian ini membahas pentingnya kecerdasan kognitif anak dalam mengenal angka angka sederhana dalam jenjang pendidikan anak usia dini (PAUD). Lalu ada penelitian Marinda Nur Aini (Aini et al., 2022) penelitian ini berfokus pada medigasi bencana pada anak agar anak tau apa yang harus dia lakukan ketika dalam keadaan darurat bencana.

Oleh karena itu dalam konteks ini, pengembangan *e-book* "I Like To Eat " dirancang untuk membantu anak memahami dan menerapkan makanan yang dapat dia makan dan mengenal mafaat makanan yang sering anak temui di sekitar lingkungan tempat tinggalnya. Cerita yang disajikan dalam *e-book* ini dirancang untuk mengajarkan anak agar lebih kenal dengan makanan yang dapat memenuhi kebutuhannya, dengan cara menarik dan sederhana sehingga anak mudah mengingat dan mengenal makanan sehat dan bergizi. Selain itu, penggunaan *e-book* juga sejalan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pembelajaran digital di era modern. Melalui pemanfaatan *e-book* berbasis cerita, diharapkan proses pembelajaran dapat dilakukan secara menyenangkan dan efektif.

Dengan adanya media ini, diharapkan anak-anak dapat belajar mengenal makanan yang ada disekitarnya secara lebih menyenangkan dan mudah dipahami, sehingga mendukung proses perkembangan mereka secara optimal.

## Metodologi

Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah (*Research and Development*) R&D. R&D adalah salah satu jenis penelitian yang paling populer saat ini. Penelitian R&D ini menggunakan pola ADDIE yang mencontohkan kemampuan beradaptasi dan dinamisme dalam perkembangan awal. Pola ini menunjukkan interaksi antara elemen dan proses pengembangan. Setiap elemen model diberi kesempatan untuk dinilai dan diubah sebelum melanjutkan ke tahap pengembangan berikutnya. Lebih praktis, sistematis, dan mencakup prosedur kerja operasional (Sugiyono, 2016).



**Gambar 1.** Tahapan Pengembangan Produk Adaptasi dari Model ADDIE (Najilla et al., 2025)

Populasi pada penelitian ini adalah anak-anak yang berada di RA Fathun Qarib pada kelas B, dengan usia 5-6 tahun berjumlah 118 orang anak. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik random sampling yaitu teknik pengambilan sampel dari anggota populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut (Hilyati et al., 2023). Sampel yang diambil berjumlah 25 orang anak. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan melalui observasi dan menggunakan angket penilaian kelayakan. Angket penilaian kelayakan digunakan untuk menilai kelayakan dari *ebook* telah dikembangkan.

Pengujian produk tingkat kelayakan nya. Produk penelitian diidentikkan dengan persentasi skor. Semakin besar skor yang diperoleh maka produk hasil pengembangan semakin baik tingkat kelayakan nya. Produk dikatakan layak apabila persentasenya mencakup antara 80%-100% (Setiawan et al., 2021). Kepraktisan buku dilihat dari penilaian ahli media dan ahli media, dan kelayakan atau kepraktisan di lapangan oleh guru. Validator ahli materi dan ahli media adalah dosen dari program studi pendidikan islam anak usia dini guna untuk mengukur kelayakan media *e- book "I Like to Eat"*. Instrumen validasi materi dan media dapat dilihat pada Tabel 2 dan 3.

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:

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

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. Intrumen 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 Warna	Ebook memiliki cover yang menarik 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 <i>ebook</i> dengan tujuan untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal anak usia dini
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)

## 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 (T. Siregar & Rahmayanti, 2025). Pada tahap Analisis Peneliti melakukan analisis terkait penggunaan E-Book "I Like To Eat " sebagai media pembelajaran di RA Fathun Qarib, dan tidak ditemukannya media *e-book* tersebut. Dengan demikian produk yang akan dikembangkan memiliki banyak keunggulan dan kebermanfaatannya terhadap pembelajaran. Untuk mempermudah guru ataupun orang tua dalam mendidik anak, peneliti membuat e-book yang dapat diakses oleh orang tua maupun guru baik di sekolah dan di rumah, e-book ini dapat diakses melalui laptop atau handphone, dan di dalam e-book juga terdapat fitur yang bisa mengeluarkan suara atau cerita yang dapat memudahkan anak dalam membaca dan memahami isi buku cerita tersebut.

Selain itu, *eBook* ini dilengkapi dengan panduan aktivitas interaktif yang dapat dilakukan bersama orang tua atau guru. Aktivitas ini melibatkan diskusi untuk memastikan bahwa anak memahami gambar gamabar yang ada di dalam e-book. Dengan adanya panduan ini, anak-anak tidak hanya membaca, tetapi juga mengalami pendekatan dengan orangtua atau guru secara langsung, sehingga lebih efektif dalam mengenal makanan mereka untuk membantu tumbuh kembang anak.

### *Design (Perancangan).*

Setelah tahap analisis dilakukan, Langkah selanjutnya adalah tahap perancangan (*Design*) mengenai media pembelajaran yang akan dibuat. Pada tahap perancangan, dilakukan perancangan produk yang akan dikembangkan berdasarkan hasil analisis yang telah diperoleh pada tahap sebelumnya (Rachma et al., 2023). Tahap perancangan adalah kerangka-kerangka sebelum dilakukannya pengembangan produk, yakni mengumpulkan bahan-bahan untuk membuat media berdasarkan data yang diperoleh pada analisis awal yang telah dilakukan. Pada penelitian ini,

peneliti menggunakan perangkat (*Hardware*) untuk membuat media pembelajaran *ebook*, menyusun instrumen 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* "I Like To Eat" 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* "I Like To Eat" ini berlangsung selama dua minggu, tahap pengembangan diawali dengan membuat cover cerita sampai biodata penulis menggunakan aplikasi Canva.com dan *Book Creator*. Hasil pengembangan *e-book* dapat dilihat pada Gambar 2 dan Gambar 3.



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 menggunakan gambar yang realistis dan tulisan yang lebih jelas.

### Implementation (Penerapan).

Peneliti selanjutnya melakukan uji coba di kelas Abubakar As-shiddiq sebanyak 25 anak di RA Fathun Qarib menggunakan smpling acak skla kecil 15 orang anak. Proses penerapan dilakukan

dengan bantuan *Projektor* dan *Speaker* yang akan memudahkan anak dalam melihat dan mendengar keseluruhan isi cerita dalam *ebook*. Seluruh alat yang digunakan dalam penerapan *ebook* di fasilitasi oleh RA Fathun Qarib.

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:

AP "Bukunya seru, pak, karena ada Gambarnya."

SZ "Saya suka sekali makan apel di rumah, Pak."

HM "Bukunya Bagus banget, pak, karena ada suaranya."

Respon tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan *e-book* dapat menarik minat anak dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam kegiatan membaca.

### *Evaluations (Evaluasi)*

Tahap evaluasi dilakukan dengan menerima masukan dan saran dari praktisi (guru kelas Abubakar As-shiddiq), dan uji coba peserta didik kelompok B yang terdiri dari 15 peserta didik di RA Fathun Qarib. Hasil penilaian secara keseluruhan dimanfaatkan untuk menyusun desain akhir. Adapun hasil validasi yang dilakukan oleh ketiga ahli dapat dilihat melalui Tabel 5.

**Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi**

Kategori	Jumlah
Total Skor	25
Skor Maksimal	30
Persentase	100%
Hasil	83%

Berdasarkan hasil validasi ahli materi terhadap *ebook* "I Like To Eat" dinyatakan sangat layak digunakan untuk mengembangkan kemampuan interpersonal anak usia dini. Selanjutnya hasil validasi ahli media dapat dilihat pada Tabel 6.

**Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Media**

Kategori	Jumlah
Total Skor	21
Skor Maksimal	25
Persentase	100%
Hasil	84%

Dapat disimpulkan berdasarkan dari persentase dapat diketahui hasil validasi ahli media terhadap *ebook* "I Like To Eat" dinyatakan sangat layak di gunakan untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal anak usia dini. Selanjutnya hasil penilaian dari respon guru terhadap *ebook* dapat dilihat dari tabel 7.

**Tabel 7. Hasil Validasi Media dan Materi Oleh Guru**

Aspek	Kategori	Guru 1	Guru 2
Media	Total Skor	21	22
	Skor Maksimal	25	25
	Persentase	100%	100%
	<b>Hasil</b>	<b>84%</b>	<b>88%</b>
Materi	Total Skor	26	27
	Skor Maksimal	30	30
	Persentase	100%	100%
	<b>Hasil</b>	<b>86%</b>	<b>90%</b>

Berdasarkan pemerolehan persentase dari respon guru terhadap *ebook* "I Like to Eat" setelah di hitung rata-rata nya maka memperoleh nilai 84% untuk validasi media, dan 83% untuk validasi materi. Keduanya sesuai dengan kriteria sangat layak di gunakan untuk *mengenalkan e-book* agar membantu kognitif anak usia dini.

Isi *e-book* "I Like To Eat" mengandung nilai-nilai pendidikan yang relevan bagi anak usia dini, khususnya dalam aspek perkembangan bahasa, dan pembentukan karakter. Melalui penyajian berbagai jenis makanan seperti buah, sayuran, nasi, roti, ikan, dan telur, *e-book* ini tidak hanya memperkenalkan anak pada ragam makanan sehat, tetapi juga mengembangkan kemampuan anak dalam mengungkapkan pendapat melalui kalimat sederhana (Bus, 2024), seperti "I like to eat...". Penggunaan kalimat berulang dan kosakata dasar tersebut mendorong anak untuk belajar berkomunikasi secara lebih efektif serta melatih keberanian dalam menyampaikan preferensi pribadi secara sopan. Isi *e-book* disusun dengan alur yang sederhana dan konsisten, sehingga memudahkan anak dalam memahami konsep makanan sehat sekaligus mengenali kebiasaan positif dalam kehidupan sehari-hari. Ilustrasi yang ditampilkan pada setiap halaman membantu memperkuat pemahaman anak terhadap materi (patrick, 2009), sekaligus menstimulasi kemampuan visual-kinestetik. Penggunaan gambar makanan yang konkret juga mendukung proses pembelajaran bermakna, karena anak dapat dengan mudah mengaitkan isi *e-book* dengan pengalaman makan mereka sehari-hari.

Selain itu, *e-book* ini berpotensi digunakan sebagai media pembelajaran interaktif melalui pendampingan guru maupun orang tua. Guru dapat memanfaatkan *e-book* ini dalam kegiatan diskusi ringan, seperti meminta anak menyebutkan makanan kesukaan, menjelaskan manfaat makanan tertentu, atau melakukan permainan tebak makanan berdasarkan gambar (Dan et al., 2016). Aktivitas tersebut tidak hanya mendukung perkembangan bahasa, tetapi juga mengembangkan aspek sosial-emosional anak, terutama dalam hal keberanian berbicara, kemampuan mendengarkan, dan sikap saling menghargai perbedaan pilihan (Anita, 2023). Dari segi kelayakan media, *e-book* ini memenuhi beberapa kriteria penting untuk pembelajaran anak usia dini. Tampilan visual dirancang dengan warna yang menarik dan harmonis, sementara tata letak halaman disusun secara sederhana sehingga mudah dinavigasi oleh anak. Ukuran dan jenis huruf yang digunakan sudah sesuai dengan kebutuhan literasi awal, serta teks ditampilkan dengan tingkat keterbacaan yang tinggi. Selain itu, penyajian materi yang runtut dan penggunaan bahasa yang sederhana mendukung pemahaman anak secara optimal dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif mereka. Temuan ini diperkuat oleh Sari dan Dewi (2020) yang menegaskan bahwa buku cerita untuk PAUD perlu memuat gambar yang jelas dan menarik serta disertai teks singkat yang mendukung perkembangan kemampuan berbahasa. Selain itu, Yuliana (2021) menambahkan bahwa penyajian ilustrasi konkret dan pemilihan kosakata sederhana membantu anak memahami isi cerita sesuai dengan tahapan perkembangan mereka. Dari sisi audio *e-book*

memanfaatkan suara yang jelas untuk membantu memperkuat pemahaman isi cerita dan memberikan pengalaman belajar multisensori bagi anak (Fitriyah et al., 2021).

Secara keseluruhan, e-book ini dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran yang layak dan efektif untuk mengenalkan makanan sehat serta membangun kebiasaan makan positif pada anak usia dini (Sapil, 2024). Selain mengenalkan kosakata dan struktur bahasa sederhana, e-book ini juga berkontribusi dalam pengembangan keterampilan sosial, kemampuan komunikasi, serta sikap menghargai diri dan lingkungan. Melalui tampilan yang menarik, materi yang relevan, serta potensi aktivitas pendamping, e-book ini memiliki nilai edukatif yang tinggi dan mendukung proses pembelajaran secara menyeluruh pada anak usia dini (Junita Sinamo, Lestari Sri Wahyuni Panjaitan, 2024). 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 83%, ahli media 84%, dan respon guru 90%

Hasil analisis menunjukkan bahwa media *e-book* "I Like To Eat " termasuk dalam kategori sangat layak. Melalui pengisian instrumen validasi media dan materi oleh guru mengatakan bahwa *e-book* sudah sangat bagus karena dapat membantu anak yang belum mengenal huruf dengan adanya fitur audio dan mudah digunakan. Anak-anak juga sangat antusias dalam mendengarkan cerita dan mengisi kuis yang ada dalam *e-book*.

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

Penelitian ini menunjukkan bahwa *e-book* "I Like To Eat " sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan Kognitif anak usia dini. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi (83%), ahli media (84%), dan guru (90%), *e-book* ini memenuhi kriteria "sangat layak" baik dari segi isi, bahasa, desain, maupun kemudahan penggunaan. *E-book* ini berhasil menarik perhatian anak-anak melalui tampilan visual yang menarik, fitur audio yang membantu pemahaman, serta kegiatan interaktif yang memfasilitasi penerapan nilai-nilai sosial secara langsung.

Hasil implementasi di RA Fathun Qarib juga menunjukkan bahwa anak-anak sangat antusias dan mudah memahami pesan yang terkandung dalam *e-book* ini tidak hanya berfungsi sebagai media baca, tetapi juga sebagai alat pembelajaran yang memperkuat hubungan antara guru, anak, dan orang tua. Dengan demikian, pengembangan *e-book* "I Like To Eat " terbukti efektif dan praktis dalam meningkatkan kemampuan Kognitif anak usia dini, serta dapat dijadikan referensi bagi guru PAUD dalam menghadirkan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan bermakna di era digital.

## Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi selama proses penelitian hingga penyusunan artikel ini selesai. Pihak RA Fathun Qarib yang telah memberikan kesempatan dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian, serta kepada seluruh guru dan peserta didik yang terlibat aktif selama kegiatan uji coba berlangsung. 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. Keluarga tercinta atas doa dan dorongan yang tiada henti, sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dan dapat dipublikasikan.

## Daftar Pustaka

- Aini, M. N., Widayati, S., Adhe, K. R., & Saroinsong, W. P. (2022). Pengembangan Ebook Mitigasi Bencana Kebakaran Untuk Anak Usia 5-6 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(3), 400-411. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i3.401>
- Amir, E. (2021). Ilmu Dasar Keperawatan. In *Ilmu dasar keperawatan*. Nuha Medika.
- Anita, D. (2023). *penguatan literasi anak usia dini belajar dan bermain berbasis buku*. deepublish digital.
- Anjarwati, F. (2023). Penggunaan E-Book Story Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Benua Etam Ramah Anak Usia Dini*, 1(1), 36-41.
- Bus, A. G. (2024). *Building a Stronger Case for Independent Reading at School*. 10(1), 1-17. <https://doi.org/10.1177/23328584241267843>
- Dan, B.-S., Lisa M. López, & Mendez, J. L. (2016). *Validitas kompetensi bermain sebaya interaktif untuk anak-anak prasekolah Latino dari rumah tangga berpenghasilan rendah*. <https://doi.org/10.1016/J.ecresq.2015.09.002>
- Fetra Bonita Sari, Risda Amini, M. (2020). Penggunaan Media Interaktif Bebrbasis. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524-532.
- 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. In *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* (Vol. 8, Issue 1).
- 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.
- Jantrika, S., & Marlina, S. (2021). Menstimulasi Kemampuan Sosial Anak Di Tk Negeri Pembina 01 Pancung Soal Pesisir Selatan. *Jurnal Pendidikan*, 5(1), 98-108.
- Julaikah, Martadi, & Handyaningrum, W. (2022). Ebook Interaktif Menggambar Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (Hots). *Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 202-212.
- Junita Sinamo, Lestari Sri Wahyuni Panjaitan, M. L. E. F. B. B. (2024). *Building Children's Social Skills Through Picture Story Books*. 3(1), 14-21. <https://doi.org/10.69929/talitakum.v3i1.11>
- Jurn, A. (n.d.). *memahami tumbuh kembang anak usia dini (perspektif psikologi perkembangan)*. <https://doi.org/10.24235/awlad.v112.743>
- Lestari, B. D., Tyas, I., Sari, M., Marfu, S., Pakpahan, F. H., Saragih, M., Pendidikan, M., Inggris, B., Medan, A. W., Iii, A., Sungkai, A., Putri, Y. D., Suryana, D., & Mahyuddin, N. (2023). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 5(4), 2689-2694. <https://doi.org/10.52622/joal.v2i2.79>
- 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.
- Najilla, U., Fitriani, D., & Aziz, A. (2025). Pengembangan Pop Up Book Berbasis Digital Pembelajaran Perilaku Hidup Bersih dan Sehat ( PHBS ) Anak Usia Dini. *Journal on Early Childhood*, 8(1), 41-60. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.845>
- Nasution, A. P., Reswari, A., Aspah, A., Anggraeni, Z., Jahrona, J., & Fatimah, P. S. (2024). *Peran Gizi*

- Terhadap Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia Dini.* 9(2), 1-10. <https://doi.org/10.51529/ijiece.v9i2.714>
- Novianti Rachmi, tika W. (2019). *Hidup sehat sejak sekarang untuk remaja kekinian.* Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.
- 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>
- patrick, niclas. (2009). *A review of family and social Determinants of children's eating patterns.* <https://doi.org/10.1080/07315724.2005.10719448>
- Purba, D. H., Kushargina, R., Ningsih, W. I. F., Lusiana, S. A., Rasmaniar, T. L., Triatmaja, N. T., Purba, A. A. M. V., Hapsari, S. W., Asrianto, & Utami, N. (2021). Kesehatan dan Gizi Untuk Anak. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951-952. (Issue Mi).
- 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.
- 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.
- 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>
- Sapil, N. (2024). *Pengembangan Media Pop Up Book ( Makanan Bergizi ) Untuk Stimulasi Pengenalan Makanan Sehat Bergizi Pada Anak Usia 4-6 Tahun.* 2(2), 173-182. <https://doi.org/10.59525/gej>
- Setiawan, H. R., Rakhmadi, A. J., & Raisal, A. Y. (2021). Pengembangan Media Ajar Lubang Hitam. *Jurnal Kumparan Fisika*, 4(2), 112-119.
- Siregar, nurhamida sari. (2014). *karbohidrat.* 13(2), 38-44. <https://doi.org/10.24114/jik.v13i2>
- Siregar, T., & Rahmayanti, Y. (2025). Implementasi Pengembangan Model ADDIE Pada Dunia Pendidikan. *Jurnal Hasil Penelitian Dan Pengembangan (JHPP)*, 3(2), 85-100.
- Sugiyono. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research and Development.*
- Suparyanto & Rosad. (2020). Pengaruh Permainan Edukatif "Edu-Games Bobby Bola" Terhadap Kemampuan Kognitif (Pengenalan Angka, Huruf Dan Bentuk) Anak Usia 4-5 Tahun. *Suparyanto Dan Rosad (2015, 5(3), 248-253.*
- 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.
- 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>
- Yeni Elviza Febrianti, Mesra Khairani, M. D. P. (2025). *Sosialisasi Kepada Orangtua Dalam Pemenuhan Gizi AUD Yang Mempengaruhi Neurosains.* 2(1), 83-95. <https://doi.org/10.71153>
- Yunianto, A. E., Saragih, E., Rahmaniah, Puspareni, L. D., Rokhmah, L. N., Ramdany, R., Megasari, A. L., Irma, R., Atmadja, T. F. A., Thirayo, Y. S., Hutomo, C. S., Tasnim, & Hasanah, L. N. (2023). *Kesehatan & Gizi untuk Anak Usia Dini.* <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>