



**Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini**

e-ISSN: 2723-6390, hal. 995-1008

Vol. 7, No. 1, Juli 2026

DOI: 10.37985/murhum.v7i1.2043

## **Pengembangan *E-Book Daily Activity* untuk Stimulasi Kamandirian Anak Usia 5-6**

**Hartinah<sup>1</sup>, Serli Marlina<sup>2</sup>, Farida Mayar<sup>3</sup>, dan Yaswinda<sup>4</sup>**

*<sup>1,2,3,4</sup> Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang*

**ABSTRAK.** Penelitian ini berdasarkan urgensi mengembangkan kemandirian pada masa emas di tengah perkembangan teknologi digital yang pesat. Untuk mengatasi tantangan ini, penelitian ini mengadopsi Pendekatan Penelitian dan Pengembangan (R&D) menggunakan Model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi). Model ini dipilih karena menyediakan kerangka kerja sistematis dan terstruktur untuk menciptakan produk pembelajaran yang bermakna. Tahapan penelitian meliputi analisis kebutuhan mendalam, desain prototipe E-book dengan fitur interaktif, pengembangan produk melalui validasi ahli, dan evaluasi formatif untuk memastikan kelayakan. Hasil validasi pada tahap Pengembangan menunjukkan bahwa prototipe E-book yang dikembangkan dinilai "Sangat Layak," dengan skor validasi dari ahli materi sebesar 95,15% dan dari ahli media sebesar 89,7%. E-book ini dirancang khusus untuk mengembangkan indikator kemandirian seperti kepercayaan diri, keterampilan motorik, dan tanggung jawab. Namun, analisis lebih lanjut menunjukkan bahwa efektivitas media ini sangat bergantung pada peran mediasi dan literasi digital orang tua sebagai fasilitator utama (Implementasi & Evaluasi). Model ADDIE merupakan kerangka kerja yang valid dan efektif untuk menciptakan media digital yang tidak hanya menarik tetapi juga produktif dalam merangsang kemandirian anak-anak.

**Kata Kunci :** *Anak Usia Dini; E-BOOK Daily Activity; Kemandirian Anak*

**ABSTRACT.** This research is based on the urgency of developing independence during the golden age amid rapid digital technology development. To overcome this challenge, this research adopts a Research and Development (R&D) Approach using the ADDIE Model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). This model was chosen because it provides a systematic and structured framework for creating meaningful learning products. The research stages include in-depth needs analysis, design of an E-book prototype with interactive features, product development through expert validation, and formative evaluation to ensure feasibility. The validation results at the Development stage showed that the developed E-book prototype was rated "Highly Feasible," with a validation score of 95.15% from subject matter experts and 89.7% from media experts. This E-book is specifically designed to develop indicators of independence such as self-confidence, motor skills, and responsibility. However, further analysis shows that the effectiveness of this media is highly dependent on the mediating role and digital literacy of parents as the primary facilitators (Implementation & Evaluation). The ADDIE model is a valid and effective framework for creating digital media that is not only engaging but also productive in stimulating children's independence.

**Keyword :** *Early Childhood; E-BOOK Daily Activity; Child Independence*

Copyright (c) 2026 Hartinah dkk.

✉ Corresponding author : Hartinah

Email Address : hartinapasaman@gmail.com

Received 4 Februari 2026, Accepted 7 Maret 2026, Published 7 Maret 2026

## PENDAHULUAN

Anak usia dini memiliki masa keemasan atau disebut dengan *golden age*. Masa ini merupakan sebutan untuk periode anak-anak, yang secara umum berada pada rentang usia 0 hingga 8 tahun. Periode ini disebut masa keemasan karena pada usia ini, anak memiliki kemampuan yang sangat tinggi dalam menyerap berbagai informasi, baik yang positif maupun negatif. Oleh karena itu, masa ini menjadi sangat penting dan tidak boleh disia-siakan, karena merupakan kesempatan emas untuk memberikan berbagai stimulasi yang kaya guna merangsang indera dan motorik anak agar dapat berkembang secara optimal di kemudian hari [1].

Pengembangan kemandirian pada anak usia dini merupakan fondasi krusial bagi pembentukan karakter dan kesiapan mereka menghadapi tantangan di masa depan. Pada era digital saat ini, pemanfaatan teknologi, khususnya *e-book* interaktif, menawarkan potensi besar sebagai media inovatif untuk menstimulasi aspek kemandirian anak. Penelitian ini berfokus pada pengembangan *e-book Daily activity* di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Pasaman, sebuah upaya untuk mengatasi tantangan dalam stimulasi kemandirian dan mengoptimalkan potensi perkembangan anak melalui pendekatan yang relevan dengan zaman [2].

Kemandirian merupakan salah satu keterampilan hidup esensial yang perlu ditanamkan dan dilatih sejak usia dini [3]. Secara fundamental, kemandirian anak usia dini didefinisikan sebagai kemampuan untuk mengarahkan dan mengendalikan diri sendiri dalam berpikir dan bertindak, serta tidak merasa bergantung secara emosional atau fisik pada bantuan orang lain dalam menjalankan kegiatan sehari-hari [4]. Penting bagi orang tua dan pendidik untuk mendukung pengembangan kemandirian anak melalui penggunaan teknologi yang tepat, seperti *e-book* interaktif, agar anak dapat belajar secara mandiri dan kreatif [5]. Pembelajaran kemandirian menanamkan berbagai nilai positif yang membentuk karakter dan kepribadian anak. Nilai-nilai tersebut meliputi kemampuan mengambil keputusan, tidak bergantung pada orang lain, kemampuan mengatur diri, tanggung jawab, percaya diri, dan inisiatif. Anak yang terbiasa mandiri akan memiliki perasaan mampu saat dewasa, yang sangat penting untuk bertahan dalam berbagai dinamika kehidupan [6].

Pengembangan kemandirian harus dilakukan secara bertahap, disesuaikan dengan kapasitas dan tahapan perkembangan anak. Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) juga menekankan pentingnya pengembangan keterampilan motorik dan perawatan diri yang memadai agar anak dapat berpartisipasi secara mandiri di lingkungan sekolah [7]. Prinsip pembelajaran PAUD adalah panduan praktis yang menjembatani landasan teoretis dan tujuan PAUD dengan implementasi di kelas. Prinsip-prinsip ini dirancang untuk menciptakan lingkungan belajar yang optimal bagi anak usia dini [8].

Urgensi pengembangan kemandirian pada anak usia dini telah diakui secara luas sebagai fondasi utama dalam membentuk karakter dan otonomi individu sejak dini, termasuk dalam lingkup lembaga pendidikan negeri. Kemandirian dalam penelitian ini diukur melalui indikator perilaku yang mencakup empat aspek utama, yaitu kemampuan mengendalikan diri, kemampuan mengambil inisiatif, keterampilan hidup

praktis sehari-hari, serta rasa percaya diri. Berdasarkan hasil *pretest* terhadap 15 orang anak, ditemukan bahwa rata-rata tingkat kemandirian anak secara keseluruhan baru mencapai 47%, yang mengindikasikan bahwa lebih dari separuh indikator kemandirian belum tercapai secara optimal. Kesenjangan yang paling signifikan terlihat pada aspek keterampilan hidup praktis, di mana indikator mandi sendiri tanpa bantuan memiliki persentase terendah yaitu hanya 7%. Selain itu, rendahnya inisiatif anak juga teramati pada aktivitas menyiapkan perlengkapan pribadi, melakukan gerakan shalat, dan belajar mandiri yang masing-masing hanya mencapai angka 20%, serta keberanian tidur sendiri di kamar yang hanya sebesar 13%.

Permasalahan ini seringkali berakar pada beberapa faktor penghambat, baik dari lingkungan keluarga maupun sekolah. Dari sisi keluarga, pola asuh orang tua memainkan peran yang sangat signifikan. Pola asuh otoriter, yang menerapkan aturan mutlak tanpa kedekatan sejati, maupun pola asuh permisif, yang membiarkan anak tanpa bimbingan dan batasan, dapat menghambat kemandirian anak. Sebaliknya, pola asuh demokratis, yang melibatkan musyawarah dan memberikan kebebasan terkontrol, terbukti mendorong anak menjadi mandiri, bertanggung jawab, dan percaya diri [9].

Sikap orang tua yang terlalu melindungi atau memanjakan anak juga merupakan penghambat utama. Meskipun didasari oleh kasih sayang, perlakuan ini secara paradoks membatasi kesempatan anak untuk mencoba dan belajar melakukan sesuatu sendiri, sehingga menciptakan kelemahan dan ketergantungan. Anak yang terlalu dimanjakan cenderung sulit menyesuaikan diri, ragu-ragu, kurang termotivasi untuk berinisiatif, sering menangis saat ditinggalkan sebentar oleh orang tua, dan rewel untuk mendapatkan bantuan. Kebiasaan orang tua yang terburu-buru menyelesaikan tugas anak juga mengurangi kesempatan anak untuk melatih keterampilan dasar yang penting bagi kemandirian mereka [10]. Dari perspektif lingkungan sekolah, kurangnya stimulasi yang mendukung kemandirian dapat menghambat proses pembelajaran anak. Selain itu, minimnya pemberian tanggung jawab yang bertahap dan sesuai usia anak juga menghambat pengembangan rasa kepemilikan dan akuntabilitas anak terhadap tugas-tugasnya [11].

Perkembangan teknologi digital telah membawa pergeseran paradigma dalam dunia pendidikan, mendorong perwujudan pembelajaran yang lebih modern dan adaptif. Media digital kini menjadi komponen penting dalam proses pembelajaran, terutama bagi anak usia dini yang berada dalam masa emas (*golden age*), periode krusial untuk menyerap pembelajaran secara maksimal. Pemanfaatan media digital secara bijaksana dan terarah sangat dianjurkan pada fase ini, dengan peran aktif guru dan orang tua dalam mempersiapkan media yang optimal [12].

Berdasarkan permasalahan yang teridentifikasi dan potensi media *e-book* interaktif, pengembangan *e-book Daily activity* untuk stimulasi kemandirian anak usia dini di TK Negeri Pembina Pasaman menjadi sangat relevan dan mendesak. TK Negeri Pembina Pasaman sebagai lembaga pendidikan negeri diasumsikan menghadapi tantangan serupa dalam stimulasi kemandirian anak sebagaimana yang ditemukan di PAUD lain.

Fokus pada "*Daily activity*" sangat sesuai dengan esensi kemandirian anak usia dini, yang sebagian besar terwujud dalam kemampuan merawat diri dan menyelesaikan tugas-tugas praktis sehari-hari. Penelitian Fatimah dengan judul "Kemandirian Anak Usia Dini dengan Penggunaan Media Animasi Nussa dan Rara" menyebutkan bahwa ahubungan antara aktivitas anak dalam menggunakan media film animasi nusa rara dengan tingkat kemandirian anak usia dini, dengan metode oenelitian kolerasional kuantitatif, ditemukan bahwa hubungan posotif yang kuat antara penggunaan film animasi dan kemandirian anak dengan kontribusi sebesar 38,44% [13]. Senada dengan penelitian Kamil menjelaskan menurut metode Montessori kemandirian anak dapat ditanamkan melalui kegiatan practical life. Kegiatan pembelajaran practical life dapat dengan mudah dijumpai di kehidupan anak sehari-hari [14]. Sejalan dengan penelitian di atas peneliti merancang *E-book* ini agar dapat memfasilitasi pembelajaran keterampilan hidup praktis secara bertahap dan menarik, memungkinkan anak untuk berlatih dan menginternalisasi kebiasaan mandiri dalam konteks yang akrab bagi mereka.

Pengembangan *e-book* ini merupakan langkah inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di TK Negeri Pembina Pasaman. Dengan memanfaatkan keunggulan media digital, *e-book* ini diharapkan dapat menjadi alat bantu yang efektif bagi guru dan orang tua dalam menstimulasi kemandirian anak, mengatasi hambatan yang ada, dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis serta menyenangkan. Pada akhirnya, *e-book* ini diharapkan dapat berkontribusi signifikan dalam membentuk anak-anak yang tidak hanya mandiri secara fisik, tetapi juga percaya diri, bertanggung jawab, dan siap menghadapi jenjang pendidikan selanjutnya. *E-book*, atau buku elektronik/digital, merupakan pengembangan buku berbentuk elektronik yang dikemas secara digital sehingga tampilannya terlihat menarik dan konten yang di munculkan beragam serta variatif [15]. *E-book* juga praktis, jika buku fisik terisi satu cerita bergambar, *ebook* dapat berisi banyak cerita bergambar. E-book memiliki berbagai manfaat dengan fitur yang tersedia seperti audio, gambar, video, simulasi sehingga dapat memfasilitasi pemahaman materi yang disediakan [16].

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*), sebuah metode yang sangat tepat untuk proyek yang bertujuan menciptakan, memvalidasi, dan menguji produk baru yang memiliki signifikansi teoretis dan praktis [17]. Pemilihan metode R&D ini secara langsung sejalan dengan tujuan penelitian, yaitu untuk menganalisis, desain, validitas, implementasi dan efektivitas sebuah produk spesifik, yakni *e-book Daily Activity* [18].

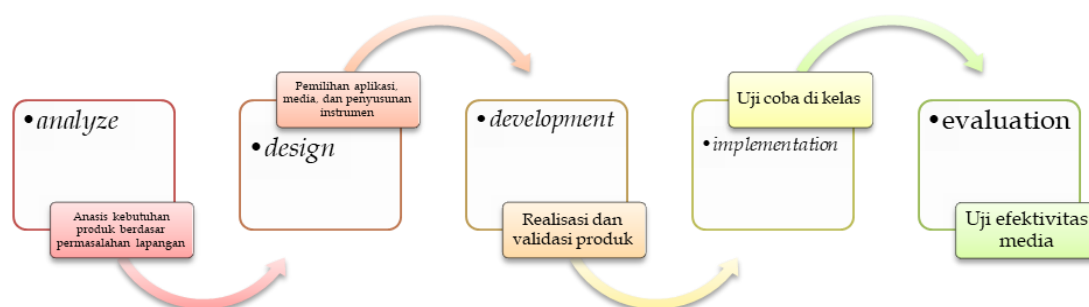
Penelitian ini mengadopsi model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*). Model ADDIE dipilih karena strukturnya yang sederhana, sistematis, dan mudah dipelajari. Model ini menekankan pada pendekatan yang terstruktur dan interaktif, di mana hasil dari satu fase menjadi produk awal untuk fase berikutnya, memastikan alur penelitian yang logis dan kohesif. Selain itu, model ADDIE sangat

sesuai untuk penelitian yang bertujuan mengembangkan pengetahuan, keterampilan, atau sikap, yang sejalan dengan fokus penelitian ini pada stimulasi kemandirian anak. Kemandirian yang dimaksud dalam konteks ini adalah kemandirian fungsional dalam aktivitas rutin sehari-hari (*daily activity*), yang mencakup kemampuan anak untuk mengurus diri sendiri, mengambil inisiatif sederhana, serta mengendalikan diri tanpa ketergantungan pada orang dewasa di lingkungannya.

Subjek penelitian ini adalah anak- anak usia 5-6 tahun (15 orang anak), guru serta orang tua di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Pasaman. Pengukuran efektivitas. Dilakukan observasi di Taman Kanak- Kanak Pembina Pasaman, Observasi adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung objek atau fenomena yang diteliti untuk memperoleh informasi yang akurat dan relevan. observasi merupakan suatu proses yang kompleks, tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis, di mana dua hal terpenting adalah pengamatan dan ingatan [19].

**Tabel 1. Indikator Kemandirian Anak Usia Dini**

Aspek Kemandirian	Definisi Konseptual	Indikator Perilaku yang Dapat Diamati	Teori Pendukung
<b>Kemampuan Mengendalikan Diri</b>	Kapasitas untuk mengendalikan diri dan mengatasi tantangan.	1. Melakukan tugas tanpa selalu meminta bantuan. 2. Menunggu giliran saat bermain. 3. Mampu menyelesaikan masalah sederhana secara mandiri.	Teori Psikososial Erikson (Otonomi vs. Rasa Malu dan Ragu).
<b>Kemampuan Mengambil Inisiatif</b>	Motivasi untuk berinisiatif dan berani mencoba hal-hal baru.	1. Memulai kegiatan tanpa disuruh. 2. Mengambil alat atau bahan sendiri saat akan bermain. 3. Bertanya tentang hal yang tidak diketahuinya.	Teori Psikososial Erikson (Inisiatif vs. Rasa Bersalah).
<b>Kemampuan Hidup Praktis Sehari-hari</b>	Kapasitas untuk melakukan hal-hal sederhana secara mandiri.	1. Mampu makan sendiri tanpa disuapi. 2. Mampu memakai dan melepaskan pakaian sendiri. 3. Mampu merapikan mainan setelah bermain.	Teori Perkembangan Motorik Halus dan Kasar.
<b>Rasa Percaya Diri</b>	Memiliki keyakinan kuat pada penilaian diri sendiri.	1. Tidak takut mengambil risiko yang terukur. 2. Menyatakan pendapatnya di depan teman atau guru. 3. Berani mencoba tugas baru yang menantang.	Teori Konstruktivisme Piaget.



**Gambar 1. Tahapan Pengembangan Produk Adaptasi dari Model ADDIE**


## HASIL DAN PEMBAHASAN

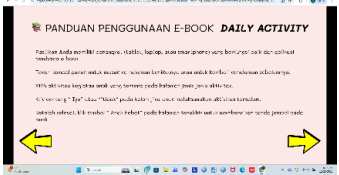
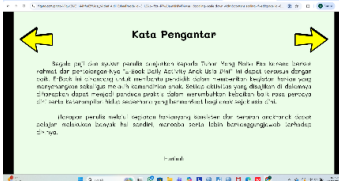





Peneliti menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan dengan metode *Research and Development* (R&D). Pada pengembangan produk yang dihasilkan berupa *e-book* interaktif, Keunggulan *e-book* seperti tampilan dinamis, interaktivitas, dan portabilitas secara langsung mendukung tujuan stimulasi kemandirian dengan menyediakan kesempatan belajar yang menarik, mudah diakses, dan fleksibel. *E-book* cerita diharapkan memberikan dampak positif pada penggunaan teknologi dan nilai-nilai cerita yang terkandung di dalamnya dapat mengembangkan sikap positif pada anak usia dini. Kemudahan akses dan distribusi ini menandai adanya pergeseran fundamental dalam paradigma pembelajaran. Pendidikan tidak lagi terikat pada batasan lokasi dan waktu yang kaku, melainkan bergerak menuju model yang lebih fleksibel dan terdemokratisasi [20]. Peneliti menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan perangkat pembelajaran dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Model ini dipilih karena strukturnya yang sistematis dan memungkinkan adanya evaluasi berkelanjutan pada setiap tahap guna menjamin kualitas produk akhir yang dihasilkan.









Tahap analisis (*analyze*). Tahap ini meliputi analisis kurikulum, analisis kebutuhan, dan analisis konsep. Berdasarkan hasil analisis kurikulum, diketahui bahwa TK Negeri Pembina Pasaman mengacu pada kurikulum yang menekankan pada pembentukan karakter dan kemandirian anak usia dini. Berdasarkan hasil *pretest* terhadap 15 orang anak, ditemukan bahwa rata-rata tingkat kemandirian anak secara keseluruhan baru mencapai 47%, yang mengindikasikan bahwa lebih dari separuh indikator kemandirian belum tercapai secara optimal. Kesenjangan yang paling signifikan terlihat pada aspek keterampilan hidup praktis, di mana indikator mandi sendiri tanpa bantuan memiliki persentase terendah yaitu hanya 7%. Selain itu, rendahnya inisiatif anak juga teramati pada aktivitas menyiapkan perlengkapan pribadi, melakukan gerakan shalat, dan belajar mandiri yang masing-masing hanya mencapai angka 20%, serta keberanian tidur sendiri di kamar yang hanya sebesar 13%.








Tahap desain (*design*), di tahap ini mulailah merancang media yang akan peneliti kembangkan pembuatan *Ttoryboard* yang diracang oleh peneliti agar setiap lembar tampilan dapat menyampaikan pesan secara efisien dan efektif.



**Tabel 2. Desain Ebook Daily Activity**

No	Kerangka	Keterangan
1	Halaman Sampul 	Halaman ini berfungsi sebagai identitas utama media dengan judul " <i>E-book Daily Activity</i> ". Visual menampilkan ilustrasi anak-anak yang ceria di lingkungan sekolah untuk membangun motivasi intrinsik dan rasa senang anak sebelum memulai pembelajaran. Terdapat tombol navigasi panah untuk memulai petualangan belajar mandiri.
2	Panduan Penggunaan	Berisi instruksi praktis bagi guru dan orang tua mengenai cara mengoperasikan <i>e-book</i> . Halaman ini menjelaskan fungsi tombol navigasi (panah kiri dan kanan) serta cara

	<p>mendampingi anak dalam mengamati gambar perilaku mandiri tanpa memberikan bantuan yang berlebihan, guna mengatasi pola asuh yang terlalu melindungi.</p>
<p>3</p> <p><b>Kata Pengantar</b></p> 	<p>Menyampaikan maksud dan tujuan pengembangan <i>e-book</i> sebagai media stimulasi kemandirian anak usia 5-6 tahun. Narasi menekankan pentingnya pembiasaan aktivitas sehari-hari (<i>daily activity</i>) untuk membentuk karakter otonom dan percaya diri pada anak sesuai dengan tugas perkembangannya</p>
<p>4</p> <p><b>Daftar Isi</b></p> 	<p>Halaman navigasi utama yang membagi konten menjadi tiga kategori besar: Kegiatan Anak di Pagi Hari, Kegiatan Anak di Sekolah, dan Kegiatan Anak di Luar Sekolah. Desain menggunakan tombol interaktif yang memungkinkan anak atau pendamping langsung menuju topik yang diinginkan secara fleksibel.</p>
<p>5</p> <p><b>Kegiatan anak di Pagi Hari</b></p> 	<p>Menu antara yang menampilkan rincian aktivitas pagi seperti Bangun Pagi, Mandi Sendiri, Menggosok Gigi, Mengenakan Pakaian, Merapikan Tempat Tidur, dan Meletakkan Tas di Kelas. Halaman ini bertujuan memberikan gambaran urutan kegiatan rutin yang harus dikuasai anak untuk meningkatkan kemandirian sejak dini.</p>
<p>6</p> <p><b>Bangun Pagi</b></p> 	<p>Menampilkan visualisasi karakter anak yang bangun tidur dengan ceria dan mandiri tanpa harus dibangunkan orang tua.</p>
<p>7</p> <p><b>Mandi Sendiri</b></p> 	<p>Visualisasi langkah-langkah mandi secara mandiri, mulai dari menyiram tubuh hingga menggunakan sabun.</p>
<p>8</p> <p><b>Menggosok Gigi</b></p> 	<p>Halaman ini menyajikan visualisasi karakter anak yang sedang menggosok gigi secara mandiri, benar, dan tuntas di depan cermin kamar mandi</p>
<p>9</p> <p><b>Mengenakan Pakaian</b></p>	<p>Menampilkan visualisasi langkah-langkah anak memakai dan melepaskan pakaian sendiri,</p>

	<p>termasuk mengancingkan baju atau memasang resleting. Materi ini bertujuan memperkuat keterampilan motorik halus agar anak mencapai kemandirian penuh tanpa bantuan fisik orang dewasa.</p>
<p>10 Merapikan Tempat Tidur</p> 	<p>Visualisasi anak yang bertanggung jawab merapikan bantal dan selimut setelah bangun tidur. Hal ini dirancang untuk membangun rasa memiliki dan disiplin terhadap lingkungan pribadi sejak dini.</p>
<p>11 Meletakkan tas di Kelas</p> 	<p>Menggambarkan inisiatif anak menaruh tas di loker atau tempat yang disediakan secara tertib saat tiba di sekolah. Aktivitas ini melatih kesiapan anak untuk memulai proses belajar secara mandiri di lingkungan sekolah.</p>
<p>12 Kegiatan anak di Kelas</p> 	<p>Halaman menu antara yang merangkum aktivitas otonom di lingkungan formal, bertujuan memberikan pemahaman bahwa sekolah adalah arena bagi anak untuk melatih kontrol diri dan interaksi sosial.</p>
<p>13 Berangkat Sekolah</p> 	<p>Visualisasi karakter anak yang berangkat sekolah dengan ceria dan inisiatif tanpa merengek. Materi ini merespons data <i>pretest</i> untuk mengurangi ketergantungan emosional anak pada orang tua</p>
<p>14 Berpamitan dengan orang tua</p> 	<p>Menampilkan budaya sopan santun melalui gerakan bersalaman atau mencium tangan orang tua sebelum masuk kelas. Hal ini merupakan bentuk kemandirian sosial dan penghargaan terhadap nilai moral.</p>
<p>14 Makan siang di Sekolah</p> 	<p>Menggambarkan kemandirian saat makan sendiri tanpa disuapi serta tanggung jawab merapikan alat makan setelah selesai digunakan. Fokus ini krusial untuk melatih koordinasi motorik dan kebersihan diri.</p>
<p>16 Bermain Bersama teman</p> 	<p>Visualisasi anak yang mampu berinteraksi secara sehat, mengantre, menunggu giliran, dan menyelesaikan konflik sederhana saat bermain bersama teman sebaya. Ini merupakan stimulasi aspek sosial-emosional yang penting</p>

17	<p><b>Belajar membuat Origami</b></p> 	<p>Menampilkan keberanian anak mencoba dan menyelesaikan tugas seni secara mandiri tanpa merengek meminta bantuan penuh. Halaman ini melatih fokus, kreativitas, dan rasa percaya diri anak</p>
18	<p><b>Memakai sepatu sendiri</b></p> 	<p>Ilustrasi langkah-langkah anak memakai kaos kaki dan sepatu sendiri secara benar. Aktivitas ini adalah salah satu indikator dasar kemandirian fisik yang perlu dibiasakan setiap hari</p>
19	<p><b>Merapikan Mainan Sendiri</b></p> 	<p>Menggambarkan tanggung jawab anak setelah selesai bermain untuk mengumpulkan kembali mainannya. Hal ini menanamkan nilai akuntabilitas atas tindakan yang telah dilakukan anak</p>
20	<p><b>Meletakkan mainan di lemari</b></p> 	<p>Visualisasi tindakan akhir merapikan mainan ke tempatnya (lemari/kotak) agar lingkungan kembali bersih dan rapi. Ini melatih keteraturan dan kemampuan organisasi dasar</p>
21	<p><b>Kegiatan anak di Luar Sekolah</b></p> 	<p>Menu antara untuk aktivitas mandiri di rumah atau lingkungan sekitar, menekankan bahwa praktik kemandirian bersifat berkelanjutan di luar jam sekolah</p>
22	<p><b>Menunaikan Shalat</b></p> 	<p>Menampilkan inisiatif anak melakukan gerakan dan bacaan shalat sesuai kemampuannya. Ini ditujukan untuk menstimulasi aspek nilai agama, moral, dan disiplin diri sejak dini</p>
23	<p><b>Bermain Bersama teman</b></p> 	<p>Visualisasi anak yang mampu berinteraksi secara sehat, mengantre, menunggu giliran, dan menyelesaikan konflik sederhana saat bermain bersama teman sebaya. Ini merupakan stimulasi aspek sosial-emosional yang penting</p>
24	<p><b>Belajar</b></p>	<p>Menggambarkan inisiatif anak untuk membaca atau belajar mandiri tanpa harus disuruh oleh orang tua.</p>

		
25	<p>Tidur di Malam Hari</p> 	<p>Visualisasi keberanian anak tidur di kamar sendiri tanpa harus ditemani sampai terlelap. Hal ini melatih otonomi emosional dan kesiapan mental anak</p>
26	<p>Meletakkan baju kotor di keranjang</p> 	<p>Menggambarkan inisiatif anak menaruh pakaian yang telah dipakai ke dalam keranjang baju kotor. Ini merupakan penutup rangkaian aktivitas harian yang menumbuhkan kebiasaan hidup bersih dan mandiri</p>

Tahap pengembangan (*develop*) dimulai dengan merealisasikan draf desain menjadi produk nyata berupa *E-book Daily Activity* yang mengintegrasikan elemen visual dan navigasi interaktif. Fokus utama pengembangan produk ini adalah untuk memberikan intervensi pada indikator kemandirian yang memiliki skor rendah berdasarkan hasil *pretest*, seperti aktivitas mandi sendiri (7%) dan menyiapkan perlengkapan pribadi (20%).

Tahap implementasi merupakan realisasi penggunaan produk *E-book Daily Activity* secara menyeluruh kepada 15 anak di TK Negeri Pembina Pasaman usia 5-6 tahun pada tanggal 08-09 Desember 2025 dengan jumlah sample 15 anak. Pelaksanaan uji coba kelompok besar ini diawali dengan mengkondisikan anak-anak di dalam kelas untuk berinteraksi langsung dengan media digital melalui perangkat tablet yang telah dipersiapkan. Peneliti berperan sebagai fasilitator yang mengamati bagaimana anak-anak merespons visualisasi 15 indikator kemandirian, terutama pada poin-poin yang sebelumnya memiliki skor kritis di bawah 30% seperti indikator mandi sendiri (7%) dan menyiapkan perlengkapan pribadi (20%). Selama proses ini, anak-anak diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi urutan gambar *modeling* yang menunjukkan langkah-langkah aktivitas harian secara sistematis, dibantu dengan narasi yang menggunakan bahasa lugas dan bersifat ajakan.

**Tabel 3. Perbandingan Pre-test dan Post-test Kemandirian anak**

No	Indikator Kemandirian Anak	Pre-test (%)	Post-test (%)	Peningkatan
1	Bangun tidur tanpa dibangunkan	27%	87%	60%
2	Mandi sendiri tanpa bantuan	7%	87%	80%
3	Menggosok gigi sendiri dengan benar	60%	93%	33%
4	Mengenakan & melepas pakaian sendiri	67%	93%	26%
5	Menyiapkan perlengkapan pribadi	20%	100%	80%
6	Inisiatif berangkat sekolah (tidak merengek)	67%	100%	33%
7	Berpamitan & bersalaman dengan sopan	80%	93%	13%

8	Makan sendiri tanpa disuapi	53%	87%	34%
9	Mengantre & menunggu giliran bermain	60%	93%	33%
10	Menyelesaikan tugas belajar (Origami)	53%	93%	40%
11	Merapikan alat belajar setelah digunakan	67%	93%	26%
12	Inisiatif melakukan gerakan shalat	20%	93%	73%
13	Inisiatif bergabung dalam permainan	87%	100%	13%
14	Membaca/belajar mandiri tanpa disuruh	20%	100%	80%
15	Berani tidur sendiri di kamar	13%	80%	67%
	<b>Rata-rata</b>	<b>47%</b>	<b>93%</b>	<b>46%</b>

Implementasi *E-book Daily Activity* memberikan dampak yang sangat signifikan terhadap peningkatan kemandirian 15 anak di TK Negeri Pembina Pasaman. Sebelum diberikan intervensi, hasil *pre-test* menunjukkan bahwa rata-rata kemandirian anak berada pada angka 47%, yang mengindikasikan bahwa kemampuan otonom anak masih dalam kategori mulai berkembang. Pada fase awal ini, indikator yang paling rendah adalah kemampuan mandi sendiri tanpa bantuan yang hanya mencapai 7% dan keberanian tidur sendiri di kamar sebesar 13%. Kesenjangan kinerja yang cukup besar ini menjadi dasar utama bagi peneliti untuk menghadirkan media digital sebagai stimulan bagi pembiasaan aktivitas harian anak.

Setelah media diimplementasikan melalui penggunaan secara rutin, hasil *post-test* menunjukkan lonjakan rata-rata kemandirian yang luar biasa menjadi 93%, masuk dalam kriteria sangat baik. Peningkatan paling drastis terlihat pada indikator mandi sendiri dan penyiapan perlengkapan pribadi yang masing-masing mengalami kenaikan hingga 80% dibandingkan kondisi awal. Selain itu, empat indikator utama, yaitu menyiapkan perlengkapan pribadi, berangkat sekolah tanpa merengek, bergabung dalam permainan, dan belajar mandiri tanpa disuruh, berhasil mencapai angka sempurna 100%. Pencapaian rata-rata skor 93% ini membuktikan bahwa strategi *visual modeling* yang terdapat dalam *e-book* sangat efektif dalam merangsang inisiatif anak untuk meniru perilaku positif secara mandiri. Kenaikan sebesar 46% dari total rata-rata keseluruhan menegaskan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria efektivitas dalam menutup kesenjangan ketergantungan anak terhadap bantuan orang dewasa. Dengan demikian, perbandingan data ini memvalidasi bahwa *E-book Daily Activity* layak digunakan sebagai instrumen stimulasi kemandirian yang andal bagi anak usia 5-6 tahun.

Tahap akhir adalah evaluasi (*evaluation*). Tahap ini dilihat dari angket respon guru dan orang tua sebagai fasilitator anak. Berdasarkan hasil penelitian, respon guru menunjukkan skor sebesar 95,55% dengan kriteria "Sangat Baik". Guru menilai bahwa *e-book* ini membantu mengefektifkan proses pembiasaan karena dapat diakses kapan pun dan di mana pun, yang memungkinkan terjadinya habituasi kemandirian yang berkelanjutan dari sekolah hingga ke rumah. Hal ini menunjukkan bahwa kemandirian belajar anak didukung oleh ketersediaan sumber belajar yang praktis dan efisien.

Berdasarkan hasil penelitian secara keseluruhan, dapat diketahui manfaat dari produk *E-book Daily Activity* yang dikembangkan dibandingkan dengan metode konvensional adalah tingkat kepraktisannya yang tinggi. Media ini dikemas dalam fitur menarik yang dapat terpasang di *smartphone* atau tablet, sehingga menarik minat anak

untuk beraktivitas secara otonom. Pengembangan bahan ajar yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan anak adalah upaya nyata untuk meningkatkan keberhasilan pendidikan karakter dan kemandirian sejak usia dini [21].

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan *E-book Daily Activity* untuk stimulasi kemandirian anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Pasaman, maka dapat disimpulkan bahwa, Pengembangan *e-book* ini didasari oleh rendahnya kemandirian anak (skor rata-rata *pre-test* 47%) serta keterbatasan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi di sekolah. Guru dan orang tua membutuhkan media yang praktis dan visual untuk membantu anak memahami langkah-langkah aktivitas harian secara mandiri. Media dikembangkan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Produk ini mengintegrasikan teks sederhana, ilustrasi menarik yang disusun secara sistematis berdasarkan 15 indikator kemandirian anak usia dini. *E-book Daily Activity* dinyatakan "Sangat Valid". Hal ini menunjukkan bahwa produk layak secara teoretis, teknis, dan pedagogis untuk digunakan dalam stimulasi kemandirian. *Ebook* ini terbukti Sangat Efektif dalam meningkatkan kemandirian anak. Hal ini ditunjukkan dengan kenaikan skor rata-rata kemandirian dari 47% menjadi 93%. Peningkatan signifikan terjadi pada indikator kritis seperti mandi sendiri dan menyiapkan perlengkapan pribadi, yang membuktikan bahwa teori *visual modeling* dalam *e-book* ini bekerja dengan baik. *Ebook* dinilai praktis karena dapat diakses secara *offline* melalui *smartphone* atau tablet, sehingga memudahkan orang tua dan guru dalam melakukan pembiasaan (*habitiasi*) kemandirian di mana saja dan kapan saja.

## PENGHARGAAN

Terima kasih kepada ibuk Serli Marlina, ibu Farida Mayar, dan ibu Yaswinda yang telah memberikan saran dan arahan dalam penulisan jurnal ini.

## REFERENSI

- [1] E. Bonita, E. Suryana, M. I. Hamdani, dan K. Harto, "The Golden Age : Perkembangan Anak Usia Dini dan Implikasinya Terhadap Pendidikan Islam," *Tarb. J. Ilm. Pendidik.*, vol. 6, no. 2, hal. 218, Des 2022, doi: 10.32332/tarbawiyah.v6i2.5537.
- [2] C. López-Escribano, S. Valverde-Montesino, dan V. García-Ortega, "The Impact of E-Book Reading on Young Children's Emergent Literacy Skills: An Analytical Review," *Int. J. Environ. Res. Public Health*, vol. 18, no. 12, hal. 6510, Jun 2021, doi: 10.3390/ijerph18126510.
- [3] M. A. S. Nuruddaroini, S. Syamsiah, H. Husin, dan A. R. bin A. Aziz, "Building Children's Independence Through Parents," *Proceeding Int. Conf. Econ. Bus.*, vol. 1, no. 1, hal. 226–236, Nov 2022, doi: 10.55606/iceb.v1i1.158.
- [4] N. Kamisykatin dan A. Sobarna, "Analisis Kemandirian Anak Usia Dini melalui Metode Pembiasaan dalam Aktivitas Sehari Hari di TK Barokatul Ihsan," *Bandung*

- Conf. Ser. Early Child. Teach. Educ.*, vol. 2, no. 2, Jul 2022, doi: 10.29313/bcsecte.v2i2.3260.
- [5] A. Bilqis, P. D. Iswara, dan A. N. Aeni, "Pengembangan E-Book Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Paragraf Argumentasi Kelas IV," *Diglosia J. Kaji. Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, vol. 6, no. 2, hal. 437–448, Apr 2023, doi: 10.30872/diglosia.v6i2.628.
- [6] O. Rydze, "Development of Learning Independence: Cooperation Between a Teacher and a Schoolchild," *Prim. Educ.*, vol. 11, no. 1, hal. 8–12, Mar 2023, doi: 10.12737/1998-0728-2023-11-1-8-12.
- [7] F. Mayar, J. F. Ridanti, R. Rahmadini, A. Purwanti, L. Fransiska, dan D. Rahmadani, "The Influence of The Traditional Game Cakbur on the Rude Motor Abilities of 5-6 Year-Old Children in Kindergarten," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 8, no. 5, hal. 1277–1284, Okt 2024, doi: 10.31004/obsesi.v8i5.6005.
- [8] N. Apriyani, "Metode Bermain Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini," *Raudhatul Athfal J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 2, hal. 126–140, Des 2021, doi: 10.19109/ra.v5i2.8933.
- [9] E. P. Pembayun dan M. Mudhar, "Pengaruh Pola Asuh Otoriter Terhadap Kemandirian Anak," *J. Consulen. J. Bimbing. Konseling dan Psikol.*, vol. 5, no. 2, hal. 96–103, Sep 2022, doi: 10.56013/jcbkp.v5i2.1381.
- [10] O. Teregulova, "The influence of parental attitudes on the formation of the personality of a minor with delinquent behavior," *Appl. Psychol. Pedagog.*, vol. 6, no. 2, hal. 183–192, Apr 2021, doi: 10.12737/2500-0543-2021-6-2-183-192.
- [11] B. Gollopeni, E. Bekteshi, dan E. Avdiu, "Challenges Facing Early Childhood Education in Developing Countries," *J. Educ. Soc. Res.*, vol. 12, no. 6, hal. 184, Nov 2022, doi: 10.36941/jesr-2022-0154.
- [12] F. W. Paulus, E. Möhler, F. Recktenwald, A. Albert, dan V. Mall, "Electronic Media and Early Childhood: A Review," *Klin. Pädiatrie*, vol. 233, no. 04, hal. 157–172, Jul 2021, doi: 10.1055/a-1335-4936.
- [13] E. Lisefti Fatimah, Y. Yulianingsih, dan Syam'iyah, "Kemandirian Anak Usia Dini dengan Penggunaan Media Film Animasi 'Nussa dan Rara,'" *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, no. 2, hal. 74–83, Des 2020, doi: 10.37985/murhum.v1i2.10.
- [14] N. Kamil dan S. Asriyani, "Analisis Penerapan Metode Montessori pada Aspek Kemandirian Anak Melalui Kegiatan Pembelajaran Practical Life," *J. Buah Hati*, vol. 10, no. 1, hal. 1–15, Mar 2023, doi: 10.46244/buahhati.v10i1.2098.
- [15] R. W. Lyla, M. Subandowo, dan S. Sugito, "Pengembangan Media Pembelajaran E-Book untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains pada Anak Usia 4-5 Tahun," *JUPI (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.)*, vol. 7, no. 2, hal. 385–391, Mei 2022, doi: 10.29100/jipi.v7i2.2714.
- [16] E. Oktaviani dan I. E. Setiyono, "PESBOOK: Permainan Edukatif Smart Book sebagai Media Stimulasi Motorik Halus Usia Dini," *Aulad J. Early Child.*, vol. 5, no. 3, hal. 335–342, Des 2022, doi: 10.31004/aulad.v5i3.387.
- [17] S. Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, R&D dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung: Penerbit Alfabeta Bandung, 2019. [Daring]. Tersedia pada: <https://library.seskotni.ac.id/?mod=book&op=detail&identifier=jbpkksesko-cykf70n5fb>
- [18] M. Waruwu, "Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan," *J. Ilm. Profesi Pendidik*, vol. 9, no. 2, hal. 1220–1230, Mei 2024, doi: 10.29303/jipp.v9i2.2141.

- [19] D. D. S. Gulo, B. Laoli, E. S. Laoli, dan A. Lase, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *J. Inov. Pendidik. dan Teknol. Inf.*, vol. 5, no. 2, hal. 314–327, Nov 2024, doi: 10.52060/jipti.v5i2.2375.
- [20] J. Prameswari, H. Praherdhiono, dan A. Husna, "E-Book Berbasis Elaborasi Gambar Sebagai Penguatan Kognitif Siswa," *JKTP J. Kaji. Teknol. Pendidik.*, vol. 5, no. 4, hal. 423, Nov 2022, doi: 10.17977/um038v5i42022p423.
- [21] I. W. Utama, W. Astuti, dan N. Anisa, "E-Modul Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini Sebagai Sumber Belajar Digital," *J. Pendidik. Anak Usia Dini Undiksha*, vol. 9, no. 3, hal. 449, Des 2021, doi: 10.23887/paud.v9i3.41385.