

eISSN 3090-7012 & pISSN 3090-6822

JURNAL ILMIAH LITERASI INDONESIA

Vol. 2, No. 2, Tahun 2026

doi.org/10.63822/kde1kk49

Hal. 670-687

Homepage <https://ojs.indopublishing.or.id/index.php/jili>

Pengembangan Buku Cerita Interaktif sebagai Media Edukasi untuk Mengenalkan Identitas Gender pada Anak Usia Dini

Aina Zillan Zalila¹, Hikmah², Ajeng Fitri Untariana³

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta ^{1,2,3}

*Email Korespondensi: ainazillan@gmail.com

Diterima: 28-06-2026 | Disetujui: 05-07-2026 | Diterbitkan: t07-07-2026gl-bln-thn

ABSTRACT

This study aims to develop interactive storybooks as educational media to introduce gender identity in early childhood. The research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, consisting of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The participants were children aged 5-6 years at BKB PAUD Mulia and TK Bahtera Ceria, selected through purposive sampling. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and expert validation, and analyzed using quantitative and qualitative descriptive techniques. The results showed that material expert validation reached 89.06% and media expert validation reached 85%, categorized as highly feasible. Educational practitioners' assessment reached 99.04%, parents' responses reached 87.56%, and children's observations showed highly positive responses. The media effectively helped children understand self-identity, gender identity, and body safety in a more concrete way. Therefore, the interactive storybooks are feasible as educational media for early childhood. Further studies are recommended to conduct broader and longer-term implementation.

Keywords : interactive storybook, gender identity, early childhood, educational media

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku cerita interaktif sebagai media edukasi untuk mengenalkan identitas gender pada anak usia dini. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri dari anak usia 5-6 tahun di BKB PAUD Mulia dan TK Bahtera Ceria, dengan teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan validasi ahli, sedangkan analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan validasi ahli materi sebesar 89,06% dan ahli media sebesar 85% dengan kategori sangat layak. Penilaian praktisi pendidikan memperoleh 99,04%, tanggapan orang tua sebesar 87,56%, dan hasil observasi anak menunjukkan respons sangat positif. Media terbukti membantu anak memahami identitas diri, identitas gender, dan perlindungan tubuh secara lebih konkret. Dengan demikian, buku cerita interaktif layak digunakan sebagai media edukasi anak usia dini. Penelitian selanjutnya disarankan melakukan uji coba lebih luas dan jangka panjang

Kata Kunci : buku cerita interaktif, identitas gender, anak usia dini, media edukasi

Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini:

Zalila, A. Z., Hikmah, H., & Untariana, A. F. . (2026). Pengembangan Buku Cerita Interaktif sebagai Media Edukasi untuk Mengenalkan Identitas Gender pada Anak Usia Dini. Jurnal Ilmiah Literasi Indonesia, 2(2), 670-687. <https://doi.org/10.63822/kde1kk49>



PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan fase fundamental dalam membentuk berbagai aspek perkembangan anak, termasuk perkembangan kognitif, sosial-emosional, bahasa, moral, serta pembentukan konsep diri. Pada masa ini, anak berada pada periode yang sangat peka terhadap berbagai stimulus dari lingkungan sehingga pengalaman belajar yang diberikan akan berpengaruh terhadap perkembangan pada tahap berikutnya. Salah satu aspek yang mulai berkembang pada usia 5–6 tahun adalah pemahaman mengenai identitas diri, termasuk kemampuan mengenali dirinya sebagai laki-laki atau perempuan serta memahami karakteristik dasar yang melekat pada dirinya. Pemahaman tersebut menjadi bagian penting dalam pembentukan konsep diri, pengembangan hubungan sosial, serta perlindungan diri anak sejak usia dini. Oleh karena itu, pemberian stimulasi yang sesuai dengan tahap perkembangan anak menjadi kebutuhan yang tidak dapat diabaikan dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini. Identitas gender pada anak usia dini dipahami sebagai kemampuan anak mengenali dirinya berdasarkan jenis kelamin biologis serta memahami karakteristik sederhana yang berkaitan dengan tubuh, perbedaan fisik antara laki-laki dan perempuan, dan batasan tubuh dalam konteks perlindungan diri. Pemahaman tersebut tidak berkaitan dengan isu orientasi seksual maupun identitas gender dalam perspektif psikologis lanjutan, melainkan difokuskan pada pengenalan identitas diri yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Berbagai kajian menunjukkan bahwa kemampuan mengenali identitas diri berkembang secara bertahap melalui interaksi antara faktor biologis, lingkungan keluarga, dan pengalaman belajar yang diperoleh anak. Oleh karena itu, proses pembelajaran mengenai identitas gender memerlukan strategi yang tepat agar anak memperoleh pemahaman yang benar sejak dini.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa keluarga dan lembaga pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk pemahaman identitas gender anak. Pola asuh orang tua, cara pendidik memberikan stimulasi, serta pengalaman belajar yang diperoleh anak akan memengaruhi cara anak memahami dirinya maupun orang lain. Namun demikian, berbagai penelitian juga melaporkan bahwa praktik pengenalan identitas gender masih sering dilakukan secara terbatas. Orang tua maupun pendidik cenderung menghindari pembahasan mengenai tubuh, menggunakan istilah yang kurang tepat, atau memberikan penjelasan yang belum sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Kondisi tersebut menyebabkan kesempatan anak untuk memperoleh pemahaman mengenai identitas diri dan perlindungan tubuh belum berkembang secara optimal.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran anak usia dini karena mampu membantu anak memahami konsep yang masih bersifat abstrak melalui pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan. Penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak terbukti dapat meningkatkan perhatian, motivasi belajar, serta keterlibatan aktif selama proses pembelajaran. Di antara berbagai jenis media pembelajaran, buku cerita anak menjadi salah satu media yang banyak digunakan untuk menanamkan nilai, mengembangkan kemampuan bahasa, serta memperkenalkan berbagai konsep kehidupan kepada anak usia dini. Namun demikian, sebagian besar buku cerita yang digunakan di lembaga PAUD masih bersifat konvensional, yaitu hanya menyampaikan cerita melalui teks dan ilustrasi tanpa melibatkan interaksi langsung antara anak dengan media pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan anak dalam kegiatan membaca masih cenderung pasif sehingga potensi pembelajaran yang bermakna belum berkembang secara optimal.



Berbagai penelitian telah mengembangkan media pembelajaran berbasis buku cerita untuk meningkatkan kemampuan anak usia dini, seperti kemampuan literasi, perkembangan bahasa, pengenalan nilai moral, maupun kemampuan sosial-emosional. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa buku cerita interaktif mampu meningkatkan minat baca, partisipasi aktif, dan pemahaman anak terhadap materi pembelajaran dibandingkan buku cerita konvensional. Meskipun demikian, hasil telaah terhadap penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pengembangan buku cerita yang secara khusus membahas pengenalan identitas gender dan perlindungan tubuh anak usia dini masih sangat terbatas. Sebagian besar penelitian lebih memfokuskan media pada pengembangan literasi, karakter, maupun pengenalan emosi, sedangkan materi mengenai identitas diri, bagian tubuh, dan batasan tubuh anak belum banyak dikembangkan dalam bentuk buku cerita interaktif yang sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini.

Temuan tersebut sejalan dengan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di dua lembaga pendidikan anak usia dini, yaitu BKB PAUD Mulia dan TK Bahtera Ceria. Selama kegiatan pembacaan buku cerita bertema *Ini Aku, Ini Tubuhku*, anak-anak menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap materi yang berkaitan dengan tubuh, perbedaan antara anak laki-laki dan perempuan, serta identitas dirinya. Anak secara aktif mengajukan pertanyaan, membandingkan dirinya dengan teman sebaya, serta menunjukkan rasa ingin tahu mengenai bagian tubuh dan perbedaannya. Akan tetapi, proses pembelajaran masih didominasi oleh penjelasan guru karena media yang digunakan belum memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi secara langsung. Buku cerita yang digunakan hanya berfungsi sebagai media membaca sehingga aktivitas eksplorasi dan partisipasi anak selama pembelajaran masih terbatas.

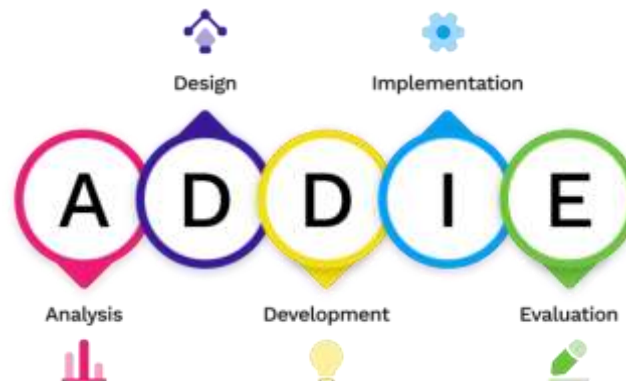
Analisis kebutuhan yang dilakukan melalui penyebaran kuesioner kepada 17 orang tua dari anak usia 5–6 tahun juga memperkuat temuan tersebut. Hasil analisis menunjukkan bahwa hampir seluruh responden menyatakan pentingnya pengenalan identitas diri dan bagian tubuh sejak usia dini. Seluruh responden juga menyatakan bahwa anak perlu memahami perbedaan sederhana antara laki-laki dan perempuan serta cara menjaga tubuhnya sendiri. Selain itu, mayoritas orang tua mengharapkan tersedianya media pembelajaran yang lebih interaktif, menggunakan bahasa sederhana, visual yang menarik, serta aktivitas yang memungkinkan anak berpartisipasi secara aktif selama proses belajar. Temuan tersebut menunjukkan bahwa kebutuhan terhadap media pembelajaran interaktif tidak hanya berasal dari hasil observasi peneliti, tetapi juga didukung oleh kebutuhan nyata dari orang tua sebagai mitra utama dalam pendidikan anak usia dini.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan berupa pengembangan buku cerita interaktif berbentuk *activity storybook* yang mengintegrasikan narasi cerita dengan berbagai aktivitas manipulatif, seperti *lift the flap*, *pull tab*, aktivitas menunjuk bagian tubuh, dan pertanyaan reflektif yang mendorong anak berpartisipasi aktif selama kegiatan membaca. Berbeda dengan buku cerita konvensional yang hanya berfokus pada penyampaian informasi, media yang dikembangkan dalam penelitian ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini sehingga diharapkan mampu meningkatkan pemahaman identitas gender sekaligus mendukung pendidikan perlindungan diri sejak dini. Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah mengembangkan buku cerita interaktif sebagai media edukasi yang layak, praktis, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman identitas gender pada anak usia dini usia 5–6 tahun

melalui proses pengembangan, validasi ahli, serta implementasi pada kegiatan pembelajaran di lembaga pendidikan anak usia dini

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode **Research and Development (R&D)** dengan tujuan mengembangkan buku cerita interaktif sebagai media edukasi untuk meningkatkan pemahaman identitas gender pada anak usia dini. Model pengembangan yang digunakan mengacu pada model **ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)** karena memberikan tahapan yang sistematis dalam proses pengembangan produk pembelajaran, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk yang telah diimplementasikan.



Gambar 1. Alur Penelitian Model ADDIE

Tahap analysis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengembangan media melalui studi literatur, observasi lapangan, wawancara, dan penyebaran kuesioner kepada orang tua anak usia 5–6 tahun. Observasi dilakukan di BKB PAUD Mulia dan TK Bahtera Ceria untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta media yang digunakan dalam mengenalkan identitas gender. Analisis kebutuhan juga dilakukan melalui penyebaran kuesioner kepada 17 orang tua guna mengetahui persepsi mereka terhadap pentingnya edukasi identitas gender dan kebutuhan akan media pembelajaran interaktif.

Tahap design meliputi penyusunan konsep buku cerita interaktif, penyusunan alur cerita (*storyboard*), perancangan karakter, ilustrasi, pemilihan warna, tipografi, serta desain aktivitas interaktif yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak usia 5–6 tahun. Produk dikembangkan dalam bentuk *activity storybook* yang memadukan narasi cerita dengan aktivitas manipulatif seperti *lift the flap*, *pull tab*, aktivitas menunjuk bagian tubuh, serta pertanyaan reflektif untuk meningkatkan keterlibatan anak selama kegiatan membaca.

Tahap development dilakukan melalui pembuatan prototipe buku cerita interaktif yang selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi bertujuan untuk menilai kelayakan isi, penyajian materi, bahasa, ilustrasi, tampilan visual, dan aspek interaktivitas produk. Masukan dari para validator digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi sehingga produk memenuhi kriteria kelayakan sebelum diimplementasikan kepada peserta didik.

Tahap implementation dilakukan melalui uji coba penggunaan buku cerita interaktif kepada anak usia 5–6 tahun di dua lembaga pendidikan anak usia dini, yaitu BKB PAUD Mulia dan TK Bahtera Ceria. Implementasi bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan penggunaan media serta memperoleh respons dari peserta didik terhadap produk yang dikembangkan.

Tahap evaluation dilakukan secara formatif pada setiap tahapan pengembangan melalui analisis hasil validasi ahli, hasil observasi implementasi, serta evaluasi terhadap respons pengguna. Hasil evaluasi digunakan untuk menyempurnakan produk sehingga dihasilkan buku cerita interaktif yang layak digunakan sebagai media edukasi dalam meningkatkan pemahaman identitas gender pada anak usia dini. Penilaian yang berwujud nilai kategori selanjutnya di rubah menjadi nilai skor.

Tabel 1. Penilaian Skala Likert

Keterangan	Skala Penilaian
Kurang Sesuai	1
Cukup Sesuai	2
Sesuai	3
Sangat Sesuai	4

Tahap selanjutnya, menganalisis skor (Angka). Penganalisisan skor dilaksanakan dengan cara menghitung skor yang di dapat dari hasil penelitian, jumlah skor yang ideal untuk semua item adalah 100%. Setelah mengetahui kualitas media pembelajaran yang dikembangkan, maka dilakukan perhitungan sebagai berikut.

$$NA : \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Data penelitian terdiri atas data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan saran dari validator, sedangkan data kuantitatif diperoleh melalui angket validasi ahli, angket respons guru, serta instrumen penilaian pada saat implementasi. Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif berupa persentase tingkat kelayakan, sedangkan data kualitatif dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk mendukung interpretasi hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis (Analyze)

Tahap awal penelitian dilakukan melalui analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran identitas gender pada anak usia dini serta kebutuhan terhadap media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Analisis kebutuhan dilaksanakan melalui studi literatur, observasi lapangan, wawancara dengan pendidik dan orang tua, serta penyebaran angket kepada orang

tua anak usia 5–6 tahun. Tahapan ini menjadi dasar dalam merancang produk yang sesuai dengan permasalahan yang ditemukan di lapangan sekaligus memastikan bahwa media yang dikembangkan memiliki relevansi dengan kebutuhan pengguna.



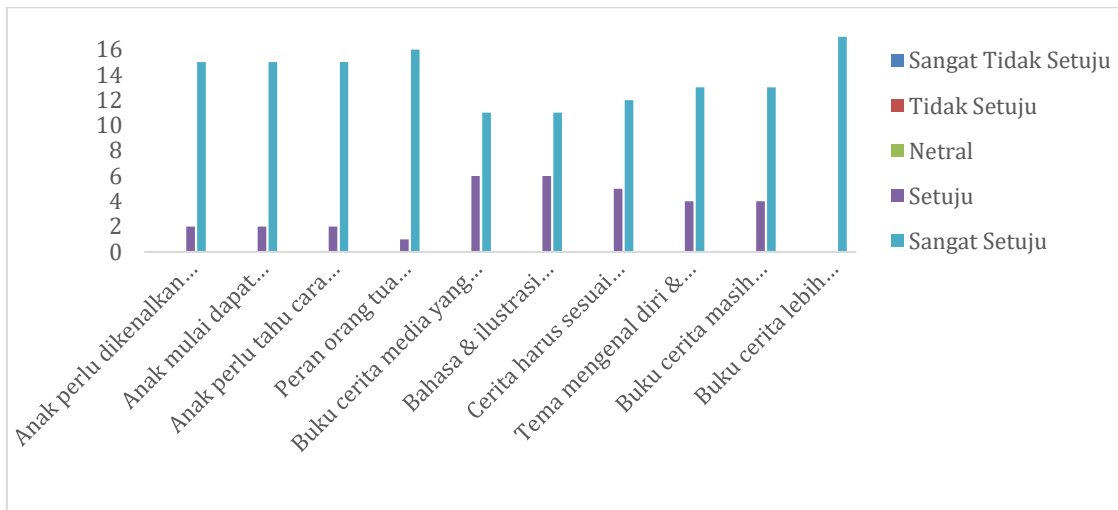
Gambar 2 Pembacaan Buku Cerita di BKB PAUD Mulia



Gambar 1 Pembacaan Buku Cerita di TK Bahtera Ceria

Hasil observasi yang dilakukan di BKB PAUD Mulia dan TK Bahtera Ceria menunjukkan bahwa anak usia 5–6 tahun memiliki rasa ingin tahu yang tinggi mengenai identitas diri, terutama berkaitan dengan perbedaan antara anak laki-laki dan perempuan, bagian tubuh, serta fungsi tubuh secara sederhana. Selama kegiatan pembacaan buku cerita *Ini Aku, Ini Tubuhku*, anak terlihat aktif mengajukan pertanyaan mengenai identitas dirinya maupun teman sebayanya. Hal tersebut menunjukkan bahwa tema identitas diri merupakan materi yang dekat dengan kehidupan anak dan mampu memunculkan rasa ingin tahu yang tinggi. Namun, proses pembelajaran masih berlangsung secara satu arah karena media yang digunakan belum memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi secara langsung dengan isi cerita. Akibatnya, anak lebih banyak menerima informasi daripada membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang aktif.

Temuan observasi juga menunjukkan bahwa ketika anak mengajukan pertanyaan mengenai tubuh maupun perbedaan antara laki-laki dan perempuan, pendidik cenderung memberikan penjelasan yang singkat atau mengalihkan pembahasan ke topik lain. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa penyampaian materi identitas gender di lembaga PAUD belum dilakukan secara sistematis dan masih dipengaruhi oleh anggapan bahwa topik tersebut merupakan hal yang sensitif untuk dibahas kepada anak usia dini. Padahal, pengenalan identitas diri dan bagian tubuh merupakan bagian penting dalam pendidikan perlindungan anak yang perlu disampaikan sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik.



Gambar 3 Grafik Tingkat Pentingnya pengenalan identitas gender dan tubuh anak oleh orang tua

Selain observasi, analisis kebutuhan diperkuat melalui penyebaran angket kepada 17 orang tua yang memiliki anak berusia 5–6 tahun. Hasil analisis menunjukkan bahwa hampir seluruh responden menyatakan pentingnya pengenalan identitas diri, bagian tubuh, serta cara menjaga tubuh sejak usia dini. Seluruh responden juga menyatakan bahwa anak perlu memahami perbedaan sederhana antara laki-laki dan perempuan sebagai bagian dari pembentukan konsep diri. Pada aspek media pembelajaran, mayoritas orang tua mengharapkan adanya buku cerita yang lebih interaktif, menggunakan bahasa yang sederhana, ilustrasi yang menarik, dan aktivitas yang memungkinkan anak berpartisipasi secara aktif selama proses membaca. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kebutuhan terhadap media pembelajaran interaktif tidak hanya berasal dari hasil observasi di sekolah, tetapi juga didukung oleh kebutuhan nyata dari orang tua sebagai pendamping utama anak di lingkungan keluarga.

Temuan penelitian ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan keterlibatan anak selama proses belajar karena memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan eksplorasi secara langsung. Dalam perspektif teori konstruktivisme dan teori sosiokultural Vygotsky, pengalaman belajar yang melibatkan aktivitas langsung memungkinkan anak membangun pemahamannya melalui interaksi dengan lingkungan dan bantuan dari orang dewasa. Oleh karena itu, pengembangan buku cerita interaktif menjadi alternatif yang relevan untuk menjembatani kebutuhan anak terhadap pembelajaran yang konkret, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan usia dini.

Berdasarkan keseluruhan hasil analisis kebutuhan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan buku cerita interaktif merupakan solusi yang sesuai untuk menjawab permasalahan yang ditemukan di lapangan. Produk yang dikembangkan tidak hanya dirancang sebagai media membaca, tetapi juga sebagai media belajar aktif yang mengintegrasikan unsur cerita, aktivitas manipulatif, dan edukasi identitas gender sehingga mampu mendukung peningkatan pemahaman anak secara lebih bermakna.

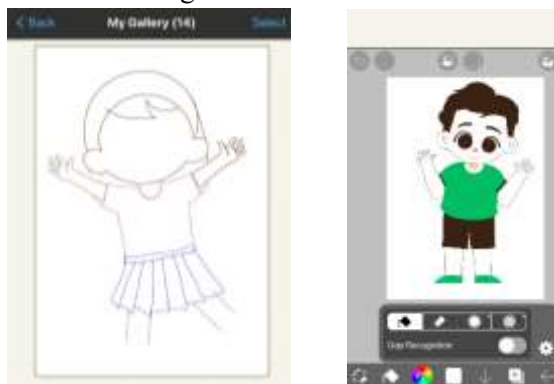
2. Perancangan (Design)

peneliti menyusun konsep cerita yang disesuaikan dengan capaian perkembangan anak usia 5–6 tahun. Penyusunan diawali dengan menentukan tujuan pembelajaran, menyusun alur cerita (*storyline*), membuat *storyboard*, merancang tokoh, menentukan latar, memilih warna, tipografi, serta merancang aktivitas interaktif pada setiap halaman. Seluruh ilustrasi dalam buku dibuat secara orisinal sehingga memiliki konsistensi visual dan mudah dikenali oleh anak. Pemilihan warna dilakukan menggunakan warna-warna cerah dengan tingkat kontras yang seimbang agar mampu menarik perhatian sekaligus memberikan kenyamanan saat membaca. Bahasa yang digunakan disusun menggunakan kalimat sederhana, komunikatif, dan sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa anak usia dini. Produk yang dikembangkan mengangkat cerita mengenai kehidupan sehari-hari seorang anak yang belajar mengenali dirinya sebagai laki-laki atau perempuan, mengenali bagian-bagian tubuh, memahami bagian tubuh yang bersifat privat, mengetahui siapa saja yang diperbolehkan membantu menjaga tubuhnya, serta belajar mengatakan "tidak" terhadap sentuhan yang tidak aman. Materi tersebut disajikan melalui alur cerita yang dekat dengan pengalaman anak sehingga memudahkan proses pemaknaan terhadap isi cerita.

3. Pengembangan (Development)

a. Tahap Pra-Produksi

Tahap pra-produksi merupakan tahap perencanaan teknis dan visual sebelum proses pembuatan buku dimulai. Pada tahap ini, peneliti mempersiapkan seluruh elemen dasar yang akan menjadi fondasi produk, mulai dari ilustrasi, tata letak, hingga perencanaan fitur interaktif. Proses awal dimulai dengan pembuatan ilustrasi karakter menggunakan aplikasi ibisPaint. Aplikasi ini dipilih karena memiliki fleksibilitas tinggi dalam membuat ilustrasi digital, mulai dari tahap sketsa awal (*rough sketch*), penyempurnaan garis (*line art*), hingga pewarnaan akhir. Pada tahap ini, peneliti membuat sketsa karakter utama, latar, serta elemen-elemen pendukung cerita secara manual digital.



Gambar 4 Proses sketsa awal karakter

Setelah sketsa awal selesai, peneliti melanjutkan proses pewarnaan untuk memberikan gambaran visual yang lebih konkret mengenai karakter dan suasana dalam cerita. Pemilihan warna disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini, yaitu menggunakan warna-warna cerah namun tetap lembut agar menarik perhatian dan memberikan rasa nyaman saat membaca.



Gambar 5 Proses pewarnaan ilustrasi karakter

Selanjutnya, hasil ilustrasi dipindahkan ke aplikasi Canva untuk proses penyusunan tata letak halaman. Pada tahap ini, peneliti mulai mengatur komposisi antara gambar, teks, serta ruang kosong untuk fitur interaktif.

b. Tahap Produksi

Tahap produksi merupakan tahap pelaksanaan fisik dari seluruh rancangan yang telah disiapkan pada tahap pra-produksi. Pada tahap ini, peneliti mulai mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan untuk merakit buku cerita interaktif. Alat dan bahan yang digunakan meliputi lem, double tape, lakban kertas, gunting, velcro, cutter, penggaris, dan bahan cetak dari percetakan. Pemilihan bahan dilakukan dengan mempertimbangkan kekuatan, keamanan, dan daya tahan produk karena media akan digunakan secara langsung oleh anak-anak. Sebelum proses perakitan dilakukan, peneliti terlebih dahulu melakukan beberapa kali konsultasi dan percobaan cetak di percetakan. Proses ini tidak dilakukan hanya sekali, melainkan beberapa kali karena adanya revisi desain, penyesuaian ukuran, dan kebutuhan untuk mencocokkan elemen interaktif dengan ukuran kertas yang tersedia.

Pada tahap ini, peneliti bersama pihak percetakan menyesuaikan ukuran cetak menggunakan kertas A3 (29,7 x 42 cm) untuk satu lembar penuh, yang kemudian dilipat menjadi dua bagian sehingga menghasilkan dua halaman buku berukuran A4 (21 x 29,7 cm). Strategi ini dipilih agar halaman memiliki ukuran yang cukup besar untuk menampilkan ilustrasi secara jelas serta memberi ruang yang cukup untuk fitur interaktif. Selain itu, untuk meningkatkan ketahanan media, hasil cetak buku dilaminasi menggunakan laminasi *doff* pada *Cover* agar permukaan buku lebih kuat, tidak mudah rusak, serta memberikan tekstur yang lebih nyaman saat digunakan anak. Setelah seluruh komponen selesai dicetak, peneliti melakukan proses perakitan secara manual. Tahap ini meliputi pemotongan elemen interaktif, pelipatan halaman, pemasangan velcro, penempelan flap, penyusunan pop-up, dan pemasangan pull-the-tab.

Proses ini menjadi salah satu tahap paling kompleks karena percetakan tidak menyediakan layanan pembuatan buku interaktif dengan sistem mekanik seperti yang dirancang peneliti. Oleh karena itu, seluruh proses konstruksi buku dilakukan secara mandiri oleh peneliti. Setiap bagian harus dihitung secara presisi, mulai dari posisi tempel, ruang gerak

komponen, hingga ketahanan bahan agar fitur dapat digunakan berulang kali oleh anak. Media buku cerita interaktif ini dilengkapi dengan beberapa fitur interaktif, yaitu:

1. **Pop-up**



Gambar 6 pop up

Fitur pop-up digunakan untuk memberikan efek visual tiga dimensi pada beberapa halaman tertentu. Fitur ini bertujuan untuk meningkatkan rasa ingin tahu anak serta memperkuat fokus pada bagian cerita yang dianggap penting.

2. **Lift the Flap**



Gambar 7 lift the flap

Fitur ini memungkinkan anak membuka bagian tertentu pada halaman untuk menemukan informasi tersembunyi. Aktivitas ini membantu meningkatkan rasa penasaran dan keterlibatan anak.

3. Pull the Tab



Gambar 8 pull the tab

Fitur ini memungkinkan anak menarik bagian tertentu sehingga gambar dapat bergerak atau berubah. Fitur ini memberikan pengalaman interaktif yang lebih menarik bagi anak.

4. Velcro Activity



Gambar 9 Velcro

Fitur velcro digunakan untuk aktivitas mencocokkan gambar atau menempelkan objek sesuai instruksi cerita. Aktivitas ini melatih kemampuan berpikir sederhana dan koordinasi motorik halus anak.

Pada tahap ini, peneliti juga melakukan simulasi penggunaan untuk memastikan bahwa setiap fitur dapat berfungsi sesuai tujuan pembelajaran dan tidak mengganggu alur cerita.

c. Tahap Pasca-Produksi

Tahap pasca-produksi merupakan tahap akhir dalam proses pengembangan media sebelum memasuki tahap validasi dan implementasi. Pada tahap ini, peneliti melakukan evaluasi internal terhadap produk yang telah selesai dirakit. Evaluasi dilakukan dengan memeriksa kembali kesesuaian isi materi, urutan cerita, kualitas visual, keterbacaan teks, serta fungsi seluruh fitur interaktif. Peneliti memastikan bahwa setiap bagian buku dapat digunakan dengan baik, aman untuk anak, dan mendukung tujuan pembelajaran. Selain produk utama berupa buku

fisik interaktif, pada tahap pasca-produksi peneliti juga menyusun buku panduan penggunaan bagi pendidik dan orang tua. Buku panduan ini berisi deskripsi media, tujuan pembelajaran, langkah penggunaan, manfaat, serta panduan pendampingan anak selama menggunakan buku.

4. Penerapan (Implementation)

Tahap implementation (implementasi) merupakan tahap penerapan produk yang telah dikembangkan kepada pengguna secara langsung untuk mengetahui bagaimana media digunakan dalam situasi pembelajaran nyata. Pada tahap ini, peneliti melakukan uji coba media buku cerita interaktif kepada anak usia 5-6 tahun di dua lembaga pendidikan anak usia dini, yaitu BKB PAUD Mulia dan TK Bahtera Ceria. Implementasi dilakukan untuk melihat respons anak terhadap media, keterlibatan anak selama pembelajaran, serta memperoleh tanggapan dari guru dan orang tua mengenai kelayakan dan kebermanfaatan produk yang dikembangkan.

a. Implementasi di BKB PAUD Mulia

Pelaksanaan implementasi di BKB PAUD Mulia dengan melibatkan 21 anak kelompok B usia 5-6 tahun.



Gambar 6 Implementasi di BKB PAUD Mulia

b. Implementasi di TK Bahtera Ceria

Pelaksanaan implementasi di TK Bahtera Ceria dengan melibatkan 13 anak kelompok B usia 5-6 tahun.



Gambar 7 Implementasi di TK Bahtera Ceria

Hasil observasi selama implementasi menunjukkan bahwa sebagian besar anak mampu mengenali dirinya sebagai laki-laki atau perempuan, menyebutkan perbedaan

Pengembangan Buku Cerita Interaktif sebagai Media Edukasi untuk Mengenalkan Identitas Gender pada Anak Usia Dini

(Zalila, et al.)

sederhana antara laki-laki dan perempuan, mengenali bagian tubuh yang bersifat pribadi, serta memahami pentingnya menjaga tubuh dari sentuhan yang tidak aman. Anak juga mulai mampu menjelaskan kepada guru maupun teman mengenai siapa saja yang boleh membantu mereka ketika membutuhkan bantuan, serta menunjukkan pemahaman bahwa terdapat bagian tubuh tertentu yang tidak boleh diperlihatkan atau disentuh oleh orang lain tanpa alasan yang tepat.

Selain meningkatkan pemahaman konsep, penggunaan buku cerita interaktif juga memberikan dampak terhadap keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Anak tampak lebih fokus mengikuti cerita hingga kegiatan selesai, berani mengajukan pertanyaan, dan menunjukkan rasa ingin tahu terhadap materi yang dipelajari. Interaksi antara guru dan peserta didik berlangsung lebih aktif karena media memberikan banyak kesempatan untuk berdiskusi dan melakukan eksplorasi bersama. Kondisi ini menunjukkan bahwa buku cerita interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan penggunaan media yang bersifat pasif.

Hasil implementasi tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya layak digunakan berdasarkan hasil validasi ahli, tetapi juga praktis untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Guru dapat menggunakan buku dengan mudah tanpa memerlukan peralatan tambahan, sedangkan anak mampu mengikuti aktivitas yang terdapat pada setiap halaman sesuai dengan petunjuk yang diberikan. Kemudahan penggunaan tersebut menjadi salah satu indikator bahwa produk memiliki tingkat kepraktisan yang baik sebagai media pembelajaran anak usia dini.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori sosiokultural Vygotsky yang menyatakan bahwa proses belajar berlangsung secara optimal melalui interaksi sosial dan penggunaan alat bantu pembelajaran (*cultural tools*). Buku cerita interaktif berfungsi sebagai media yang memfasilitasi proses *scaffolding*, di mana guru memberikan bantuan melalui pertanyaan, arahan, dan diskusi selama kegiatan membaca. Melalui interaksi tersebut, anak memperoleh kesempatan untuk membangun pemahamannya secara bertahap hingga mampu menjelaskan konsep identitas dirinya secara mandiri.

5. Evaluasi (evaluation)

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai keberhasilan penggunaan buku cerita interaktif setelah diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran anak usia dini. Evaluasi dilaksanakan secara formatif dengan menganalisis hasil validasi ahli, hasil observasi implementasi, serta respons pengguna terhadap media yang dikembangkan. Tujuan evaluasi adalah mengetahui tingkat kelayakan, kepraktisan, dan kebermanfaatan produk dalam mendukung pemahaman identitas gender pada anak usia 5–6 tahun.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa buku cerita interaktif memperoleh penilaian yang sangat baik dari berbagai aspek. Validasi ahli materi menunjukkan bahwa isi buku telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik perkembangan anak, dan prinsip penyampaian materi yang sederhana serta mudah dipahami. Sementara itu, validasi ahli media menunjukkan bahwa tampilan visual, ilustrasi, tata letak, dan unsur interaktivitas telah memenuhi kriteria media pembelajaran anak usia dini. Hasil tersebut

menunjukkan bahwa produk memiliki tingkat kelayakan yang tinggi untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Pada tahap implementasi, guru dan orang tua memberikan respons positif terhadap penggunaan media. Guru menilai buku mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran karena alur cerita jelas, aktivitas mudah dipahami, dan tidak memerlukan alat tambahan yang rumit. Orang tua juga menilai bahwa buku membantu anak memahami identitas diri dan bagian tubuh melalui cara yang lebih menyenangkan dan komunikatif. Respons positif tersebut menunjukkan bahwa media memiliki tingkat kepraktisan yang baik baik di lingkungan sekolah maupun di rumah.

Dari hasil observasi terhadap anak, terlihat bahwa penggunaan buku cerita interaktif mampu meningkatkan keterlibatan anak selama pembelajaran. Anak lebih fokus mengikuti cerita, aktif menjawab pertanyaan, serta berani menyampaikan pendapat mengenai identitas dirinya. Selain itu, sebagian besar anak mampu mengenali dirinya sebagai laki-laki atau perempuan, menyebutkan perbedaan sederhana antara laki-laki dan perempuan, mengenali bagian tubuh yang bersifat privat, dan memahami pentingnya menjaga tubuh dari sentuhan yang tidak aman. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media tidak hanya menarik perhatian anak, tetapi juga membantu anak membangun pemahaman yang lebih konkret mengenai identitas dirinya.

Hasil evaluasi ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa anak belajar secara optimal melalui pengalaman langsung dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Aktivitas manipulatif seperti lift the flap, pull tab, menunjuk gambar, dan menjawab pertanyaan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi isi cerita secara mandiri maupun bersama guru. Melalui interaksi tersebut, anak membangun pemahaman secara bertahap sehingga konsep identitas diri dan perlindungan tubuh menjadi lebih mudah dipahami dibandingkan hanya melalui penjelasan verbal.

Temuan penelitian juga mendukung hasil penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa media cerita interaktif dapat meningkatkan perhatian, partisipasi, dan pemahaman anak usia dini. Perbedaan utama penelitian ini terletak pada integrasi antara narasi cerita, aktivitas manipulatif, dan edukasi identitas gender dalam satu media pembelajaran. Dengan demikian, buku cerita interaktif yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai media literasi, tetapi juga sebagai media edukasi perlindungan diri yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Secara keseluruhan, tahap evaluasi menunjukkan bahwa buku cerita interaktif yang dikembangkan memenuhi aspek kelayakan, kepraktisan, dan kebermanfaatannya sehingga dapat digunakan sebagai media edukasi untuk meningkatkan pemahaman identitas gender pada anak usia dini. Hasil ini mengindikasikan bahwa pengembangan media berbasis aktivitas dan interaksi memiliki potensi yang baik untuk diterapkan dalam pembelajaran PAUD, khususnya pada materi yang berkaitan dengan identitas diri dan perlindungan tubuh anak.

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Evaluasi Produk

Aspek	Persentase	Kategori
Validasi ahli materi	89,06%	Sangat Layak
Validasi ahli media	85%	Sangat Layak
Penilaian praktisi pendidikan	99,04%	Sangat Layak
Respons orang tua	87,56%	Sangat Layak



Observasi anak	98,01%	Sangat Layak
----------------	--------	--------------

HASIL ANALISIS DATA

Penelitian ini bertujuan mengembangkan buku cerita interaktif sebagai media edukasi untuk meningkatkan pemahaman identitas gender pada anak usia dini melalui model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memenuhi aspek kelayakan, kepraktisan, dan kebermanfaatannya berdasarkan hasil validasi ahli, implementasi pembelajaran, serta evaluasi penggunaan media.

Tahap analisis kebutuhan menunjukkan bahwa guru masih mengalami keterbatasan media pembelajaran yang secara khusus membahas identitas gender sesuai karakteristik anak usia dini. Media yang digunakan selama ini masih didominasi buku cerita konvensional sehingga keterlibatan anak dalam pembelajaran belum optimal. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi mengenai identitas diri dan bagian tubuh, tetapi belum tersedia media yang mampu memfasilitasi eksplorasi tersebut secara aktif. Selain itu, hasil angket kepada orang tua menunjukkan adanya kebutuhan terhadap media pembelajaran yang menarik, mudah dipahami, dan mampu membantu anak mengenali identitas dirinya sejak dini.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, dikembangkan sebuah buku cerita interaktif berbentuk *activity storybook* yang memadukan narasi cerita dengan aktivitas manipulatif seperti *lift the flap, pull tab*, mencocokkan gambar, serta pertanyaan reflektif. Produk dirancang menggunakan ilustrasi orisinal, bahasa sederhana, dan aktivitas yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak usia 5–6 tahun.

Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa produk memperoleh kategori sangat layak. Validasi ahli materi memperoleh persentase 89,06%, validasi ahli media memperoleh persentase 85%, sedangkan penilaian praktisi pendidikan memperoleh persentase 99,04%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa buku cerita interaktif telah memenuhi aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, tampilan visual, dan interaktivitas sehingga layak digunakan dalam pembelajaran.

Tahap implementasi memperlihatkan bahwa anak memberikan respons positif terhadap penggunaan media. Anak terlihat antusias mengikuti alur cerita, aktif berinteraksi dengan fitur-fitur dalam buku, serta mampu menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan identitas diri dan bagian tubuh. Guru juga menyatakan bahwa buku mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan mampu meningkatkan partisipasi peserta didik selama proses belajar.

Pada tahap evaluasi, hasil observasi menunjukkan bahwa buku cerita interaktif mampu mendukung peningkatan pemahaman identitas gender pada anak usia dini. Anak mampu mengenali dirinya sebagai laki-laki atau perempuan, memahami perbedaan sederhana berdasarkan jenis kelamin biologis, mengenali bagian tubuh yang bersifat privat, serta memahami pentingnya menjaga tubuh dari sentuhan yang tidak aman. Dengan demikian, hasil analisis data menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi tujuan penelitian sebagai media edukasi yang layak, praktis, dan bermanfaat dalam pembelajaran anak usia dini.

Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Penelitian

Tahapan	Hasil
Analisis kebutuhan	Ditemukan kebutuhan media interaktif
Pengembangan	Produk berhasil dikembangkan
Validasi ahli materi	89,06% (Sangat Layak)
Validasi ahli media	85% (Sangat Layak)
Praktisi pendidikan	99,04% (Sangat Layak)
Implementasi	Respons anak sangat baik
Evaluasi	Pemahaman identitas gender meningkat

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan buku cerita interaktif mampu menjawab kebutuhan pembelajaran identitas gender pada anak usia dini. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, media pembelajaran yang digunakan sebelumnya belum memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar secara aktif. Oleh karena itu, buku cerita interaktif dikembangkan dengan mengintegrasikan unsur cerita, ilustrasi, dan aktivitas manipulatif sehingga anak tidak hanya membaca, tetapi juga berinteraksi secara langsung dengan media.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aktivitas manipulatif, seperti *lift the flap*, *pull tab*, dan pertanyaan reflektif, meningkatkan keterlibatan anak selama proses pembelajaran. Anak terlihat lebih fokus, aktif berdiskusi, serta mampu menghubungkan isi cerita dengan pengalaman sehari-hari. Hasil tersebut sejalan dengan teori sosiokultural Vygotsky yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai *cultural tools* yang membantu anak membangun pengetahuan melalui interaksi sosial dan proses *scaffolding*. Melalui bimbingan guru dan penggunaan media interaktif, anak memperoleh kesempatan untuk mengembangkan pemahaman mengenai identitas dirinya secara bertahap.

Selain itu, hasil validasi ahli menunjukkan bahwa produk telah memenuhi prinsip pengembangan media pembelajaran anak usia dini. Kesesuaian materi dengan tahap perkembangan anak, penggunaan bahasa yang sederhana, ilustrasi yang menarik, serta aktivitas yang sesuai dengan kemampuan motorik anak menjadi faktor utama yang mendukung kelayakan media. Hal ini menunjukkan bahwa proses pengembangan yang diawali dengan analisis kebutuhan dan melalui tahapan ADDIE menghasilkan media yang sesuai dengan karakteristik pengguna.

Hasil implementasi juga memperlihatkan bahwa buku cerita interaktif tidak hanya mudah digunakan oleh guru, tetapi juga memperoleh respons positif dari anak. Tingginya partisipasi peserta didik selama kegiatan membaca menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis cerita yang dipadukan dengan aktivitas manipulatif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Temuan ini memperkuat penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa media interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar, perhatian, dan keterlibatan anak usia dini dalam proses pembelajaran.

Kontribusi utama penelitian ini terletak pada pengembangan media yang mengintegrasikan literasi, aktivitas interaktif, dan edukasi identitas gender dalam satu produk pembelajaran. Berbeda dengan



penelitian sebelumnya yang umumnya berfokus pada pengembangan literasi atau pendidikan karakter, penelitian ini menghadirkan media yang secara khusus dirancang untuk membantu anak memahami identitas diri dan pentingnya menjaga tubuh sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Dengan demikian, buku cerita interaktif yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai media membaca, tetapi juga sebagai media edukasi yang mendukung pembentukan konsep diri dan perlindungan anak sejak usia dini.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan buku cerita interaktif sebagai media edukasi untuk meningkatkan pemahaman identitas gender pada anak usia dini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Produk dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan di lapangan sehingga sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kebutuhan pembelajaran.

Hasil validasi menunjukkan bahwa buku cerita interaktif memperoleh kategori sangat layak berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi pendidikan. Implementasi produk juga menunjukkan bahwa media mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran, mampu meningkatkan keterlibatan anak, serta membantu anak memahami identitas dirinya, mengenali perbedaan sederhana antara laki-laki dan perempuan, mengenali bagian tubuh yang bersifat privat, dan memahami pentingnya menjaga tubuh dari sentuhan yang tidak aman.

Dengan demikian, buku cerita interaktif yang dikembangkan dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini dalam mendukung edukasi identitas gender melalui kegiatan belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa saran yang dapat menjadi pertimbangan untuk pengembangan selanjutnya. Bagi guru PAUD, buku cerita interaktif dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang mendukung pengenalan identitas diri dan pendidikan perlindungan anak dengan tetap menyesuaikan karakteristik serta kebutuhan peserta didik. Bagi orang tua, penggunaan buku ini dapat menjadi sarana untuk melanjutkan pembelajaran di rumah melalui kegiatan membaca bersama dan diskusi sederhana mengenai identitas diri serta pentingnya menjaga tubuh.

Bagi peneliti selanjutnya, pengembangan media dapat diperluas dengan memanfaatkan teknologi digital, seperti buku cerita interaktif berbasis aplikasi atau *augmented reality*, serta menguji efektivitas produk pada jumlah subjek yang lebih besar dan karakteristik lembaga PAUD yang lebih beragam. Penelitian lanjutan juga dapat mengeksplorasi dampak penggunaan media terhadap aspek perkembangan lain, seperti kemampuan literasi, komunikasi, dan keterampilan sosial anak.



DAFTAR PUSTAKA

- Arshad, Mahzan, and Wu Hsueh Chen. "Vygotsky's Socio-Cultural Theory of Literacy Scaffolding Children to Read and Write at an Early Age." *Wacana, Journal of the Humanities of Indonesia* 11, no. 2 (2009): 319. <https://doi.org/10.17510/wjhi.v11i2.164>.
- Halim, May Ling D., Carol Lynn Martin, Naomi C.Z. Andrews, Kristina M. Zosuls, and Diane N. Ruble. "Enjoying Each Other's Company: Gaining Other-Gender Friendships Promotes Positive Gender Attitudes Among Ethnically Diverse Children." *Personality and Social Psychology Bulletin* 47, no. 12 (2021): 1635–53. <https://doi.org/10.1177/0146167220984407>.
- Martatiana, Diana Rossa, Herlina Usman, and Hasanah Dewi Lestari. "Application Of The ADDIE Model In Designing Digital Teaching Materials." *JOURNAL OF EDUCATION & TEACHING PRIMARY SCHOOL TEACHERS* 6, no. 1 (2023): 105–9.
- Siregar, Budi Gautama. "Jurnal Kajian Gender Dan Anak." *Jurnal Kajian Gender Dan Anak Vol. 2*, no. 2 (2024): 147–70. <https://jurnal.uinsyahada.ac.id/index.php/JurnalGender/article/view/2825/2189>.
- Suryana, Dadan, and Riri Sakti. "Tipe Pola Asuh Orang Tua Dan Implikasinya Terhadap Kepribadian Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 5 (2022): 4479–92. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.1852>.
- Tafhamin, Tafhamin, and Hesty Widowati. "Indonesian Journal of Innovation Studies." *Indonesian Journal of Innovation Studies* 26, no. 1 (2021): 1–14. <https://doi.org/10.21070/ijins.v26i4.1753>.