

## PENGEMBANGAN MEDIA BUKU CERITA DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KARAKTER SOPAN SANTUN PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN

**Danica Fara Sadidah**

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya,  
Email: [danica.21016@mhs.unesa.ac.id](mailto:danica.21016@mhs.unesa.ac.id)

**Muhammad Reza**

Pendidikan Guru Pendidikan Anan Usia Dini, Fakultas Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
Email: [muhammadreza@unesa.ac.id](mailto:muhammadreza@unesa.ac.id)

**Sri Setyowati**

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
Email: [srisetyowati@unesa.ac.id](mailto:srisetyowati@unesa.ac.id)

**Melia Dwi Widayanti**

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
Email: [melidwawidayanti@unesa.ac.id](mailto:melidwawidayanti@unesa.ac.id)

### Abstrak

Karakter sopan santun merupakan pondasi penting dalam perkembangan sosial-emosional anak sejak dini, namun penanamannya di sekolah sering kali belum optimal karena keterbatasan inovasi media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media buku cerita digital dengan judul "Sopan Santun Disekolah : Aku Bisa, Kamu Juga Bisa!" yang layak, praktis, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman karakter sopan santun pada anak usia 4-5 tahun. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*analyze, design, development, implementation, evaluation*). Subjek uji coba dalam penelitian ini melibatkan ahli materi, ahli media, serta 30 anak kelompok A di RA Al-Mustaqim Bringin Bendo, Sidoarjo. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi terstruktur, angket validasi ahli, serta tes (pre-test dan post-test) menggunakan Lembar Kerja Anak (LKA). Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar  $<0,001$ . Nilai signifikansi tersebut jauh lebih kecil dari signifikansi yang ditentukan ( $0,001 < 0,05$ ). dengan demikian,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Berdasarkan hasil evaluasi, media buku cerita ini dinyatakan sangat valid, praktis digunakan guru, dan terbukti memberikan pengaruh yang nyata terhadap peningkatan pemahaman karakter sopan santun anak usia dini disekolah, mencakup aspek tata krama berbicara, bersikap menghormati guru, dan mengantre secara sosial.

**Kata Kunci:** Buku Cerita Digital, Karakter Sopan Santun, Anak Usia Dini.

### Abstract

*The character of good manners is an important foundation for children's social-emotional development from an early age, but its instillation in schools is often suboptimal due to limited learning media innovation. This study aims to develop a digital storybook titled "Politeness at School: I Can, You Can Too!" that is feasible, practical, and effective in improving the understanding of good manners in children aged 4-5 years. The research method used was Research and Development (R&D) with the ADDIE development model (analyze, design, development, implementation, evaluation). The trial subjects in this study included material experts, media experts, and 30 children from group A at RA Al-Mustaqim Bringin Bendo, Sidoarjo. Data collection techniques included structured observation, expert validation questionnaires, and tests (pre-test and post-test) using the Children's Worksheet (LKA). The results showed that the *Asymp. Sig. (2-tailed)* value was  $<0.001$ . The significance value is much smaller than the specified significance ( $0.001 < 0.05$ ). Thus,  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. Based on the evaluation results, this storybook media is declared very valid, practical for teachers to use, and proven to have a real influence on increasing the understanding of polite behavior in early childhood children at school, including aspects of speaking etiquette, respecting teachers, and queuing socially.*

**Keywords:** Digital Storybooks, Polite Characters, Early Childhood.

## **PENDAHULUAN**

Tahap kehidupan seseorang yang dikenal sebagai masa kanak-kanak awal merupakan masa krusial bagi perkembangan kepribadiannya. Karakter seseorang dapat diartikan sebagai ciri-ciri kejiwaan, moralitas, dan budi pekerti, menurut kamus Bahasa Indonesia. Menurut Simatupang (2021), karakter dapat diartikan sebagai nilai-nilai, sikap, dan perilaku yang diterima secara umum oleh masyarakat. Beberapa contoh keyakinan dan tindakan tersebut antara lain beretika, demokratis, santun, bertanggung jawab, dan welas asih. Nilai-nilai karakter dapat dijabarkan menjadi lima kategori utama: pertama, nilai-nilai karakter dalam hubungannya dengan Tuhan, yang meliputi pikiran, perkataan, dan tindakan seseorang yang senantiasa berlandaskan pada nilai-nilai ketuhanan atau ajaran agama; kedua, nilai-nilai karakter dalam hubungannya dengan diri sendiri, yang meliputi sifat-sifat seperti kejujuran, tanggung jawab, disiplin, dan percaya diri; dan ketiga, nilai-nilai karakter dalam hubungannya dengan orang lain, yang meliputi kesadaran akan hak dan kewajiban diri sendiri dan orang lain (Maulidiyah, & Reza, 2020). Kemampuan menunjukkan empati dan simpati kepada orang lain, serta kemampuan menaati norma-norma sosial, merupakan komponen nilai-nilai karakter. Karakter yang berkaitan dengan lingkungan ditunjukkan dalam sikap peduli terhadap lingkungan, misalnya mencegah kerusakan lingkungan. Menurut M. Khairani dkk. (2017), nilai-nilai kebangsaan dapat dicermati dalam sikap yang mengutamakan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan individu atau kelompok.

Banyak ahli pendidikan berpendapat bahwa karakter positif anak akan berkembang dengan baik apabila mereka tumbuh dalam lingkungan yang mendukung pembentukan karakter. Sebaliknya, kegagalan menanamkan nilai-nilai karakter sejak usia dini dapat berdampak pada munculnya berbagai permasalahan perilaku di masa dewasa (Aini, 2019). Oleh karena itu, pendidikan karakter perlu diberikan sejak dini sebagai landasan bagi perkembangan perilaku dan kepribadian anak. Pendidikan karakter tidak hanya berfokus pada aspek pengetahuan, tetapi juga mencakup aspek perasaan dan tindakan sehingga nilai-nilai yang dipelajari dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Adhe, 2014). Menurut Abdullah Nashih Ulwan yang dikutip oleh Atabik dan Burhanuddin (2015), terdapat beberapa metode yang dapat digunakan dalam pendidikan karakter anak, yaitu keteladanan, pembiasaan, pemberian nasihat, perhatian dan pengawasan, serta pemberian arahan terhadap perilaku anak. Keteladanan menjadi metode yang penting karena anak cenderung meniru perilaku orang dewasa di sekitarnya. Selain itu, pembiasaan melalui kegiatan yang dilakukan secara berulang dapat membantu anak

memahami dan menerapkan nilai-nilai karakter. Metode bercerita juga efektif digunakan karena dapat menyampaikan pesan moral dengan cara yang menarik bagi anak. Sementara itu, perhatian dan pengawasan dari pendidik maupun orang tua diperlukan untuk memberikan penguatan terhadap perilaku positif serta mengarahkan anak agar menghindari perilaku yang kurang sesuai. Dengan demikian, pendidikan karakter yang dilakukan secara konsisten dapat membantu membentuk kepribadian anak yang baik sejak usia dini.

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Saat ini, penggunaan media digital semakin meluas dan banyak dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran, baik melalui perangkat seluler maupun komputer (Amaliah & Setyowati, 2019). Anak-anak sebagai generasi yang tumbuh di era digital memiliki akses yang lebih besar terhadap teknologi dibandingkan generasi sebelumnya. Oleh karena itu, pemanfaatan media digital dalam pendidikan, termasuk pendidikan karakter, menjadi penting untuk dikembangkan dan diteliti lebih lanjut (Situmorang, 2023). Pemanfaatan teknologi digital yang tepat dapat membantu meningkatkan minat belajar, kemampuan literasi, serta mendukung perkembangan karakter anak. Salah satu media yang banyak digunakan dalam pembelajaran anak usia dini adalah buku cerita digital. Media ini menyajikan cerita dalam bentuk yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami sehingga dapat meningkatkan perhatian serta motivasi belajar anak. Dengan tampilan visual dan isi yang menarik, buku cerita digital dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai karakter sekaligus mengurangi kejenuhan selama proses belajar.

Pemanfaatan buku cerita sebagai media pembelajaran terbukti dapat meningkatkan hasil belajar anak karena materi disajikan secara menarik dan mampu mendorong keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Seiring perkembangan teknologi, buku cerita digital menjadi salah satu media yang berpotensi mendukung pembelajaran anak secara lebih efektif. Media ini tidak hanya menyajikan teks dan gambar, tetapi juga dapat dilengkapi dengan unsur interaktif, animasi, dan audio yang mampu menarik perhatian anak serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam belajar (Rizkiyah, 2022).

Buku cerita digital juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana penanaman nilai-nilai karakter, termasuk karakter sopan santun. Melalui cerita yang menarik dan interaktif, anak dapat belajar tentang pentingnya berbicara dengan baik, menghormati orang lain, serta berperilaku sesuai norma yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari. Namun, meskipun banyak buku cerita digital yang

tersedia, tidak semuanya dirancang untuk mendukung pengembangan karakter anak secara optimal, khususnya dalam aspek sopan santun (Husnah & Reza, 2023). Oleh karena itu, diperlukan pengembangan buku cerita digital yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memuat nilai-nilai pendidikan karakter yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini.

Hasil observasi terhadap siswa RA Al-mustaqim Bringin Bendo, dapat dikatakan bahwa penanaman karakter sopan santun di sekolah masih belum optimal. Oleh karena itu, pemanfaatan buku cerita bergambar digital diharapkan dapat membantu mengembangkan pemahaman karakter sopan santun pada anak-anak. Anak-anak akan lebih mudah memahami dan mempraktikkan prinsip-prinsip sopan santun yang baik ketika mereka disajikan dengan cerita yang mengandung pesan moral positif dan mengikuti alur cerita yang relevan dengan mereka. Selain itu, pengenalan cerita bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai moral dan kemanusiaan pada anak, sekaligus mendorong mereka untuk berpikir lebih kritis karena karakter cerita yang dinamis. Oleh karena itu, ketersediaan buku cerita bergambar sangat penting bagi perkembangan kepribadian anak. Anak-anak dapat memahami motivasi di balik perilaku dengan mendengarkan dan membaca cerita.

## **METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau R&D). Menurut Sugiyono (2018), penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu serta menguji efektivitas produk tersebut. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media buku cerita digital yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman karakter sopan santun pada anak usia 4–5 tahun. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Model ADDIE dipilih karena memiliki prosedur yang sistematis, mudah diterapkan, serta mampu menghasilkan produk pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta permasalahan yang terjadi di lapangan terkait pemahaman karakter sopan santun anak usia dini. Pada tahap ini dilakukan observasi dan pengumpulan informasi mengenai kondisi pembelajaran, media yang digunakan guru, serta kebutuhan pengembangan media yang dapat mendukung penanaman karakter sopan santun di sekolah.

Tahap perancangan dilakukan dengan menyusun konsep produk yang akan dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Kegiatan pada tahap ini meliputi penyusunan alur cerita, penentuan tokoh dan karakter, penyusunan materi sopan santun, pembuatan storyboard, serta perencanaan tampilan visual media buku cerita digital agar sesuai dengan karakteristik anak usia 4–5 tahun.

Tahap pengembangan merupakan proses merealisasikan rancangan yang telah dibuat menjadi sebuah produk nyata. Pada tahap ini media buku cerita digital dikembangkan menggunakan aplikasi Canva. Selanjutnya, produk yang telah selesai dikembangkan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan media sebelum diujicobakan.

Tahap implementasi dilakukan dengan menerapkan media buku cerita digital kepada peserta didik sesuai dengan rancangan uji coba yang telah ditentukan. Pada tahap ini, media digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media serta memperoleh data mengenai efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman karakter sopan santun anak.

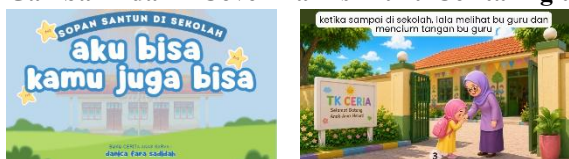
Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai kualitas dan efektivitas produk yang telah dikembangkan. Evaluasi mencakup analisis hasil validasi ahli, respon pengguna, serta hasil uji coba penggunaan media. Temuan pada tahap evaluasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan produk sehingga media yang dihasilkan dapat memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Tahap evaluasi juga bertujuan untuk memastikan bahwa media buku cerita digital layak dan efektif digunakan dalam meningkatkan pemahaman karakter sopan santun pada anak usia dini (Rachma, 2023).

Subjek penelitian melibatkan ahli materi, ahli media, serta pengguna nyata yaitu 2 orang guru dan 30 anak Kelompok A (usia 4–5 tahun) di RA Al-Mustaqim Bringin Bendo, Sidoarjo. Pengujian efektivitas produk menggunakan desain pra-eksperimen jenis *One-Group Pretest-Posttest Design*, di mana kelompok eksperimen diberikan tes sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) diberikan intervensi (*treatment*) menggunakan media buku cerita digital “*Sopan Santun Disekolah: Aku Bisa, Kamu Juga Bisa*”. Instrumen pengumpulan data berupa lembar validasi skala Likert (1–4) untuk para ahli materi dan ahli media, serta lembar observasi pemahaman karakter berisikan 7 indikator dengan rubrik penilaian berskor 1 hingga 4.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran interaktif berupa buku cerita digital tentang pemahaman karakter sopan santun, buku cerita tersebut berjudul “*Sopan Santun di Sekolah: Aku Bisa, Kamu Juga Bisa!*”. Buku cerita digital kurang lebih berisi 14 halaman termasuk cover. Ilustrasi gambar dirancang terlebih dahulu ke dalam Microsoft Word berupa alur cerita, yang kemudian diaplikasikan menggunakan AI untuk pembuatan ilustrasi. Setelah pembuatan ilustrasi selesai dilanjutkan dengan menggabungkan seluruh ilustrasi dan menuliskan kalimat atau isi cerita menggunakan Canva. Buku cerita digital disusun dengan komponen bahasa, desain, dan warna yang menarik. Media ini memuat cerita tentang perilaku sopan santun di lingkungan sekolah, seperti mendengarkan guru ketika berbicara, mengucapkan salam, berkata dengan lembut, mengantre dengan tertib, serta menghormati guru dan teman.

### Gambar 1 dan 2 Cover Dan Isi Buku Cerita Digital



Buku cerita yang telah dikembangkan tersebut kemudian akan di validasi oleh para ahli, yaitu ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan produk sebelum diimplementasikan kepada anak

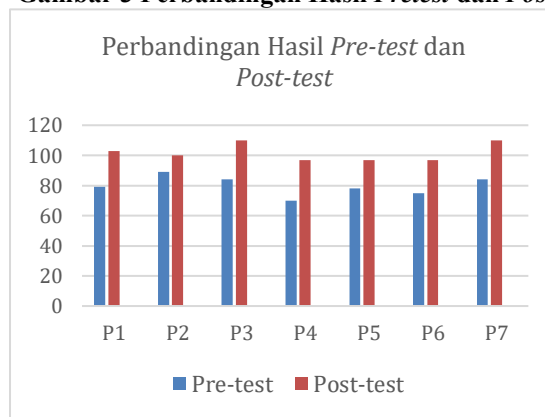
Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Materi Dan Media

Validator	Presentase	Kategori
Ahli Materi	95%	Sangat Valid
Ahli Media	90%	Sangat Valid

Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh kategori sangat valid. Aspek yang dinilai meliputi kesesuaian materi, kejelasan pesan moral, tampilan visual, kemudahan penggunaan, serta kesesuaian dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Validator dalam penelitian ini merupakan dosen Progam Studi PG-PAUD yang telah memenuhi kualifikasi dan persyaratan akademis yang diperlukan. Prses validasi instrumen oleh ahli materi dilakukan sebanyak satu kali, dengan perolehan skor presentase sebesar 95% yang menunjukkan bahwa instrumen tersebut berada dalam kualifikasi sangat layak. Sementara itu, hasil validasi oleh ahli media memperoleh presentase sebesar 90%, yang mengategorikan media buku cerita digital pemahaman karakter sopan santun ini dalam kriteria sangat layak untuk digunakan dalam meningkatkan pemahaman karakter sopan santun anak.

Pengujian produk dalam penelitian ini menerapkan pendekatan *pre-experimental design* jenis *one-group pre-test post-test design* yang mencakup tahapan pre-test, treatment, dan post-test. Tahap pertama, dilakukan *pre-test* kepada 30 anak usia 4-5 tahun sebagai pengukur ingkat pengetahuan sebelum diberikan treatment, *pre-test* dilakukan dengan kegiatan mengerjakan Lembar Kerja Anak (LKA) secara individu, dengan terdapat 9 butir soal yang harus diselesaikan oleh anak. Tahap kedua, anak menerima *treatment* dalam bentuk stimulasi melalui penggunaan media buku cerita digital untuk pemahaman karakter sopan santun disekolah, Saat *treatment* dilakukan, peneliti menyajikan buku cerita digital pemahaman karakter sopan santun yang ditampilkan pada layar laptop, anak bersama-sama menyimak cerita dalam buku cerita digital yang dibacakan oleh peneliti. Pada saat buku cerita digital ditayangkan, anak-anak mampu menyimak dengan baik dan menjawab pertanyaan yang diberikan peneliti. Hal tersebut memberikan kesimpulan bahwa media buku cerita digital pemahaman karakter sopan santun “*Sopan Santun Disekolah: Aku Bisa, Kamu Juga Bisa!*” dapat memikat anak-anak. Tahap ketiga, dilakukan *post-test*, dalam hal ini dilakukan sama seperti ketika dilakukannya *pre-test* yaitu mengerjakan LKA dengan pertanyaan yang sama. Dalam hal ini dapat diamati peningkatan pengetahuan anak ketika sebelum diberi treatment dengan sesudah anak diberi treatment buku cerita digital pemahaman karakter sopan santun. Efektivitas media diuji melalui perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test*.

Gambar 3 Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Posttest*



Hasil penelitian menunjukkan Setelah diberikan treatment menggunakan media buku cerita digital, hasil aktivitas setelah tes menunjukkan peningkatan positif dalam skor atau dapat ditafsirkan bahwa kegiatan tersebut memiliki dampak bahwa media buku cerita digital yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan pemahaman karakter sopan santun pada anak usia 4–5 tahun. Keberhasilan ini tidak terlepas dari karakteristik media

yang menggabungkan unsur visual, audio, dan narasi cerita yang menarik sehingga mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan anak selama proses pembelajaran.

Tabel 2 Uji Wilcoxon

Posttest – Pretest	
Z	-4,756 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	<0,001

Hasil analisis menggunakan uji Wilcoxon menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar  $< 0,001$ . Nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil sebelum dan sesudah penggunaan media buku cerita digital.

Penggunaan cerita sebagai media pendidikan karakter sejalan dengan teori bahwa anak usia dini lebih mudah memahami nilai moral melalui pengalaman konkret yang disajikan dalam bentuk cerita. Tokoh dan alur cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari membantu anak memahami perilaku yang benar serta konsekuensi dari setiap tindakan yang dilakukan. Buku cerita digital juga memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dibandingkan media konvensional. Anak dapat melihat ilustrasi yang menarik, mendengarkan cerita, dan menghubungkan isi cerita dengan pengalaman mereka sendiri di sekolah. Kondisi ini mendukung perkembangan aspek kognitif, sosial, dan emosional anak secara bersamaan.

Peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media menunjukkan bahwa teknologi digital dapat dimanfaatkan secara positif dalam pendidikan anak usia dini. Dengan pendampingan guru yang tepat, media digital tidak hanya menjadi sarana hiburan tetapi juga alat pembelajaran yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai karakter. Selain itu, hasil respon guru menunjukkan bahwa media buku cerita digital sangat praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Guru merasa media mampu menarik perhatian anak dan membantu penyampaian materi karakter secara lebih efektif dibandingkan metode ceramah biasa.

Temuan penelitian ini juga mendukung hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media cerita digital mampu meningkatkan motivasi belajar, pemahaman nilai moral, serta perkembangan sosial emosional anak. Oleh karena itu, buku cerita digital dapat menjadi alternatif media pembelajaran karakter yang inovatif dan relevan dengan perkembangan teknologi saat ini.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan serta uji coba produk yang telah dilakukan mengenai pengembangan media buku cerita digital untuk meningkatkan pemahaman anak usia 4-5 tahun. Pengembangan buku cerita digital ini dilakukan dengan mengikuti prosedur pengembangan ADDIE. Proses ini diawali dengan analisis kebutuhan guru dan anak, perancangan ilustrasi karakter, penyusunan alur cerita yang berfokus pada pemahaman karakter sopan santun (seperti memberi salam, cara cium tangan yang benar dan penggunaan kata tolong, maaf, dan terima kasih), hingga tahap produksi visual digital yang ramah anak.

Kelayakan media buku cerita digital dinyatakan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran anak usia dini. Hal ini dibuktikan melalui hasil validasi oleh para ahli.

Dari uji efektivitas media yang telah dianalisis menggunakan perhitungan hasil uji wilcoxon menggunakan SPSS 27 menunjukkan bahwa hasil analisis data menunjukkan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar  $< 0,001$ . Nilai signifikansi tersebut jauh lebih kecil dari signifikansi yang ditentukan ( $0,001 < 0,05$ ). dengan demikian,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test*. Perbedaan ini menunjukkan bahwa perlakuan *treatment* buku cerita digital yang diberikan dalam penelitian memberikan pengaruh yang nyata terhadap peningkatan pemahaman karakter sopan santun anak usia 4-5 tahun.

### Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, beberapa saran yang dapat dikemukakan untuk pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut adalah:

Bagi Guru, untuk memperdalam pemahaman anak, guru disarankan dapat mengintegrasikan media buku cerita digital ini kedalam kegiatan pembelajaran harian, khususnya pada materi pembiasaan nilai moral dan agama. Saat menayangkan cerita, guru sebaiknya memberikan stimulasi berupa tanya jawab interaktif mengenai adegan sopan santun yang ada di dalam gambar.

Bagi Orang Tua, untuk memperkuat pemahaman karakter sopan santun dalam kehidupan sehari-hari, orang tua dapat menggunakan menggunakan media digital ini sebagai alternatif tayangan yang edukatif di rumah. Penggunaan media ini sebaiknya tetap dibawah pendampingan orang tua agar terjadi komunikasi dua arah. Keterlibatan orang tua dalam proses belajar anak

melalui media ini juga dapat mempererat hubungan kekeluargaan dilingkungan rumah.

Bagi Sekolah, untuk meningkatkan pemahaman mengenai karakter sopan santun anak di lingkungan sekolah, sekolah dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai referensi dalam merancang pembelajaran yang interaktif yang sesuai dengan karakteristik anak usia 4-5 tahun. Sebab, dengan adanya media yang bervariasi dan menarik, anak akan lebih mudah menerima pembelajaran dengan senang hati.

Bagi Peneliti Selanjutnya, untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat memperluas cakupan uji coba pada sampel yang lebih luas untuk menguji keefektifitas media secara lebih dalam. Pengembangan dapat ditingkatkan dengan menambah fitur interaktif yang lebih banyak, namun tetap mempertahankan konsistensi visual agar fokus anak usia 4-5 tahun tidak terdistraksi dari pesan moral cerita

Pengaruhnya Terhadap Interaksi Siswa. *jurnal teknologi pendidikan*, 110-119.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adhe, K. R. (2014). Penanaman karakter anak usia 5-6 tahun pada masyarakat Samin. *JPUD-Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(2), 275-290.
- Aini, Q. (2019). Pengembangan Karakter Sopan Santun Melalui Kegiatan Bermain Peran Pada Anak Usia Dini Di Tk Adirasa Jumiang. *Islamic EduKids: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 41-48.
- Amaliah, S., & Setyowati, S. (2019). Persepsi Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Di Tk Lab School Unesa Ketintang Surabaya. *PAUD Teratai*, 8(1).
- Khaironi, M., & Ramdhani, S. (2017). Pendidikan karakter anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 1(02), 82-89.
- Maulidiyah, E. C., & Reza, M. (2020). Pengembangan model pembelajaran berbasis interaksionisme simbolik untuk membentuk karakter anak usia dini. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 20(1), 81-95.
- Rizkiyah, P. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Kecakapan Literasi Digital Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 115-133.
- Simatupang, N. D., Widayati, S., Adhe, K. R., & Shobah, A. N. (2021). Penanaman Kemandirian Pada Anak Usia Dini Di Sekolah. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 3(2), 52-59.
- Situmorang, D. Y. (2023). Penggunaan Media Sosial Sebagai Alat Bantu Pembelajaran Dan