

## Pengembangan *E-Book* Pahlawan Banten untuk Meningkatkan Perkembangan Moral Karakter Kejujuran dan Kepemimpinan pada Anak Usia Dini

Luluk Asmawati

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa  
lulukasmawati@untirta.ac.id

---

### Article History

accepted 1/5/2026

approved 1/6/2026

published 30/6/2026

---

### Abstract

*Syech Nawawi Al Bantani and Sultan Ageng Tirtayasa have honesty and leadership characters, a large generation gap requires e-book. The purpose of this study was to analyze the feasibility of media and the effectiveness of using Banten hero e-books to improve the moral development of early childhood. The research method used the ADDIE model development (analysis, design, development, implementation, and evaluation). The research subjects were 10 children of Condrodimuko Kindergarten in Cilegon City. Data analysis used quantitative data and qualitative data. The results of the study: (1) the results of the feasibility validation test of learning design experts, material experts, media experts obtained an average value of 95 very feasible criteria, (2) the effectiveness test of the pretest and posttest of using Banten hero e-books to improve honesty obtained a value of 0.90 meaning very effective, (4) the effectiveness test of the pretest and posttest of using Banten hero e-books to improve leadership obtained a value of 0.74 meaning very effective. The conclusion was that the development of Banten hero e-books containing game activities was very feasible and very effective in improving the moral development of honesty and leadership characters of early childhood.*

**Keywords:** e-book Banten heroes, moral development, honest and leadership, early childhood

### Abstrak

Syech Nawawi Al Bantani dan Sultan Ageng Tirtayasa memiliki karakter kejujuran dan kepemimpinan, gap generasi yang jauh memerlukan e-book. Tujuan penelitian menganalisis kelayakan media dan efektivitas penggunaan e-book pahlawan Banten untuk meningkatkan perkembangan moral anak usia dini. Metode penelitian menggunakan pengembangan model ADDIE (analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi). Subjek penelitian 10 anak TK Condrodimuko di Kota Cilegon. Analisis data menggunakan data kuantitatif dan data kualitatif. Hasil penelitian: (1) hasil uji validasi kelayakan ahli desain pembelajaran, ahli materi, ahli media memperoleh nilai rata-rata 95 kriteria sangat layak, (2) uji efektivitas pretest dan posttest penggunaan e-book pahlawan Banten untuk meningkatkan kejujuran memperoleh nilai 0,90 artinya sangat efektif, (4) uji efektivitas pretest dan posttest penggunaan *e-book* pahlawan Banten untuk meningkatkan kepemimpinan memperoleh nilai 0,74 artinya sangat efektif. Kesimpulan pengembangan *e-book* pahlawan Banten yang berisi aktivitas permainan sangat layak dan sangat efektif untuk dapat meningkatkan perkembangan moral karekter kejujuran dan kepemimpinan anak usia.

**Kata kunci:** ebook pahlawan Banten, perkembangan moral, kejujuran dan kepemimpinan, anak usia dini



## PENDAHULUAN

Latar belakang penelitian ini transformasi pembelajaran digital pada pendidikan anak usia dini melalui penggunaan teknologi sebagai alat bantu (*tool*) pembelajaran. Penggunaan teknologi sebagai pemantik bahwa media pembelajaran digital digunakan sebagai stimulasi awal pembelajaran untuk memicu interaksi sosial, komunikasi, dan eksplorasi. Orangtua dan guru dapat menciptakan lingkungan aktivitas belajar yang bermakna, berkesadaran dan menyenangkan melalui bermain pada anak usia dini (Asmawati, 2022). Transformasi digital pendidikan anak usia dini memerlukan media pembelajaran interaktif, misalnya papan tulis digital, games edukatif, *artificial intelligence*, *virtual reality*, dan *e-book* (Kustandi, 2011), (Widjaja & Sutopo, 2017); (Asmawati, 2023). *E-book* adalah buku elektronik. Kelebihan *e-book* untuk anak usia dini dapat mendukung seluruh aspek perkembangan anak, kemandirian, praktis dapat disimpan di *smartphone*, ramah lingkungan, awet, dan hemat biaya. *E-book* menumbuhkan daya tarik dan kemandirian belajar pada anak usia dini. *E-book* mengembangkan anak menjadi pembaca yang adaptif dan transformative di era digital (Mohammad Remy Prayitno; Bayu Priambodo, 2024).

Fenomena permasalahan digitalisasi pendidikan anak usia dini yaitu kurangnya keterampilan guru mencipta variasi media dan metode pembelajaran digital. Peneliti mencipta media pembelajaran digital *e-book* untuk menstimulasi perkembangan moral anak usia dini, mendukung *sustainable development goals* 4, dan ekonomi hijau. Perkembangan moral melalui aktivitas kejujuran dan kepemimpinan (Emilia N. Inman, 2023). *SDG's 4* yaitu pemerataan akses pendidikan khususnya pada jenjang pendidikan anak usia dini (Nur Hidayat; Achmad Hufad; Suroso Mukti Leksono, 2022); (Hufad, 2021). *E-book* mendukung ekonomi hijau (*green economy*) karena mengurangi penggunaan kertas. *E-book* menjadi solusi inklusif untuk orangtua dan guru yang kesulitan mendapatkan bahan bacaan cetak. *E-book* dapat dimanfaatkan secara luas oleh satuan pendidikan anak usia dini secara gratis. Hal ini untuk mendukung penelitian karya inovasi dosen berdampak di masyarakat luas. *E-book* Pahlawan Banten berisi cerita kepahlawanan tokoh Banten yaitu Syech Nawawi Al Bantani dan Sultan Ageng Tirtayasa. Syech Nawawi al Bantani memiliki karakter kejujuran (Hufad, 2021), (Abdelhadi, 2020). Sultan Ageng Tirtayasa memiliki moral karakter kepemimpinan. Peneliti merancang aktivitas pembelajaran melalui bermain untuk mengembangkan moral karakter kejujuran dan kepemimpinan anak usia dini. Aktivitas kejujuran meliputi: (1) mengisi bingo kata jujur, (2) permainan kartu perilaku baik dan buruk, (3) kotak berkata jujur, (4) menyusun *puzzle* kejujuran, (5) mencari jejak gambar dan kata jujur. Aktivitas kepemimpinan meliputi: (1) rapat kelas, (2) memimpin dengan mata tertutup, (3) permainan tebak kata, (4) berpidato, (5) lari estafet membawa bola. Anak dapat mempelajari dan mengerjakan aktivitas tersebut untuk stimulasi perkembangan moral karakter kejujuran dan kepemimpinan.

Kondisi nyata anak usia dini banyak mengenal tokoh pahlawan kartun daripada tokoh pahlawan dari Banten. Gap penelitian yaitu banyak film kartun bertema tokoh pahlawan seperti superman, superhero. Peneliti mencipta *e-book* tema pahlawan Banten yang berisi karakter baik Syech Nawawi Al Bantani dan Sultan Ageng Tirtayasa. Pahlawan berasal dari bahasa Yunani Kuno yaitu *hero* artinya pahlawan atau pejuang. Seorang pahlawan memiliki pengaruh sosial yang menginspirasi pemikirannya dalam memnadang dunia dan memiliki perilaku yang baik. Pahlawan adalah pemimpin yang memiliki rasa percaya diri dan kemandirian. Karakteristik pahlawan yaitu jujur, rendah hati, berjuang tanpa pamrih, cerdas dan bijaksana, berani dan kuat, peduli dan empati, kharismatik, inspiratif, tangguh, dan terpercaya (Fatah Sulaeman; Asep Ridwan; Supriyanto; Sirajudin; Irhamni; Ria Sudiana, 2021); (Smith, 2020); (Hari Naredi, Jumardi, Lelly Qodariah, 2020). Perkembangan moral harus distimulasi dan dikembangkan sejak usia dini.

Perkembangan moral adalah proses bertahap seorang individu sejak usia dini mulai memahami, menginternalisasi, dan menerapkan nilai-nilai tentang benar dan salah, baik dan buruk, adil dan tidak adil. Perkembangan moral mencerminkan kemampuan awal seorang anak dalam memahami norma sosial, mematuhi aturan, menampilkan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai etika yang berlaku di lingkungan keluarga dan masyarakat. Piaget menjelaskan anak mengalami 2 tahap perkembangan moral yaitu: (1) moral heteronom usia 4-7 tahun, (2) moral otonom usia di atas 7 tahun (Piaget, 1948). Moral heteronom anak takut karena hukuman dari orangtua atau guru. Moral otonom yaitu aturan dapat dinegosiasikan seiring perkembangan kognitif anak. Lawrence Kohlberg menjelaskan tahapan perkembangan moral ada 3 tingkatan yaitu: (1) perkembangan moral prakonvensional, (2) konvensional, (3) pasca konvensional. Anak usia dini berada di tahap perkembangan prakonvensional yaitu anak menilai baik dan buruk berdasarkan orientasi kepatuhan dan hukuman serta orientasi keuntungan pribadi. tindakan dianggap benar jika menguntungkan diri anak (Lawrence Kohlberg, 1984). Perkembangan moral adalah proses belajar untuk menyesuaikan diri dengan sumber moral yang berlaku di masyarakat, melalui pengaruh keluarga, sekolah, dan lingkungan sosial lainnya. Prosesnya melalui pengamatan, pembiasaan, dan interaksi sosial yang konsisten. Landasan teori perkembangan moral ini memperkuat novelty aktivitas-aktivitas di dalam *e-book* pahlawan Banten.

*Novelty* penelitian ini *e-book* pahlawan Banten untuk meningkatkan perkembangan kejujuran dan kepemimpinan anak usia dini berbasis nilai-nilai karakter Syech Nawawi Al Bantani dan Sultan Ageng Tirtayasa. *E-book* dirancang memfasilitasi aktivitas permainan untuk mengembangkan karakter. Tujuan penelitian ini: (1) menganalisis kelayakan media *e-book* pahlawan Banten untuk meningkatkan karakter kejujuran dan kepemimpinan anak usia dini, (2) mengevaluasi efektivitas penggunaan *e-book* pahlawan Banten untuk meningkatkan karakter kejujuran anak usia dini, (3) mengevaluasi efektivitas penggunaan *e-book* pahlawan Banten untuk meningkatkan karakter kepemimpinan anak usia dini.

## METODE

Metode penelitian menggunakan desain model ADDIE. Tahapan desain model pembelajaran model *ADDIE* yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Model *ADDIE* memiliki lima tahapan pengembangan (Branch, 2009).

### 1. Analisis

Menganalisis kebutuhan dan aspek perkembangan anak usia dini untuk memperoleh gambaran *e-book* yang akan dikembangkan untuk meningkatkan karakter kejujuran dan kepemimpinan anak usia dini.

### 2. Desain

Merancang produk *e-book* yaitu pembuatan *storyboard*, penentuan aspek perkembangan dan indikator pencapaian aspek perkembangan moral, penentuan tujuan pembelajaran, pengumpulan materi, dan perancangan tata letak *e-book* serta perancangan aktivitas dan asesmen anak usia dini

### 3. Pengembangan

Pengembangan materi *e-book* yang telah dirancang memerlukan validasi dari para ahli yaitu ahli desain pembelajaran, ahli materi pembelajaran, ahli media pembelajaran untuk menguji kelayakan materi *e-book* yang telah dikembangkan. Materi aktivitas pembelajaran *e-book* pahlawan Banten yang telah divalidasi oleh para ahli, selanjutnya diuji dalam kelompok kecil pengguna yaitu anak usia dini.

### 4. Implementasi

Implementasi adalah melakukan uji coba produk *e-book* pahlawan banten dengan melibatkan anak usia dini dan guru pendidikan anak usia dini dalam kegiatan pembelajaran untuk menentukan kepraktisan *e-book* pahlawan Banten yang telah

dikembangkan melalui penyebaran kuesioner terkait respon anak dan respon guru terhadap penggunaan *e-book* selama kegiatan pembelajaran.

#### 5. Evaluasi

Evaluasi yaitu menilai efektivitas *e-book* untuk meningkatkan karakter kejujuran dan menilai efektivitas *e-book* untuk meningkatkan karakter kepemimpinan anak usia dini.

Data penelitian berupa skor validasi para ahli desain pembelajaran, ahli materi pembelajaran, dan ahli media pembelajaran dengan skala 1-5. Transkrip saran revisi dan asesmen pretest dan posttest (Creswell, 2018). Sumber data yaitu para ahli, guru pendidikan anak usia dini, anak usia dini sejumlah 10 anak, dokumentasi modul ajar Taman Kanak-kanak, dan referensi. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner, wawancara, dan dokumentasi. kuesioner penelitian untuk validasi ahli dan uji coba produk *e-book* pahlawan Banten kepada guru dan anak usia dini. Peneliti menggunakan skala rating 1-5 dalam penelitian ini. Wawancara terstruktur kepada pengguna yaitu guru pendidikan anak usia dini dan anak usia dini. Analisis data kuantitatif diperoleh dari nilai validator para ahli desain pembelajaran, ahli materi pembelajaran, dan ahli media pembelajaran, lalu direrata (Sugiyono, 2013). Kuesioner skor tes efektivitas penggunaan *e-book* pahlawan Banten oleh pengguna. Analisis data kualitatif diperoleh berupa masukan dan saran dari validator.

**Tabel 1. Kriteria Kelayakan Skor Penilaian Pakar**

Evaluasi	Kriteria Interpretasi
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup
21%-40%	Kurang Layak
1%-20%	Sangat Tidak Layak

**Tabel 2. Kriteria Efektivitas Skor Penggunaan *E-book* Pahlawan Banten**

Evaluasi	Kriteria Interpretasi
81%-100%	Sangat Efektif
61%-80%	Efektif
41%-60%	Cukup
21%-40%	Kurang Efektif
1%-20%	Sangat Tidak Efektif

## HASIL DAN PEMBAHASAN.

### Hasil

Hasil penelitian mendeskripsikan tahapan ADDIE, gambar tampilan *e-book* pahlawan Banten, hasil uji validasi ahli, dan hasil uji efektivitas penggunaan *e-book* pahlawan Banten untuk meningkatkan karakter kejujuran dan kepemimpinan anak usia dini.

Menganalisis yaitu peneliti melakukan analisis kebutuhan inovasi materi dan media pembelajaran yang dapat menstimulasi aktivitas perkembangan moral anak usia dini melalui pengalaman bermakna, berkesadaran, dan menyenangkan. Analisis aspek perkembangan dan indikator kegiatan serta aktivitas kegiatan sesuai tahapan perkembangan dan kebutuhan anak usia dini. Desain yaitu format buku digital flipbook berisi sampul depan, daftar isi, prakata, cerita pahlawan Syech Nawawi Al Bantani dan Sultan Ageng Tirtayasa, aktivitas permainan untuk pengembangan karakter kejujuran dan kepemimpinan, profil penulis, dan sampul belakang. Pengembangan dilakukan

setelah produk selesai, selanjutnya e-book divalidasi oleh ahli desain pembelajaran, ahli materi, dan ahli media.

**Tabel 3. Hasil Validasi Uji Ahli**

No	Validator	Persentase	Deskripsi
1	Ahli Desain Pembelajaran	95%	Sangat Layak
2	Ahli Materi	95%	Sangat Layak
3	Ahli Media	97%	Sangat Layak
	Total skor	287/3	
	Rata-rata	95%	

Berdasarkan hasil validasi ahli rata-rata memperoleh angka 95 artinya e-book pahlawan Banten sangat layak digunakan untuk pembelajaran perkembangan moral karakter kejujuran dan kepemimpinan.

Berikut tampilan e-book pahlawan Banten.





Gambar 1. Tampilan E-book Pahlawan Banten

Implementasi yaitu dilakukan uji coba kelompok kecil yang melibatkan 3 anak dan 1 orang guru TK. Hasil persentase menunjukkan 92% untuk anak usia dini dan 94% untuk guru. Penilaian penggunaan e-book pahlawan Banten pada kelompok uji kecil ini sangat efektif. Evaluasi dilakukan melalui uji efektivitas penggunaan e-book pahlawan Banten untuk 10 anak di TK kelompok B.

Tabel 4. Rata-rata Skor Uji Efektivitas Karakter Kejujuran Anak Usia Dini

Anak	Pretest					Posttest					Total pretest	Total post test	
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5			
N1	3	2	3	4	4	5	5	5	5	5	5	16	18
N2	3	2	3	4	4	5	5	5	5	5	5	16	18
N3	3	2	2	4	4	5	5	4	5	5	15	17	
N4	4	3	3	4	4	5	5	5	5	5	18	19	
N5	4	3	3	4	4	5	5	5	5	5	18	19	
N6	4	3	3	4	4	5	5	5	5	5	18	19	
N7	4	2	3	4	4	5	5	5	5	5	17	18	
N8	4	2	2	4	4	5	5	4	5	5	16	17	
N9	4	2	3	4	4	5	5	5	5	5	17	18	
N10	4	2	3	4	4	5	5	4	5	5	17	18	

**Keterangan:**

1. Mengisi bingo kata jujur
2. Permainan kartu perilaku baik dan buruk
3. Kotak berkata jujur

4. Menyusun puzzle
5. Mencari jejak gambar dan kata jujur

Tabel 5. T-Test Paired  
Two Sample for Means

	<i>pre</i>	<i>post</i>
Mean	16.8	18.1
Variance	1.066667	0.544444
Observations	10	10
Pearson Correlation	0.903978	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	9	
t Stat	-8.5105	
P(T<=t) one-tail	6.73E-06	
t Critical one-tail	1.833113	
P(T<=t) two-tail	1.35E-05	
t Critical two-tail	2.262157	

Berdasarkan tabel 5 bahwa penggunaan *e-book* pahlawan Banten sangat efektif untuk meningkatkan karakter kejujuran anak usia dini dengan nilai 0.90. Hal ini karena permainan bermakna, mudah dilakukan oleh anak, berkesadaran karena sesuai tahapan perkembangan anak, dan menyenangkan.

**Tabel 5. Rata-rata Skor Uji Efektivitas Karakter Kepemimpinan Anak Usia Dini**

Anak	Pretest					Posttest					Total pretest	Total post test
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		
N1	2	2	4	2	4	4	4	5	5	5	14	16
N2	3	3	4	3	4	4	5	5	5	5	17	18
N3	2	3	3	2	4	4	4	4	4	4	14	16
N4	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	15	17
N5	2	3	4	3	4	5	5	5	4	5	16	19
N6	3	3	3	2	4	5	4	5	5	5	15	17
N7	4	3	4	2	4	4	5	5	5	5	17	17
N8	2	3	3	2	4	4	4	4	4	4	14	16
N9	2	2	4	2	4	4	5	5	4	5	14	16
N10	3	3	4	2	4	4	5	5	5	5	16	17

Keterangan:

1. Rapat kelas
2. Memimpin dengan mata tertutup
3. Permainan tebak kata
4. Berpidato
5. Lari estafet membawa bola

Tabel 6. T-Test Paired  
Two Sample for Means

	<i>pre</i>	<i>post</i>
Mean	15.2	16.9
Variance	1.511111	0.988889
Observations	10	10
Pearson Correlation	0.745331	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	9	
t Stat	-6.52988	
P(T<=t) one-tail	5.38E-05	
t Critical one-tail	1.833113	
P(T<=t) two-tail	0.000108	
t Critical two-tail	2.262157	

Berdasarkan tabel 6 bahwa penggunaan *e-book* pahlawan Banten sangat efektif untuk meningkatkan karakter kepemimpinan anak usia dini dengan nilai 0,74. Hal ini karena permainan menerapkan aktivitas pengalaman sehari-hari yang dilakukan anak di kelas.

### Pembahasan

Kelayakan media *e-book* pahlawan Banten berdasarkan hasil validitas ahli desain pembelajaran, ahli materi, dan ahli media sangat layak. Hasil validitas menunjukkan bahwa *e-book* pahlawan Banten memenuhi aspek kualitas, ketepatan materi, kesesuaian visual, kemudahan penggunaan, dan kesesuaian tujuan pembelajaran (Desmi Yuniarmi; Pratista Arya Satwika; Novia Solichah, 2024). Karakter anak usia dini harus dikembangkan karena ketika karakter anak sudah terstimulasi maka muncul kepedulian terhadap lingkungan sekitarnya. Anak menyadari bahwa anak adalah bagian dari lingkungan sosialnya. Ketika orang lain membutuhkan pertolongan maka anak akan membantu. Kepekaan anak terhadap lingkungan sekitar terbangun karena ada proses penghargaan diri yang dibangun dari orang-orang terdekat. Proses pengembangan karakter berlangsung seumur hidup. Lingkungan yang bertanggungjawab mengembangkan karakter anak yaitu orangtua, guru, teman sebaya, masyarakat (Maghfirah; Lina Amelia, 2024). Orangtua menciptakan lingkungan keluarga yang harmonis, melatih anak menerima kondisi dan kemampuan dirinya, mendorong anak melaksanakan peran di rumah, melatih anak bertanggungjawab terhadap dirinya sendiri. Guru melatih anak belajar bersikap, berperilaku, eksplorasi pengetahuan melalui pengalaman aktivitas langsung, memberikan kesempatan anak untuk mengekspresikan diri. Teman sebaya merupakan teman bermain, karakter anak berkembang melalui interaksi sosial bermian. Anak belajar empati, pengendalian diri, semangat berbagi, menyelesaikan konflik, meniru, bekerjasama dengan teman sebaya. Masyarakat merupakan lingkungan luas, anak dapat mengeksplorasi dan menemukan peran, karakter yang berbeda-beda sehingga anak belajar penyesuaian sosial. Anak mematuhi aturan-aturan sosial di masyarakat.

Keefektivan *e-book* pahlawan Banten terhadap karakter kejujuran disebabkan penyajian aktivitas permainan kontekstual, bermakna, mudah dilakukan oleh anak. Aktivitas-aktivitas tersebut langsung melatih kemampuan karakter kejujuran. Keefektivan *e-book* pahlawan Banten terhadap karakter kepemimpinan disebabkan

aktivitas-aktivitas permainan melatih anak untuk mampu menjadi pemimpin di kelas. Hasil efektivitas ini sejalan dengan teori perkembangan moral Santrock (Santrock, 2012)

Kontribusi global penelitian ini bahwa desain pembelajaran yang bertolak pada capaian pembelajaran yang berlandaskan teori perkembangan moral anak usia dini yang tepat, maka hasilnya sesuai harapan tahapan perkembangan dan keunikan anak usia dini. Hal ini diperkuat oleh pendapat Kohlberg (Lawrence Kohlberg, 1984); (Papallia; Diane E. Sally Wendkos Olds; Ruth Duskin Feldman, 2012). Kohlberg memiliki teori perkembangan moral yang merupakan modifikasi dari teori perkembangan moral Piaget, dan membaginya menjadi tiga tahap, yaitu: Moralitas pra-kondisional Moralitas konvensional Moralitas pasca-konvensional. Dalam penelitian ini, para peneliti menggunakan teori moralitas pra-kondisional Kohlberg. Pada tahap ini, perilaku anak berada di bawah kendali eksternal. Tahap ini mencakup dua fase selanjutnya. Tahap pertama, anak-anak berorientasi pada kepatuhan dan hukuman, dinilai berdasarkan perilaku mereka sendiri. Tahap kedua, anak-anak menyesuaikan perilaku mereka dengan kelompok sosial agar mendapatkan penghargaan. Perkembangan moral yaitu perubahan yang terjadi dalam pikiran, perasaan, dan perilaku anak mengenai standar benar dan salah. Perkembangan moral juga berkaitan dengan perkembangan kognitif yaitu bagaimana anak memahami aturan, Perkembangan afektif yaitu bagaimana anak merasakan keadilan dan empati. Perkembangan psikomotorik yaitu tindakan nyata dalam kehidupan sosial. Perkembangan moral melibatkan kombinasi antara kognisi nilai dan aturan, afeksi moral perasaan terhadap orang lain dan akibat tindakan, serta perilaku moral nyata yang mencerminkan nilai. Menciptakan aktivitas bermakna, konsisten dalam kehidupan anak sehari-hari (Utama & Dea, 2023).

Keterbatasan penelitian ini meliputi keterbatasan subjek penelitian, konteks, materi, kondisi sarana, waktu, dan teknis pelaksanaan penelitian. Hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas pada seluruh anak usia dini. Keterbatasan kondisi sarana penelitian yang berbeda menyebabkan hasil uji efektivitas berbeda juga. Keterbatasan waktu penelitian mengakibatkan analisis terbatas pada karakter kejujuran dan kepemimpinan. Keterbatasan teknis pelaksanaan penelitian belum dapat mengakomodasi seluruh variasi konteks perkembangan moral dan karakter yang harus dikembangkan dan ditingkatkan pada anak usia dini.

### SIMPULAN

Pengembangan karakter adalah bagian identitas anak di masa depan. Sejak dini anak harus memahami dan menghargai diri, memiliki kepercayaan diri, sikap menyayangi, berpikir positif, bertanggungjawab. Media pembelajaran sebagai medium untuk menstimulasi perkembangan karakter kejujuran dan kepemimpinan yaitu e-book. *E-book* yang telah dikembangkan, kelayakan berdasarkan penilaian validasi para ahli desain pembelajaran, ahli materi pembelajaran dan ahli media pembelajaran memperoleh nilai rata-rata 95% kategori sangat layak. Efektivitas *e-book* pahlawan Banten dapat meningkatkan karakter kejujuran memperoleh nilai rata-rata....kategori sangat efektif. Efektivitas *e-book* pahlawan Banten dapat meningkatkan karakter kepemimpinan memperoleh nilai rata-rata....kategori sangat efektif. *E-book* pahlawan Banten terbukti sangat layak dan sangat efektif untuk meningkatkan karakter kejujuran dan kepemimpinan pada anak usia dini. Penelitian transformatif digital pendidikan anak usia dini lainnya dapat dikembangkan melalui variasi media pembelajaran digital anak usia dini. Saran untuk peneliti selanjutnya dapat mengembangkan *e-book* dengan tema pahlawan Banten lainnya misalnya Maria Ulfah tokoh wanita Islam Banten yang menjadi Menteri dan pembela hak-hak keadilan wanita dan anak serta tema kearifan lokal budaya Banten lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdelhadi, S. M. (2020). Responses to hotspots during parent–child shared reading of ebook. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 23–24, 100164. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2019.100164>
- Asmawati, L. (2022). . Peran Orang Tua dalam Pemanfaatan Teknologi Digital pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 30–44. <https://doi.org/DOI: 10.31004/obsesi.v6i1.1170>
- Asmawati, L. (2023). Parenting Digital Media Promotes Digital Literacy Culture Early Childhood Aged 4-5. *Digital Education*, 56–67. [https://doi.org/https://doi.org/10.2991/978-2-38476-114-2\\_6](https://doi.org/https://doi.org/10.2991/978-2-38476-114-2_6)
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
- Creswell, J. W. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative & Mixed Methods Approaches, 5th*,. SAGE Publications, Inc.
- Desmi Yuniarmi; Pratista Arya Satwika; Novia Solichah. (2024). Pengembangan Buku Saku: Pendampingan Orangtua Untuk Optimalisasi Perkembangan Nilai-nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini Di Era Digital. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(2), 295–303. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i2.646>.
- Emilia N. Inman. (2023). There Are No True Himbas Anymore Exploring The Dynamics of the Himba Culture and Land Use in The Face of Change in Kunene Region Namibia. *Sustainability*, 16(1582), 1–30. <https://doi.org/https://doi.org/10.3390/su16041582>
- Fatah Sulaeman; Asep Ridwan; Supriyanto; Sirajudin; Irhamni; Ria Suidiana. (2021). *Membumikan Nilai-nilai Jawara*. Media Karya Kreatif.
- Hari Naredi, Jumardi, Lelly Qodariah, N. F. A. (2020). Pembelajaran Sejarah Berbasis Sejarah Lokal Banten dan Kaitannya dengan Toleransi Beragama (Studi Kasus: Masjid Agung Banten dan Vihara Avalokitesvara). *Jurnal Candrasangkala*, 6(1, Mei 2020). <https://doi.org/DOI: http://dx.doi.org/10.30870/candrasangkala.v6i1.8019>
- Hufad, M. A. H. S. M. L. A. (2021). Membangun Pendidikan Karakter Berbasis Nilai-nilai Budaya Dan Religi Dalam Tradisi Panjang Mulud. *Jurnal UPG*, 3(3), 1–6.
- Kustandi, C. dan S. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Ghalia Indonesia.
- Lawrence Kohlberg. (1984). *The Psychology of Moral Development*. Harper and Row.
- Maghfirah; Lina Amelia. (2024). Pengembangan E-Book Hadiah Istimewa Terhadap Jatidiri Anak. *Journal on Early Childhood*, 7(2), 563–571. <https://doi.org/10.31004/aulad.V7i2.735>.
- Mohammad Rexy Prayitno; Bayu Priambodo. (2024). Peran Pusat Pembelajaran Keluarga Dalam Kontrol Parenting Era Digital Di Kelurahan Bendul Merisi Kota Surabaya. *Jurnal El Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 1416–1426. [10.47467/elmujtama.v.4i3.1504](https://doi.org/10.47467/elmujtama.v.4i3.1504)
- Nur Hidayat; Achmad Hufad; Suroso Mukti Leksono. (2022). Nilai Moral Jawara Banten dalam Pendidikan Karakter Siswa. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan.*, 8(7), 1–5. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6585598>
- Papallia; Diane E. Sally Wendkos Olds; Ruth Duskin Feldman. (2012). *Human Development. Third Edition*. Mc Graw Hill.
- Piaget, J. (1948). *The Moral Judgment of The Child*. The Free Press.
- Santrock, J. W. (2012). *Life Span Development*. Mc Graw Hill.
- Smith, J. A. (2020). The Evolution of Jawara Banten: A Reflection on Banten’s Local Culture Wisdom. *Cultural Heritage Review*, 5(2), 123–136.
- Sugiyono. (2013). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&De* (pp. 222–224).
- Utama, F., & Dea, L. F. (2023). *JCD : Journal of Childhood Development Alternative Early Childhood Moral Development : Parenting through the Local Wisdom of Lampung People*. 2(2), 180–187.
- Widjaja, K., & Sutopo, H. (2017). Multimedia-Based Global Warming Interactive Application for Elementary School Students. *ACM International Conference Proceeding Series*. <https://doi.org/10.1145/3168390.3168444>