



Analisis Deskriptif: Pengaruh Pemanfaatan Book Creator Terhadap Tingkat Kompetensi Mengajar Guru PAUD

Amanda Nur Adliyani^a, Gina Nurhasanah^b, Latifah Khairiah^c, Najla Surya Mufidah^d,
Dhea Ardiyanti^e, Asep Kurnia Jayadinata^f, Hafiziani Eka Putri^g

^{a,b,c,d,e,f,g}Universitas Pendidikan Indonesia, Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan book Creator terhadap kompetensi mengajar guru pendidikan anak usia dini pada era digital. Penggunaan media ini sangat diperlukan untuk menghasilkan proses pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan aspek perkembangan anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui kuesioner berskala likert yang dibagikan kepada 16 guru pendidikan anak usia dini di daerah Purwakarta dan Bekasi yang telah memahami serta pernah mengimplementasikan bookcreator dalam pembelajaran. Data di analisis menggunakan uji regresi linier sederhana dengan bantuan SPSS edisi 26. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan positif dan signifikan antara pemanfaatan book creator dan kompetensi mengajar guru, tercermin dari koefisien R sebesar 0.748 dan R Squared sebesar 0.559. ini berarti 55,9% variasi dalam kemampuan mengajar dapat dijelaskan oleh intensitas pemanfaatan book creator. Hasil ini menegaskan bahwa book creator bukan hanya sekedar media pembelajaran interaktif, tetapi juga berkontribusi dalam peningkatan kompetensi kemampuan guru dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran. Penelitian ini merekomendasikan peningkatan pelatihan teknis dan penguatan supervisi guna mengoptimalkan pemanfaatan media digital di paud.

Kata Kunci : Kompetensi; Guru; Book Creator; Supervisi; PAUD.

Abstract

This study was conducted to determine the effect of using Book Creator on the teaching competence of early childhood education teachers in the digital age. The use of this media is essential to produce an engaging learning process that is in line with children's developmental aspects. This study used a descriptive quantitative approach with data collection techniques through a Likert scale questionnaire distributed to 16 early childhood education teachers in the Purwakarta and Bekasi areas who understood and had implemented Book Creator in learning. The data were analyzed using simple linear regression tests with the help of SPSS edition 26. The results of the study show a positive and significant relationship between the use of Book Creator and teacher teaching competence, as reflected in the R coefficient of 0.748 and R Squared of 0.559. This means that 55.9% of the variation in teaching ability can be explained by the intensity of Book Creator use. These results confirm that Book Creator is not just an interactive learning medium, but also contributes to improving teachers' competence in designing, implementing, and evaluating learning activities. This

Submitted: 12-12-2025 Approved: 01-01-2026. Published: 19-01-2026

Corresponding author's e-mail: amandanuradliyani@upi.edu

ISSN: Print 2722-1504 | ONLINE 2721-1002

<https://ejournal.uika-bogor.ac.id/index.php/jpg/index>

study recommends increasing technical training and strengthening supervision to optimize the use of digital media in early childhood education.

Keywords: Competence; Teacher; Book Creator; Supervision; Early Childhood Education.

INTRODUCTION

Pada zaman digitalisasi kini membawa perubahan yang signifikan terhadap pembelajaran di PAUD salah satunya dalam penggunaan media pembelajaran. Arifudin dkk., (2021) menjelaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini dinilai sebagai masa emas yang kritis, dalam pembentukan dan pengembangan karakter dan kecerdasan awal manusia hingga usia 6 atau 7 tahun, tahun-tahun ini juga dianggap sebagai landasan awal untuk memulai perkembangan hingga kecerdasan di masa yang akan datang. Untuk memaksimalkan perkembangan anak diperlukannya pembelajaran yang efektif serta dinamis yang mengikuti zaman, maka pendidik PAUD perlu memiliki kompetensi pedagogis dalam mengajar yang inovatif, kreatif, dan sesuai dengan hakikat anak usia dini. Sopian, (2016) mengatakan bahwa guru memiliki peran penting serta tanggung jawab yang besar dalam pendidikan dan pengajaran dalam mendukung perkembangan siswa. Sebagai pendidik di era digital, guru dituntut untuk dapat mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran dalam rangka meningkatkan efektifitas pengajaran, menyiapkan materi pembelajaran, dan membentuk siswa yang unggul (Munianti, 2022).

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yakni hal yang sangat penting untuk menentukan tahapan pendidikan dasar kepribadian, kognitif, sosial-emosional, serta moral anak. Maka dari itu, penyelenggaraan pendidikan di lembaga Pendidikan Anak Usia Dini harus dilakukan secara terstruktur dan berkualitas untuk memberikan stimulasi optimal bagi tumbuh kembang anak. Klik atau ketuk di sini untuk memasukkan teks.. Media pembelajaran saat ini, lebih mengarah pada media modern dengan bantuan teknologi yang diharapkan dapat menstimulus anak usia dini dalam mengembangkan potensi, minat, dan bakatnya dengan cara interaktif, produktif, efektif, inspiratif, konstruktif, dan menyenangkan. Klik atau ketuk di sini untuk memasukkan teks.. Dalam ranah Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), media digital memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menghadirkan suasana belajar yang interaktif (Astriani & Alfahnum, 2020).

Pembuatan buku cerita digital melalui platform *Book Creator* merupakan pilihan yang sesuai untuk menyediakan kebutuhan media pembelajaran guna mendukung perkembangan anak usia dini. Anak adalah individu yang memiliki rasa ingin tahu tinggi dan senang mengumpulkan hal baru melalui media interaktif khususnya teknologi (Atikah, Asmawati, & Ekawati, 2023). *Book Creator* adalah platform yang dapat memfasilitasi para penggunanya untuk berkreasi membuat buku digital yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun dengan mudah (Tuminah, Kurniawan, & Faridha, 2022). Tanjung & Anggalih, (2024) juga menjelaskan bahwa *Book Creator* merupakan platform digital yang dapat mengintegrasikan gambar, video, audio, dan teks, sehingga

pembelajaran lebih bervariasi dan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Book Creator dapat digunakan dari PC, laptop ataupun iPad. Hasil buku yang dibuat bisa juga menjadi media belajar yang sesuai kebutuhan pembelajaran masa kini. Pembuatan buku digital interaktif ini merupakan pemanfaatan teknologi yang sudah tersedia untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih optimal bagi anak (Hariatin, 2022). Peningkatan kompetensi literasi digital diproyeksikan mampu meningkatkan kualitas individual pendidik dan peserta didik, serta berdampak positif pada peningkatan mutu pendidikan nasional (Herman et al., 2022).

Supervisi guru adalah salah satu cara dalam mendukung peningkatan kompetensi mengajar para pendidik di PAUD. Tujuan supervisi sebagaimana tercantum pada Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 47 Tahun 2023 tentang Standar Pengelolaan Pasal 19, yaitu untuk memastikan bahwa pelaksanaan pendidikan di satuan pendidikan berlangsung secara transparan, akuntabel, serta mendorong peningkatan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik secara berkelanjutan. Hal ini berarti supervisi guru dapat dikatakan sebagai membimbing dan mendampingi guru dalam menerapkan inovasi pedagogis yang selaras dengan zaman (Assabilla, Afifah, & Subandi, 2024). Melalui supervisi ini instansi mendapatkan umpan balik, dan pendampingan terhadap praktik pembelajaran guru (Rosianna Sinaga dkk., 2024). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa supervisi memiliki peranan strategis dalam peningkatan mutu pendidikan di lembaga PAUD.

Secara umum, berarti sebagai proses pembinaan dan pengawasan yang dilakukan atas tindakan pimpinan kepada bawahannya pada sebuah instansi untuk memenuhi sasaran yang sudah direncanakan dengan cara yang tepat dan hemat sumber daya (Harimurti, 2019). Supervisi termasuk komponen utama dalam manajemen yang mengarahkan anggota organisasi agar bekerja berdasarkan tugas dan tanggung jawab masing-masing. Supervisi ialah aktivitas pembinaan yang direncanakan secara terstruktur untuk memberikan bimbingan, petunjuk, dan pengawasan kepada tenaga pendidik dan kependidikan dalam instansi pendidikan. Tujuan supervisi adalah mendukung pelaksanaan tugas profesional tenaga pendidik, meningkatkan mutu pembelajaran, serta menjamin setiap peran dan tanggung jawab dapat dilakukan secara optimal sesuai ketentuan lembaga pendidikan. Dengan adanya supervisi, kemampuan dan kinerja guru terus ditingkatkan secara berkelanjutan untuk ketercapainya kualitas pendidikan yang lebih optimal.

Berbagai penelitian yang membahas mengenai *Book Creator* secara umum memiliki fokus pada pelaksanaan workshop atau pelatihan bagi guru, penelitian yang membahas mengenai pemanfaatan *Book Creator* dalam konteks pendidikan anak usia dini telah memperlihatkan bahwa *platform* ini mempunyai potensi guna mendukung proses belajar mengajar, khususnya melalui kegiatan pelatihan atau workshop bagi guru, sehingga kajian yang dihasilkan menekankan pada jalannya pelatihan tersebut. Maka dari itu, fokus dari penelitian ini adalah mengetahui pengaruh dari pemanfaatan *Book Creator* terhadap tingkat kompetensi mengajar guru PAUD. Fokus ini dipilih karena kompetensi mengajar merupakan elemen penting dalam keberhasilan suatu pembelajaran. Penelitian

ini tidak hanya meninjau bagaimana era digital ini mengharuskan guru untuk mengenal teknologi, tetapi sejauh mana guru dapat mengoperasikan dan mengimplementasikan teknologi tersebut.

METHOD

Penelitian yang dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif yang dimaksudkan untuk menggambarkan suatu peristiwa secara terstruktur yang berdasar pada data numerik (Firmansyah & Dede, 2022). Data dikumpulkan melalui instrument yang sudah terstandarisasi. Alasan memilih pendekatan kuantitatif deskriptif yaitu karena sesuai untuk mengukur Tingkat pemanfaatan *Book Creator* oleh guru serta bagaimana kompetensi mereka dalam penggunaan *platform Book Creator* sebagai media pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Dalam penelitian ini, peneliti tidak memiliki kegiatan sebelumnya seperti seminar atau *workshop* yang membahas tentang *Book Creator*. Melainkan peneliti berfokus mengukur kondisi faktual di lapangan tentang sejauh mana para guru PAUD memanfaatkan teknologi di era digitalisasi ini. Populasi penelitian ini dilakukan kepada beberapa Taman Kanak-Kanak (TK) yang berlokasi di Purwakarta dan Bekasi. Kedua wilayah tersebut dipilih karena memiliki relevansi dengan penelitian yang dilakukan. Responden dipilih dengan berdasarkan kriteria tertentu yaitu mengetahui cara pembuatan book creator dan pernah mengimplementasikan book creator ke dalam pembelajaran di PAUD, dari kedua kriteria tersebut maka peneliti menemukan sampel yang sesuai dan mendukung penelitian yang sedang dilakukan. Dari populasi yang telah disebutkan, peneliti mengambil sampel sebanyak 16 orang guru menggunakan Teknik pengambilan sampel berbasis kuesioner yang didistribusikan secara langsung. Responden juga merupakan guru tetap yang masih aktif mengajar di Lembaga yang menjadi populasi penelitian, responden bersedia untuk mengisi kuesioner penelitian ini. Instrumen yang peneliti gunakan berupa kuesioner berbasis skala likert yang berarti jawaban dari pernyataan sudah diatur. Skala Likert yang peneliti gunakan terdiri atas lima kategori respons, yaitu 1 (Sangat Tidak Setuju), 2 (Tidak Setuju), 3 (Netral), 4 (Setuju), dan 5 (Sangat Setuju).

Instrumen dari kuesioner yang disebar disusun mencakup dua variable utama yang diteliti, yaitu variable X dan variable Y. Variabel X yang digunakan merepresentasikan pemanfaatan *Book Creator* dalam pembelajaran di PAUD, dan variable Y merepresentasikan kompetensi mengajar guru dengan konteks penggunaan media digital *Book Creator*. Masing-masing variable memiliki indikator yang sudah diuraikan menjadi butir pernyataan. Variabel X terdiri atas 5 butir pernyataan yang berisi 5 pernyataan positif, lalu variable Y terdiri atas 5 butir pernyataan yang berisi 5 pernyataan positif. Butir pernyataan dikonversi menjadi bentuk skor berdasarkan ketentuan skala likert yang sudah disebutkan. Butir pernyataan yang bernilai positif diberikan skor sesuai dengan pilihan responden (misal: memilih “sangat setuju” berarti skor 5). Teknik pengumpulan data yang dilakukan menggunakan *Google Form* secara keseluruhan, *Google Form* disebarkan secara langsung kepada para guru. Teknik ini dipilih karena efektif dan

efisien, *Google Form* dapat dengan mudah diakses serta memungkinkan peneliti memperoleh data sesuai dengan populasi tanpa batasan lokasi karena ada dua Lokasi berbeda yang dituju. Menggunakan *Google Form* juga mengurangi kemungkinan kesalahan dalam pencatatan dan membuat proses rekap data menjadi lebih sederhana. Setelah data terkumpul, peneliti mengunduh informasi dalam format *spreadsheet* untuk dianalisis dengan metode statistik yang telah ditetapkan.

Data ini diuji menggunakan uji regresi linier sederhana menggunakan SPSS edisi 26, SPSS merupakan sebuah perangkat lunak untuk statistik yang kerap kali digunakan untuk penelitian kuantitatif, termasuk kepada penelitian untuk pendidikan, perangkat lunak ini disebut mumpuni untuk mengolah data secara cepat dan akurat. Dalam konteks analisis dalam regresi linear sederhana, SPSS ini mampu membantu peneliti untuk mengetahui sejauh mana variabel independen X berpengaruh terhadap variabel dependen Y. Langkah-langkah ini dimulai dari memasukkan data ke dalam SPSS melalui *Variable View* dan *Data View*, lalu setelah itu buka menu *Analyze* lalu *Regression* dan *Linear*. Pada pilihan regresi variabel Y Kompetensi ditempatkan pada pilihan *dependent* lalu variabel X Pemanfaatan ditempatkan pada pilihan *independent*. Setelah itu pengaturan statistik yang diperlukan seperti *Estimates*, *Durbin Watson*, dan *Model Fit* dipilih, analisis dapat dilanjutkan dengan menekan *OK*, lalu SPSS akan menghasilkan *output* yang isinya tabel penting. Tabel yang utama atau yang dibutuhkan adalah tabel *Model Summary* dan *Coefficients*. Tabel *Model Summary* berisi lima indikator yaitu R, *R Square*, *Adjusted R Square*, dan *Standard Error of Estimate*, dan *Durbin Watson*. R menunjukkan kekuatan hubungan dari variabel X dan variabel Y, *R Square* menunjukkan bahwa kontribusi variabel X terhadap variabel Y, *Adjusted R Square* sebenarnya digunakan hanya ketika sampel yang diambil banyak karena jika sampel yang diambil sedikit jumlahnya tidak jauh berbeda dengan *R Square*. Tabel *Standard Error of Estimate* dapat menunjukkan seberapa besar kesalahan prediksi. Dan yang terakhir tabel *Durbin Watson* digunakan untuk melihat ada atau tidaknya autokorelasi antara model regresi, semakin dekat nilainya ke 2 maka otomatis akan semakin baik model yang ditelitinya.

Tabel selanjutnya yang ada yaitu tabel *Coefficients* menampilkan nilai konstanta yang dilambangkan oleh a dan koefisien regresi dilambangkan oleh b. Pada konstanta dapat menunjukkan nilai variabel Y membawa perubahan setiap kenaikan satu satuan pada variabel X. Lalu ada nilai sigma yang digunakan oleh variabel X yang dapat berpengaruh secara signifikan terhadap variabel Y, dikatakan jika kurang dari nilai 0.05 maka pengaruhnya akan signifikan. Setelah itu peneliti membuat grafik regresi linear di SPSS supaya dapat lebih memperjelas bagaimana hubungan antara dua variabel yang diteliti. Dalam grafik variabel Y ditempatkan pada sumbu Y-Axis atau vertikal, dan variabel X disimpan X-Axis atau horizontal. Hasilnya akan lengkap dengan garis regresi linear yang dapat menunjukkan arah hubungan kedua variabel yang diteliti. Selain grafik garis regresi linear sederhana, peneliti juga menggunakan grafik bata dari data Excel, langkah-langkahnya yang pertama adalah memasukkan data sampel yang telah diambil, setelah mengimpor data sampel tersebut masuk pada menu *Graphs* lalu ke pilihan *Charts Builder*.

Banyak pilihan bar yang dapat dipilih, setelah memilih grafik bar, masukkan variabel X pada sumbu X dan begitu juga variabel Y pada sumbu Y. Setelah semuanya diinput dan benar *klik OK* untuk dapat menampilkan grafik batang pada hasilnya.

Sebagai penegasan dari bagian metode ini, penelitian menggunakan analisis kuantitatif yang paling tepat untuk mengetahui hubungan antara dua variabel secara lebih menyeluruh. Melalui aplikasi SPSS dan uji regresi linear sederhana di dalamnya data yang diambil dari sampel dapat disajikan secara struktural, objektif, dan sederhana sehingga mudah untuk dipahami. Grafik digunakan sebagai visualisasi tambahan yaitu grafik regresi linear sederhana dan grafik batang dari Excel. Hal ini membuat proses analisis dapat membuktikan penelitian sebelumnya tetapi semakin memperkuat hasil temuan dalam penelitian. Harapan pada hasil temuan ini menjadi sumber rujukan bagi peneliti selanjutnya supaya dapat memberikan kontribusi yang positif dalam pengembangan kualitas praktik mengajar guru dan penelitian akademik dalam konteks pendidikan.

RESULTS AND DISCUSSION

Research findings

Pendidikan merupakan pilar utama dalam menciptakan generasi cemerlang yang unggul, memiliki daya saing tinggi, dan siap dalam menghadapi perubahan zaman yang terus berlangsung. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menjadi fondasi awal yang akan menentukan arah perkembangan anak di masa yang akan datang. Secara umum, pendidikan anak usia dini diakui sebagai investasi jangka panjang yang dapat membawa pengaruh besar terhadap peningkatan hasil belajar sepanjang hayat (Tobondo & Rano Putra, 2022). Pada fase ini, anak-anak tidak hanya membutuhkan fasilitas pertumbuhan fisik dan kognitif, tetapi juga nilai-nilai sosial, emosional, moral, serta berbagai keterampilan dasar yang akan menjadi bekal bagi anak untuk melangkah ke jenjang pendidikan selanjutnya. Dalam konteks ini, guru PAUD memiliki peran dan tanggung jawab yang besar sebagai fasilitator pertama dalam pendidikan formal, sehingga kualitas pembelajaran yang diberikan sangat bergantung pada kompetensi profesional yang dimiliki. Tantangan ini membuat kompetensi guru menjadi aspek yang selalu dibahas dalam kajian pendidikan masa kini, khususnya saat terjadi perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan sebagai dampak perkembangan teknologi.

Kompetensi mengajar guru tidak hanya mencakup kemampuan teknis dalam penyampaian materi pembelajaran terhadap siswa, melainkan juga mencakup keterampilan pedagogis, cara mengelola kelas, bagaimana guru memanfaatkan sumber belajar, serta kemampuan merancang pengalaman belajar yang bermakna bagi anak. Guru PAUD memiliki kewajiban untuk membuat rancangan pembelajaran yang bersifat menyeluruh, kegiatan yang membuat anak dapat bermain sambil belajar, serta menunjang perbedaan karakteristik dan kebutuhan perkembangan anak. Tantangan ini menjadi semakin rumit saat dunia pendidikan beralih menuju era digital, yang mana pemanfaatan teknologi menjadi suatu hal yang tidak bisa dipisahkan dari aktivitas pembelajaran. Profesionalisme guru PAUD merepresentasikan kualitas dan kompetensi

yang dimiliki oleh pendidik dalam menjalankan tugasnya secara tepat sasaran. (Hasbi, 2025). Kompetensi guru berkaitan erat dengan kemampuan mereka menghadapi perkembangan teknologi saat ini, cara guru beradaptasi terhadap perubahan zaman, memanfaatkan teknologi dalam pendidikan secara tepat guna, kemudian mengintegrasikannya dalam proses belajar mengajar tanpa menghilangkan hakikat pembelajaran yang bersifat ramah anak.

Perkembangan teknologi telah banyak membawa pengaruh terhadap berbagai macam aspek dalam kehidupan manusia, salah satunya adalah dalam aspek pendidikan anak usia dini (Istiana & Widodo, 2023). Banyak peluang baru yang muncul dalam dunia pendidikan anak usia dini bersamaan dengan berkembangnya teknologi, terutama melalui ketersediaan berbagai situs pembelajaran digital yang dapat sangat membantu guru dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif. Guru dituntut untuk memiliki kemampuan dalam memahami, menggunakan, dan mengembangkan teknologi agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Pemanfaatan teknologi telah menjadi kebutuhan seiring dengan tumbuhnya anak-anak di era digital dengan lingkungan yang memiliki perbedaan yang signifikan dengan generasi sebelumnya. Di era ini, anak-anak terbiasa audio dinamis, interaksi digital, dan bentuk visual sehingga media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran perlu disesuaikan guna menjaga minat anak juga efektivitas dalam pembelajaran. Situasi ini memberi kesempatan sekaligus tantangan kepada guru untuk mampu merancang kegiatan pembelajaran yang lebih kreatif juga kontekstual dengan bantuan teknologi.

Salah satu teknologi yang banyak digunakan saat ini dalam dunia pendidikan anak usia dini adalah *Book Creator*, sebuah platform yang dapat membantu guru mengembangkan suatu cerita menjadi buku digital interaktif dengan berbagai fitur didalamnya. (Tanjung & Anggalih, 2024) Menyatakan bahwa guru dapat menggabungkan gambar, teks, video, audio, serta berbagai tautan yang akan menuntun anak untuk melakukan aktivitas sederhana. Platform ini unggul dengan sifatnya yang mudah untuk dioperasikan oleh guru dari berbagai kalangan, termasuk guru yang belum terbiasa menggunakan teknologi. Guru dapat menyusun materi pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan peserta didiknya. Selain berkaitan dengan inovasi media, pemanfaatan *Book Creator* juga dapat memperluas kompetensi guru dalam membuat rencana pembelajaran, melaksanakan kegiatan pembelajaran, dan proses evaluasi kegiatan pembelajaran.

Hubungan antara kompetensi guru dengan pemanfaatan *Book Creator* dapat terlihat dari bagaimana teknologi tersebut memfasilitasi guru dalam menjalankan tugas profesionalnya. Hal ini diperkuat oleh kajian yang menunjukkan bahwa transformasi dalam paradigma pembelajaran menempatkan guru sebagai fasilitator yang menuntun proses belajar, bukan sekadar penyampai materi (Syifa' u Rohmah, 2025). Guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan merancang bahan ajar yang lebih variatif dan interaktif pada Platform digital *Book Creator*. Selain itu, penggunaan *Book Creator* sangat memiliki potensi dalam mengembangkan kemampuan guru dalam pemanfaatan sumber belajar digital juga kemampuan dalam menciptakan pembelajaran yang berpihak

pada berbagai karakteristik anak melalui media visual yang menarik. Di sisi lain, pemanfaatan media digital *Book Creator* juga dapat memberikan dorongan kepada guru untuk senantiasa belajar, mencoba hal baru, serta mengembangkan ide dan kreativitasnya dalam penyusunan materi ajar, yang pada akhirnya akan membawa dampak positif pada kualitas pengalaman belajar anak.

Dalam konteks penelitian ini, pemahaman mengenai pengaruh pemanfaatan media digital *Book Creator* terhadap kompetensi mengajar guru PAUD menjadi sangat relevan untuk dianalisis lebih lanjut. Guru sebagai fasilitator utama dalam kegiatan belajar mengajar memerlukan media yang tidak hanya mementingkan proses mengajar, tetapi juga mampu untuk meningkatkan aspek-aspek kompetensi profesional mereka. Oleh karena itu, penting untuk melihat bagaimana *Book Creator* digunakan dalam praktik belajar mengajar juga sejauh mana penggunaannya memiliki korelasi dengan kemampuan guru dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran. Analisis ini tidak hanya memberikan gambaran mengenai kecenderungan penggunaan media digital oleh guru PAUD, tetapi juga menggambarkan secara empiris mengenai hubungan antara pengembangan teknologi dengan kualitas mengajar guru di lapangan.

Data yang didapatkan dalam penelitian ini bukan merupakan data mentah yang belum diolah, namun sudah berbentuk data yang diolah melalui proses dan pengujian sesuai dengan kebutuhan analisis. Teknik analisis statistik yang digunakan sesuai dengan apa yang sudah dibahas pada metode yaitu analisis regresi. Analisis regresi ini ditujukan untuk mengetahui dan menguji sejauh mana pengaruh variabel independen X yaitu Pemanfaatan mampu memberikan pengaruh terhadap variabel yang dependen Y yaitu Kompetensi mengajar guru menggunakan platform digital *Book Creator*. Hasil dari analisis uji regresi linear sederhana ini dihadirkan menjadi dua tabel utama yaitu *Model Summary* dan *Coefficients*. Tabel *Model Summary* menjelaskan seberapa kuat hubungan dan besarnya kontribusi variabel X terhadap variabel Y melalui nilai R, *R Square*, dan *Standard Error of Estimate*. Sementara itu untuk tabel *Coefficients* sendiri menjelaskan tentang informasi besar atau kecilnya pengaruh variabel X terhadap variabel Y melalui nilai koefisien regresi, signifikansi, serta nilai pada konstanta. Selanjutnya akan menginterpretasikan setiap tabel yang disediakan untuk mencari akhirnya yaitu bagaimana pengaruh dari variabel independen dengan variabel dependen yang disediakan.

Tabel 1. Tabel *Model Summary*

Model Summary ^b					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.748 ^a	.559	.527	2.979	2.207

a. Predictors: (Constant), Pemanfaatan

b. Dependent Variable: Kompetensi

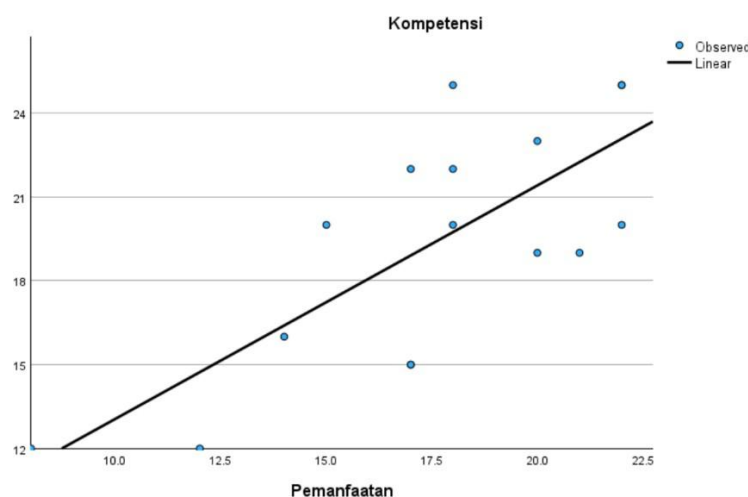
Tabel yang pertama yaitu tabel *Model Summary*, memiliki fungsi untuk menjadi laporan pertama yang membahas tentang kualitas dan kekuatan hubungan dari hubungan yang dibangun oleh model yang dipakai untuk regresi ini. Indikator pertama ada pada nilai R yang berarti koefisien korelasi *multiple* sebesar **0.748**, yang mengindikasikan bahwa adanya hubungan yang linier positif yang kuat antara variabel X Pemanfaatan dan variabel Y Kompetensi. Ini berarti jika tingkat pemanfaatan seorang individu meningkat maka tingkat kompetensinya juga meningkat secara signifikan. Kekuatan hubungan antara variabel X dan Y termasuk tinggi dalam konteks penelitian, menandakan bahwa variabel X Pemanfaatan merupakan prediktor atau independen yang berpotensi untuk dapat menjelaskan variasi dalam variabel dependen yaitu variabel Y Kompetensi. Pada tabel *R Square* terlihat bahwa skor Kompetensi dan dijelaskan dalam skor Pemanfaatan dibuktikan dengan skor 0.559 atau 55.9%. bisa dikatakan juga bahwa faktor Pemanfaatan ini memberikan kontribusi penjelasan lebih dari 50% (lebih dari setengah) kepada perubahan yang terjadi pada kompetensi. Pada tabel juga dijelaskan bahwa ada *Adjusted R Square* dengan nilai 0.527. walaupun nilai ini menurun secara signifikan namun bukan berarti bahwa data ini kurang tetapi nilai ini memperkuat bahwa model yang teliti memiliki prediksi yang baik dengan sisanya yaitu 44.1% dipengaruhi oleh faktor lain yang belum disebutkan. Dan yang terakhir pada nilai *Durbin Watson* sebesar 2.207 yang dibulatkan menjadi 2 menunjukkan bahwa tidak terdeteksinya ada autokorelasi yang terlihat.

Tabel 2. *Model Summary and Parameter Estimates*

Model Summary and Parameter Estimates							
Dependent Variable: Kompetensi							
Model Summary						Parameter Estimates	
Equation	R Square	F	df1	df2	Sig.	Constant	b1
Linear	.559	17.740	1	14	<.001	4.713	.835

The independent variable is Pemanfaatan.

Gambar 1. Grafik Regresi Linear



Analisis ini menerangkan X Pemanfaatan sebagai variabel independen dan variabel Y Kompetensi merupakan variabel dependen. Memiliki nilai *R Square* sebesar **0.559** menjelaskan bahwa 55.9% dari variasi dalam skor variabel Y Kompetensi dapat dijelaskan oleh variasi dalam skor variabel X Pemanfaatan. Hal ini dapat disebutkan juga bahwa perbedaan tingkat pemanfaatan yang dilaksanakann oleh satu orang berkontribusi besar pada perbedaan tingkat kompetensi yang mereka miliki pula, dan ini juga menunjukkan bahwa adanya hubungan timbal balik atau sirkuler antar variabel X Pemanfaatan dan variabel Y Kompetensi. Untuk menguji signifikansi dari statistik dari model yang digunakan ini juga dilakukannya uji F menghasilkan F hitung sebesar 17.740 dalam tabel dengan tingkat signifikansi (Sig.) < 0.001. karena nilai signifikansi ini jauh lebih kecil nilainya dari batas kritis yaitu 0.05, maka ini bermakna hipotesis nol yang menyatakan bahwa tidak ada pengaruh Pemanfaatan terhadap Kompetensi ditolak. Dan dengan demikian, analisis regresi yang dilakukan dinyatakan signifikan secara statistik. Ini juga berarti hubungan yang terlihat pada pemanfaatan menjelaskan 55.9% variasi pada kompetensi bukanlah suatu kebetulan atau rekayasa semata, melainkan memperlihatkan sebuah pola hubungan yang nyata dan dapat dilanjutkan hasil analisisnya dalam populasi. Hasil dari tabel ini juga menyatakan bahwa penelitian ini memiliki pola yang terstruktur sehingga dapat diukur, bukan hubungan yang lemah dan acak. Sampel ini berhasil “diprediksi” atau “diasumsikan” oleh perbedaan tingkat kompetensi masing-masing. Ini juga menunjukkan bahwa Kompetensi bukanlah faktor sederhana, tetapi sebuah *major predictor* bagi Pemanfaatan. Visualisasi ini mendukung analisis regresi yang menyatakan adanya pengaruh antara variabel X terhadap Y, sehingga grafik ini menjadi bukti pendukung visual dari hasil statistik yang sebelumnya diperoleh melalui analisis SPSS.

Hubungan positif yang disebutkan sudah divisualisasikan dengan jelas melalui grafik *scatter plot* beserta garis regresi linear. Pada grafik tersebut, ada sumbu horizontal yang menunjukkan variabel Pemanfaatan, sedangkan sumbu vertikal menunjukkan variabel Kompetensi. Titik-titik biru yang ada pada grafik regresi linear tersebar menunjukkan data yang aktual dari responden, sedangkan garis lurus itu menyatakan garis hasil model regresi. Pola penyebaran titik ini mengikuti curva naik dari kiri bawah ke kanan atas membuktikan hubungan positif antara dua variabel. Grafik juga menyatakan bahwa nilai slope adalah 0.835 dan dibuktikan dari kemiringan garis. Maka dari itu dapat dengan jelas dinyatakan bahwa baik secara visualisasi grafik maupun statistik sama-sama dapat menyimpulkan bahwa Pemanfaatan memiliki pengaruh yang positif dan proporsional terhadap variabel Kompetensi.

Tabel 3. Tabel *Coefficients*

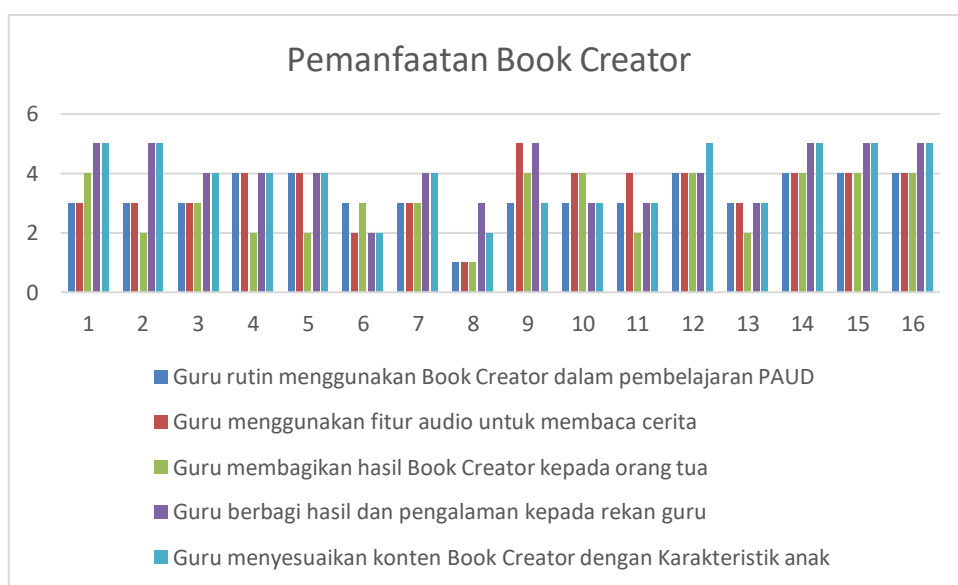
Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	4.713	3.560	1.324	.207
	Pemanfaatan	.835	.198	.748	<.001

a. Dependent Variable: Kompetensi

Seperti yang telah dijabarkan di atas bahwa regresi linear sederhana yang telah diuji memiliki bentuk umum $Y = a + Bx$. Dari tabel di atas ditunjukkan bahwa hasil nilai **konstanta (a)** dan **koefisien regresi (b)** untuk variabel Y Kompetensi. Koefisien yang menjadi inti dari analisis ini yaitu koefisien untuk variabel bagian Kompetensi, ini menunjukkan nilai 0.669 pada kolom Koefisien *Unstandaraized B*. Ini merupakan suatu kemiringan dari garis regresi yang dihasilkan. Pemahaman terhadap koefisien ini sangatlah penting dan dapat diterapkan, atau yang artinya setiap peningkatan satu satuan pada skor Kompetensi akan diiringi dengan peningkatan sebesar 0.669 satuan pada skor Pemanfaatan, ini diasumsikan bahwa faktor lainnya tetap sama. Hubungan positif ini sejalan dengan temuan korelasi yang cukup kuat dan telah ada sebelumnya. Daripada itu koefisien mentah (B), tabel juga menampilkan Koefisien Terstandarisasi Beta yang memiliki nilai 0.748. dalam regresi linear sederhana, nilai Beta selalu berbanding sama dengan koefisien dalam satuan deviasi standar, sehingga hal ini memungkinkan bahwa perbandingan lebih mudah apabila terdapat banyak prediktor. Nilai Beta 0.748 sekali lagi mempertegas dampak yang signifikan dari Kompetensi terhadap Pemanfaatan.

Mengacu pada hasil penelitian yang disampaikan dalam bentuk grafik variabel X dan variabel Y, dapat disimpulkan klasifikasi kompetensi guru dalam menggunakan *Book Creator* serta pemanfaatannya dalam pembelajaran pendidikan anak usia dini masuk dalam katagori baik. Data pada grafik menunjukkan distribusi hasil penilaian. Penilaian berdasarkan sejumlah responden yang mencakup dari 16 guru. Masing-masing indikator menggambarkan variasi kemampuan, meski sebagian besar berada pada rentang nilai 3 sampai dengan 5. Temuan ini memperlihatkan bahwa secara umum guru telah mampu menguasai pemanfaatan teknologi multimedia berintegrasi *Book Creator* serta mempunyai pemahaman yang terbilang bagus mengenai fitur-fitur yang tersedia.

Gambar 2. Grafik Variabel X

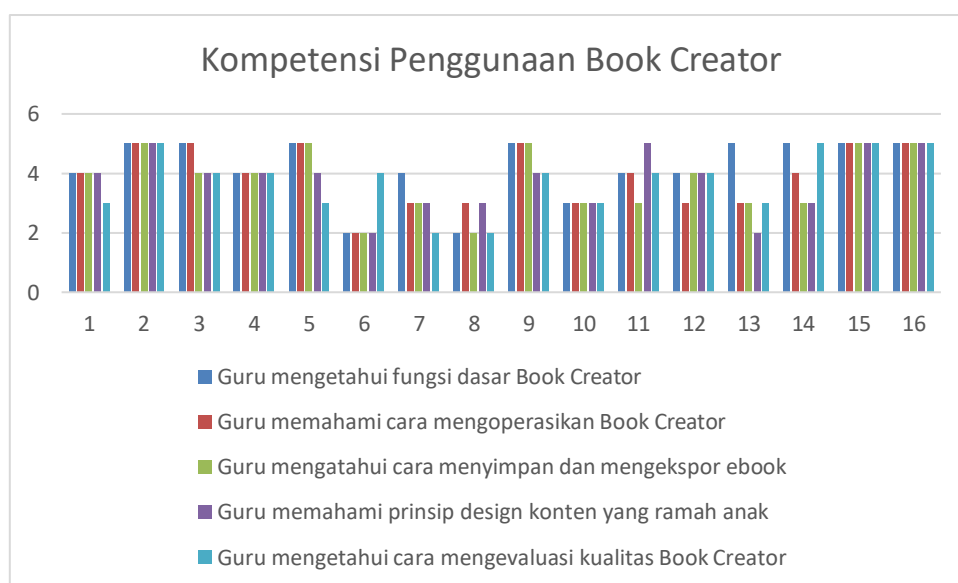


Pada grafik variabel x yaitu pemanfaatan Book Creator dalam pembelajaran pendidikan anak usia dini, indikator yang dilihat meliputi: guru rutin menggunakan *Book*

Creator dalam pembelajaran pendidikan anak usia dini, menggunakan filter audio untuk membaca cerita, membagikan hasil *Book Creator* kepada orang tua, berbagi hasil pengalaman kepada rekan guru, serta menyesuaikan konten *Book Creator* dengan karakteristik anak. Hasil grafik menggambarkan bahwa sebagian besar guru sudah memanfaatkan *Book Creator* sebagai alat bantu pembelajaran secara sering digunakan. Skor tertinggi terlihat pada indikator penggunaan secara rutin, yang menggambarkan bahwa *Book Creator* bukan hanya sekedar media cadangan, namun juga sudah menjadi bagian dari kegiatan pembelajaran harian.

Pemanfaat filter audio bagi pembaca cerita selain itu menggambarkan hasil yang sangat optimal. Hal ini menggambarkan bahwa guru sudah memahami kelebihan. *Book Creator* dalam menyajikan pengalaman belajar yang lebih interaktif serta dapat menumbuhkan ketertarikan baca anak. Indikator memberikan hasil karya kepada orang tua juga melihat skor yang tinggi, menandakan bahwa guru sudah mulai memanfaatkan komunikasi digital dengan orang tua sebagai bentuk mengadakan transparansi terhadap perkembangan belajar anak. Selanjutnya pada indikator berbagi pengalaman dengan rekan guru, nilai yang bervariasi terlihat. Sebagian guru sudah menerapkan diskusi serta kolaborasi, namun masih ada yang belum melakukan kolaborasi secara optimal dalam praktik ini. Perihal ini menjadi kesempatan bagi sekolah untuk menambah komunikasi berbagi pengetahuan profesional yang lebih kuat, sehingga pemanfaatan media digital semakin berlangsung secara merata. Indikator terakhir yakni, menyesuaikan konten dengan karakteristik anak bahkan terdapat pada nilai baik. Guru menyadari pentingnya membuat konten pembelajaran yang sesuai tahapan perkembangan anak. Penyesuaian ini tidak hanya dari tema cerita, namun juga mencakup pengaturan alur cerita, visualisasi gambar, serta juga dalam penggunaan audio yang sesuai dengan karakteristik lingkungan belajar PAUD.

Gambar 3. Grafik Variabel Y



Pada variabel kompetensi penerapan *Book Creator*, terdapat sejumlah indikator penilaian terlampir: mengetahui fungsi dasar *Book Creator*, memahami cara

mengoprasikan *Book Creator*, mengetahui cara menyimpan dan mengekspor ebook, memahami prinsip design konten yang ramah anak serta mengetahui cara mengevaluasi kualitas *Book Creator*. Sebagian besar guru menunjukkan skor yang didapat tinggi (4 dan 5), secara khusus dibagian indikator guru sudah memiliki pemahaman fungsi dasar dan cara penggunaan aplikasi. Temuan ini menandakan bahwa guru telah mengetahui dan kompeten dalam penggunaan menu-menu utama *Book Creator* dengan demikian guru mampu menerapkan ke dalam kegiatan pembelajaran. Indikator kemampuan menyimpan dan menelusuri ebook selain itu memperoleh penilaian cukup baik dengan memiliki nilai rata-rata kisaran skor 3 sampai 5. walaupun masih terdapat sebagian sedikit responden yang mendapatkan skor 3, perihan tersebut menunjukkan ada beberapa guru yang masih terdapat membutuhkan bimbingan teknis supaya lebih memiliki kemampuan dalam pengaturan format file digital. Indikator lainnya, yaitu pemahaman penggunaan desain ramah anak, juga memperlihatkan pencapaian kemampuan baik. Guru dapat menyesuaikan karakteristik media pembelajaran sesuai usia anak PAUD. Misalnya pada aspek pemiloihan warnaa, pemilihan ukuran teks, serta penggunaan elemen audio visual yang sederhana namun tetap menarik. Hasil penilaian tersebut menggambarkan bahwa guru sudah memiliki kesadaran pedagogis dalam membuat media yang tidak hanya menyampaikan informasi, namun juga aman serta menyenangkan bagi anak PAUD. Pada indikator kemampuan mengavaluasi kualitas buku digital yang menciptakan, penilainnya beragam. Walaupun dengan demikian sebagian guru sudah mampu menerwapkan evaluasi hasil, tetapi dari sebagian guru masih memerlukan peningkatan kemampuasn perihal memilih kriteria kepantasan media. Perihal ini menajdi rekomendasi penting dikarenakan evaluasi merupakan langkah akhir yang menjamin bahwa media yang dihasilkan efisien dalam mencapai tujuan, tidak terdapat kesalahan, serta sesuai tujuan pembelajaran.

Secara keseluruhan, grafik menggambarkan bahwa baik pemanfaatan maupun kompetensi *Book Creator* telah berada pada tingkat yang memadai. Guru telah mampu mengintegrasikan penerapan teknologi dalam pembelajaran serta menghasilkan media yang inovatif dan menarik. Akan tetapi peningkatan kemampuan tetap di[erlukan khususnya pada aspek teknik lanjutan dan evaluasi konten. Pengembangan kemampuan lebih lanjut dan pendampingan berkelanjutan sangat disarankan untuk menjamin semua guru dapat memperoleh kesetaraan kemampuan keterampilan. Hasil ini menunjukan bahwa pemanfaatan *Book Creator* memberikan peran positif terhadap kualitas pembelajar pendidikan anak usia dini. Dengan penggunaan kemampuan guru yang terus meninhgkat, anak-anak diharapkan dapat mendapatkan kelebihan pengalaman belajar yang kreatif, menyenangkan, serta bermakna sesuai perkembangan teknologi pendidikan saat ini.

Hasil penelitian menunjukan bahwa pemenafaatan *Book Creator* memiliki pengaruh terhadap kopetensi mengajar guru pendidikan anak usia dini, sebagaimana di tunjukan oleh nilai R sebesar 0.748 dan R Square sebesar 0.559, yang berarti 55.9% temuan ini menguatkan relevensi masalah penelitian bahwa guru pendidikan anak usia dini masih menghadapi kendala dalam pemanfaatan teknologi digital sehingga diperlukan media

pembelajaran yang mudah di gunakan, adaptif dan menarik bagi anak. Hal ini mendukung pernyataan bahwa digitalisasi dalam pembelajaran dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, dan menyenangkan untuk anak usia dini.

Hasil analisis grafik menunjukan bahwa sebagian besar guru memanfaatkan fitur book creator seperti penggunaan audio untuk membaca cerita, penyisipan gambar yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini, serta menyusun alur cerita yang ramah anak. Hal ini menunjukan bahwa guru yang aktif menggunakan fitur-fitur tersebut memiliki kompetensi teknis dan pedagogis yang lebih baik. Namun, beberapa guru masih menghadapi keterbatasan dalam aspek evaluasi kualitas media digital dan kempuan lanjutan seperti pengelolaan file, sehingga di perlukan pendampingan berkelanjutan untuk meperkuat pemanfaatan tekonologi digital yang tentunya ramah anak.

Dari penelitian terdahulu Khotimah & Reza, (2022) menemukan bahwa literasi digital memiliki peran yang signifikan terhadap peningkatan kompetensi pedagogis dan profesional guru pendidikan anak usia dini karan kemampuan tersebut memungkinkan guru merancang pembelajran yang lebih inovatif. Masri & Nurhayati, (2024) juga menyatakan bahwa pelatihan konten digital membantu meningkatkan kemampuan guru pendidikan anak usia dini dalam menghasilkan materi pembelajaran berbasis teknologi yang relevan dengan karakteristik anak usia dini. Selain itu, Crispy, Tabrani, & Gea, (2025) bahwa guru pendidikan anak uisa dini masih mengalami keterbatasan dalam kompetensi digital, sehingga penggunaan media digital secara umum seperti book creator dapat membantu meningkatkan kemampuan guru secara lebih berkelanjutan. Peneliti ini juga sejalan dengan penelitian Farisia & Syafi'i, (2024) yang menunjukan bahwa pengembangan kompetensi digital melalui program pengembangan profesional memberikan dampak signifikan terhadap kreativitas pedagogis guru.

Penjelasan berdasarkan pengalaman dalam penelitian mengenai kerangka teori Technology Acceptance Model (TAM) dari David (Tobondo & Rano Putra, 2022), menyatatakan bahwa persepsi kemudahan penggunaan dan presepsi kebermanfaatan menjadi faktor utamandalam menentukan penerimaan teknologi oleh pengguna. Dalam penelitian ini, guru yang menilai *Book Creator* mudah digunakan dan bermanfaat dalam mengelola pembelajran cenderung memiliki kompetensi mengajar yang baik. Fitur fleksibel seperti integrasi audio visual, penyusunan alur cerita, serta pembagian buku digital kepada orang tua memberikan nilai tambah yang mendorong peningkatan kompetensi guru.

Sebagian besar penelitian sebelumnya mengenai pemanfaatan book creator ataupun media digital berfokus pada pelaksaan workshop atau pelatihan terstruktur. Penelitian ini mengisi research gap tersebut karna menilai penggunaan book creator secara mandiri oleh guru dalam konteks pembelajran nyata tanpa intervensi pelatihan formal. Dengan demikian, penelitian ini menawarkan prespektif baru bahwa pemanfaatan teknologi digital secara langsung dalam aktivitas mengajar dapat meningkatkan kompetensi guru pendidikan anak usia dini tanpa melalui program pelatihan yang intensif dan cenderung menggunakan biaya yang mahal.

Secara keseluruhan, penelitian ini mempertegas bahwa pemanfaatan book creator memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kompetensi mengajar guru pendidikan anak usia dini. Integrasi teknologi digital tidak hanya meningkatkan kreativitas pedagogis, tetapi juga membantu guru merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran dengan lebih efektif. Berdasarkan penelitian ini, upaya pengembangan profesionalisme guru pendidikan anak usia dini, supervisi akademik, serta dukungan kebijakan teknologi pendidikan ramah anak merupakan langkah strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di pendidikan anak usia dini pada era digitalisasi.

CONCLUSION

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pemanfaatan *Book Creator* terhadap kompetensi mengajar guru PAUD melalui pendekatan kuantitatif-deskriptif. Pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner berskala likert yang disebarikan kepada 16 guru PAUD di wilayah Purwakarta dan Bekasi yang sudah mengenal platform *Book Creator* dan pernah mengimplementasikannya dalam kegiatan belajar mengajar. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji regresi linear sederhana melalui aplikasi SPSS versi 26 yang menunjukkan bahwa adanya hubungan positif dan signifikan antara intensitas penggunaan *Book Creator* dengan tingkat kompetensi mengajar guru di PAUD. Hal ini terlihat dari nilai koefisiensi (R) sebesar 0.784 dan nilai R Squere sebesar 0.559. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa 55,9% variasi kompetensi mengajar guru PAUD dapat dijelaskan oleh pemanfaatan media digital *Book Creator*.

Temuan ini mengemukakan bahwa *Book Creator* tidak hanya memiliki fungsi sebagai media pembelajaran yang interaktif bagi anak, tetapi juga memberikan kontribusi nyata dalam proses peningkatan kualitas kompetensi profesional guru. Melalui penggunaan platform digital *Book Creator*, guru dapat dengan mudah merancang materi untuk kegiatan belajar mengajar yang lebih kontekstual, dengan menyusun alur cerita yang akan mendukung berbagai aspek perkembangan anak. Kemampuan guru dalam memanfaatkan fitur-fitur digital seperti gambar, audio, video, maupun berbagai aktivitas interaktif terbukti dapat memperluas kapasitas mereka dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran secara efisien.

Selain itu, penelitian ini juga menyoroti bagaimana teknologi benar-benar dimanfaatkan dalam praktik pembelajaran sehari-hari, memberi gambaran baru dari penelitian-penelitian sebelumnya yang sebagian besar memiliki fokus pada kegiatan *workshop* atau pelatihan yang bersifat formal terkait penggunaan *Book Creator*. Penelitian ini mengisi kekosongan tersebut dengan menekankan bahwa kompetensi guru dapat meningkat dan berkembang bukan hanya melalui pelatihan terstruktur, tetapi juga melalui praktik langsung yang berkelanjutan dalam mengintegrasikan media digital untuk kegiatan belajar mengajar.

Dari hasil penelitian ini, analisis grafik pada variabel X melihat bahwa tingkat pemanfaatan *Book Creator* pada guru pendidikan anak usia dini berada di tingkat

kategori yang tinggi. Grafik X menjelaskan bahwa secara besar guru memakai Book Creator secara sering dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Indikator dengan paling tinggi berada pada aspek penggunaan secara rutin, yakni memperlihatkan bahwa Book Creator ini tidak lagi berperan sebagai media cadangan, tetapi sudah menjadi bagian dari keberlangsungan pembelajaran yang terintegritas. Guru sudah memanfaatkan Book Creator menjadi sarana utama dalam merancang materi pembelajaran, menjadi media interaktif, serta membuat konten pembelajaran yang lebih menarik untuk anak. Gaya penerapan yang konsisten pada pemanfaatan teknologi sebagai alat bantu bagi meningkatkan kualitas menjelaskan materi.

Sedangkan, pada variabel Y yang menjelaskan tentang kompetensi guru pendidikan anak usia dini dalam menerapkan Book Creator, serta grafik Y menggambarkan hasil yang tinggi, khususnya pada kisaran skor 4 sampai 5. indikator yang terlihat paling tinggi yakni pemahaman guru terhadap fungsi dasar dan cara penggunaan Book Creator. Penelitian ini menjelaskan bahwa guru tidak hanya mampu menggunakan secara teknis, namun guru juga memahami bagaimana penggunaan memanfaatkannya secara tepat pada keadaan kegiatan pembelajaran. Kompetensi ini terlihat dari kemampuan guru meningkatkan materi digital, menyesuaikan fitur Book Creator dengan keperluan anak, sehingga menciptakan media yang lebih inovatif dan sesuai. Secara menyeluruh, dari kedua variabel tersebut menggambarkan bahwa optimal tingkat pemanfaatan serta kompetensi guru pada penerapan penggunaan Book Creator sudah berada pada tingkat yang cukup kuat serta membantu keberlangsungan kegiatan pembelajaran yang lebih efektif.

BIBLIOGRAPHY

- Arifudin, O., Hasbi, I., Setiawati, E., Lestarinigrum, A., Suyatno, A., Puspita, Y., ... Rismawati, N. (2021). *KONSEP DASAR PENDIDIKAN ANAK USIA DINI*. Retrieved from www.penerbitwidina.com
- Assabilla, S. A., Afifah, N., & Subandi. (2024). Konsep Dasar Supervisi dalam Pendidikan. *Harmoni Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 260–266. <https://doi.org/10.62383/hardik.v2i1.1069>
- Astriani, M. M., & Alfahnum, M. (2020). *PENINGKATAN KOMPETENSI GURU PAUD DALAM MENGEMBANGKAN MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF*.
- Atikah, C., Asmawati, L., & Ekawati, R. (2023). Buku Digital Berbasis Fonetik Melalui Aplikasi Book Creator untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4913–4924. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4951>
- Crispy, D., Tabrani, A., & Gea, J. J. (2025). PROBLEMATIKA KOMPETENSI GURU PAUD MENGGUNAKAN TEKNOLOGI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN: Studi Kasus di TK Kristen Sion Tridamasari. In *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini (Masa Keemasan*.

- Farisia, H., & Syafi'i, I. (2024). Professional Development on Digital Literacy for Teachers in Early Childhood Education in the Digital Era. *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, 5(3), 360–375. <https://doi.org/10.31538/tijie.v5i3.820>
- Firmansyah, D., & Dede. (2022). Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi Penelitian: Literature Review. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(2), 85–114. <https://doi.org/10.55927>
- Hariatin, H. (2022). Kemampuan Menulis Siswa melalui Metode Berbasis Kompetensi: Penelitian Tindakan Kelas di SDN Baujeng 1. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 1–9. <https://doi.org/10.53624/ptk.v3i1.101>
- Harimurti, E. R. (2019). SUPERVISI AKADEMIK DALAM UPAYA PEMBINAAN KOMPETENSI PROFESIONAL GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD). In *Jurnal Buah Hati* (Vol. 6).
- Hasbi. (2025). *PROFESIONALISME GURU PAUD DALAM MENCIPTAKAN INGKUNGAN BELAJAR YANG BERBASIS BERMAIN*.
- Herman, Sherly, Sinaga, Y. K., Sinurat, B., Sihombing, P. S. R., Panjaitan, M. B., ... Tannuary, A. (2022). Socialization of The Implementation of Digital Literacy for Educators and Students in The Digital Era in Pematangsiantar City. *JURNAL KREATIVITAS PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (PKM)*, 5(6), 1683–1689. <https://doi.org/10.33024/jkpm.v5i6.5864>
- Istiana, Y., & Widodo, M. (2023). *A Systematic Review of Technology Integration in Early Childhood Education*. 4(1). <https://doi.org/10.33846/eceds1101>
- Khotimah, N., & Reza, M. (2022). Digital Literacy to Improve Pedagogical and Professional Competence of Early Childhood Teacher. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 9(2), 117. <https://doi.org/10.17977/um031v9i22022p117>
- Masri, A., & Nurhayati, S. (2024). APPLICATION-BASED DIGITAL CONTENT CREATION TRAINING MODEL DEVELOPMENT TO IMPROVE EARLY CHILDHOOD EDUCATORS' PEDAGOGICAL COMPETENCE IN PANDEMIC TIMES. *Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah*, 13.
- Munianti, S. (2022). Pentingnya Pengembangan Kompetensi Guru Di Era Digital. *JSG: Jurnal Sang Guru*, 1, 230–234. Retrieved from <https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/jsg/index>
- Rosianna Sinaga, P., Samosir, N., Hutauruk, V., Nababan, C., Nadeak, E., & Tambunan, A. M. (2024). *KONSEP DASAR SUPERVISI PENDIDIKAN: IMPLIKASI TERHADAP PENGEMBANGAN KINERJA GURU*.

- Salehudin, M., & Asiyani, G. (2022). Systematic Literature Review: Holistik Integratif Berbasis ICT Pada PAUD Di Indonesia. *Journal of Instructional and Development Researches*, 2(6), 223–233. <https://doi.org/10.53621/jider.v2i6.166>
- Sopian, A. (2016). *Tugas, Peran dan Fungsi Guru dalam Pendidikan*.
- Susanti, U. V., Indriani, L. N. F. A., & Naimah. (2025). *Mewujudkan Pendidikan Berkualitas Di Masa Golden Age Melalui*.
- Syifa'u Rohmah. (2025). Pembelajaran Deep Learning sebagai Strategi Transformasi Pendidikan di Era Abad ke-21. In *Desember* (Vol. 9). Retrieved from <https://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia>
- Tanjung, I. I., & Anggalih, N. N. (2024). PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MITIGASI KEBAKARAN DI DALAM RUANGAN UNTUK ANAK PRASEKOLAH. In *Jurnal Desgrafia* (Vol. 2). Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/desgrafia/>
- Tobondo, Y. A., & Rano Putra, S. (2022). *Peran Digitalisasi dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di PAUD: Tinjauan Literatur dari Perspektif Indonesia* (Vol. 2). Retrieved from <https://publikasi.unkrit.ac.id/index.php/Pand>
- Tuminah, Kurniawan, D. F., & Faridha, N. (2022). *THE EFFECT OF STORYTELLING THROUGH BOOK CREATOR TO IMPROVE STUDENTS' READING COMPREHENSION*. Retrieved from <http://e-journal.unisda.ac.id>