



## Pengembangan *E-Modul* Berbasis Tematik Pada Tema Alat Komunikasi Untuk Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak

Sriyunimar Ningsih<sup>1✉</sup>, Agus Saputra<sup>2</sup>, Azizah<sup>3</sup>

Pendidikan guru pendidikan anak usia dini, Universitas Dharmas Indonesia.

Email: [ningsihbening72@gmail.com](mailto:ningsihbening72@gmail.com) <sup>1✉</sup>

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh beberapa hal yang ditemukan peneliti pada observasi awal. Tujuan dari penelitian ini yaitu menghasilkan sebuah produk berupa *E-modul* untuk pengenalan *E-modul* berbasis tematik pada tema alat komunikasi untuk anak usia dini di taman kanak-kanak yang valid, praktis, dan efektif. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* dengan model ADDIE, yakni dengan tahapan *analysis, desain, development, implementation dan evaluation*. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini berupa angket untuk uji validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Uji validitas produk dilakukan oleh 3 validator yaitu validator materi, validator bahasa dan validator media. Uji praktikalitas dilakukan oleh guru 3 orang guru kelas dan uji efektivitas dilakukan kepada 14 siswa. Hasil analisis menunjukkan e-modul yang dikembangkan mengenai tema alat komunikasi, berdasarkan penilaian aspek media e-modul yang dibuat termasuk kategori "sangat valid" berdasarkan penilaian aspek materi termasuk kategori "sangat valid" dan berdasarkan penilaian aspek bahasa termasuk kategori "sangat valid". Deskripsi data uji coba praktikalitas berdasarkan pandangan guru menunjukkan e-modul yang dibuat termasuk kategori "sangat Praktis". Deskripsi data uji coba efektivitas kepada siswa menunjukkan e-modul yang dibuat termasuk kategori sangat efektif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa e-modul yang dikembangkan layak digunakan sebagai media belajar pada tema alat komunikasi di taman kanak-kanak.

Kata Kunci : *E-modul, Tematik, Alat Komunikasi.*

### Abstract

This research is motivated by several things that the researchers found in the initial observations. The purpose of this study is to produce a product in the form of an E-Module for the introduction of thematic-based E-Modules on the theme of valid, practical, and effective communication tools for early childhood in kindergarten. The type of research used is Research and Development with the ADDIE model, namely the stages of analysis, design, development, implementation and evaluation.

The data collection instrument in this study was a questionnaire to test validity, practicality, and effectiveness. The product validity test was carried out by 3 validators, namely the material validator, the language validator and the . media. The practicality test was carried out by 3 class teachers and the effectiveness test was carried out on 14 students. The results of the analysis show that the developed E-Module introduces the theme of communication tools, based on the assessment of the media aspects of the E-Module that is made into the "very valid" category based on the assessment of material aspects including the "very valid" category and based on the assessment of language aspects including the "very valid" category. The description of practicality trial data based on the teacher's view shows that the E-Modules made fall into the "very practical" category. The description of the effectiveness trial data for students shows that the E-Modules made are in the very effective category. These results indicate that the developed E-Module is suitable for use as a learning medium on the theme of communication tools in kindergarten.

Keywords: *E-Modules, Thematic, Communication Tools.*

## PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan masa emas (*Golden Age*) anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi peserta didik. Pada masa emas peserta didik secara fisik dan psikis sudah siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan merupakan masa yang tepat untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan kemampuan fisik, bahasa, sosial-emosional, konsep diri, seni, moral, kognitif, nilai-nilai agama, disiplin dan kemandirian (Sri Yunimar Ningsih, 2021) pentingnya pendidikan taman kanak-kanak karena akan menambah tumbuh kembangnya anak (Saputra1, Agus Saputra1, A., & Filahanasari1, 2020). Oleh sebab itu, Pengetahuan tentang perkembangan Anak Usia Dini akan menjadi modal orang dewasa untuk menyiapkan berbagai stimulasi, pendekatan, strategi, metode, rencana, media atau alat permainan edukatif, yang dibutuhkan untuk membantu siswa berkembang pada semua aspek perkembangannya sesuai kebutuhan siswa pada setiap tahapan usianya (Wahyudi, 2014)

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu proses pembinaan tumbuh kembang peserta didik usia 0-6 tahun secara menyeluruh yang mencakup 6 aspek perkembangan peserta didik, fisik dan nonfisik dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani (moral dan spiritual), motorik, kognitif, bahasa, seni, dan sosial emosional yang tepat agar peserta didik dapat tumbuh dan berkembang secara optimal (Sit, 2015). Tercapainya tujuan pendidikan tersebut, maka harus didukung oleh proses pembelajaran yang baik, pembelajaran merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang juga berperan dalam menentukan keberhasilan belajar siswa, dari proses pembelajaran itu akan menjadi sebuah kegiatan timbal balik antar guru dengan siswa untuk mencapai tujuan yang lebih baik proses pembelajaran tentu berbeda dari proses zaman dulu dengan zaman sekarang, apalagi saat sekarang kita sudah memasuki era digital.

Perkembangan dan kemajuan Ilmu Pengetahuan Teknologi (IPTEK) yang semakin pesat, khususnya teknologi informasi telah banyak membawa dampak baik itu dari segi positif dan negatif di dunia pendidikan baik itu formal, informal, maupun non formal. Dengan kemajuan teknologi untuk menunjang proses pembelajaran diantara fasilitas multimedia yang telah di sediakan untuk membuat belajar jadi lebih menarik melalui visual secara interaktif (Fadrianto & Asun, 2019).

Seiring dengan kemajuan teknologi tersebut pendidikan anak usia dini tidak hanya dituntut untuk bisa menggunakan teknologi, tetapi bisa memanfaatkan dan mengimplementasikan teknologi dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 pada kompetensi pedagogik point E nomor 1 dan 2 yang menegaskan "Bahwa pendidikan memanfaatkan teknologi, informasi dan komunikasi untuk kepentingan penyelenggaraan kegiatan pengembangan yang mendidik.

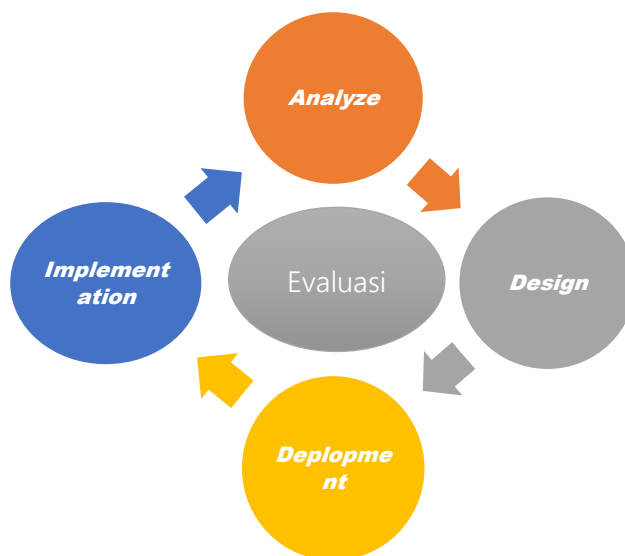
Berdasarkan observasi PLP pada tanggal 21 November 2023 yang dilakukan di TK Negeri Pembina Sitiung Koto Agung Dharmasraya dengan berbagai karakter yang dimiliki anak seperti bersifat egosentris, unik, aktif dan energik (Witasari & Wiyani, 2020), dan fakta dilapangan menunjukkan bahwa pada kegiatan peserta didik sering merasa bosan karena media yang digunakan kurang menarik dan masih manual seperti menggunakan media LKA (Lembar Kerja Peserta didik), setelah itu peserta didik kurang motivasi belajar dan pendidik masih menggunakan bahan ajar yang monoton Melalui angket Penelitian yang disebarakan kepada setiap sekolah yang ada di dharmasraya bahwa fakta dilapangan pendidik PAUD Dharmasraya belum menerapkan pembelajaran menggunakan teknologi peserta didik tidak dapat menghindarinya sehingga dari sejak dini perlu diperkenalkan produk-produk teknologi agar saat dewasa kelak peserta didik akan memanfaatkan produk teknologi dengan bijak.

Berdasarkan permasalahan diatas, perlu dikembangkan bahan ajar yang menarik di TK Negeri Pembina Sitiung Koto Agung Kabupaten Dharmasra dengan menggunakan E-Modul (Amri, 2013). *E-modul* bersifat interaktif dan menarik karena melibatkan tampilan audio visual, sound, movie dan yang lainnya serta program tersebut pemakaiannya mudah dipahami (Sutama et al., 2021). Pendidikan peserta didik usia dini perlu mempersiapkan pembelajaran inovatif yang sesuai dengan cara belajar peserta didik yaitu bermain sambil belajar, salah satu bentuk pembelajaran inovatif bagi peserta didik usia dini adalah pembelajaran yang menggunakan multimedia, baik digunakan pada perencanaan pembelajaran, proses pembelajaran, sebagai bahan ajar, sebagai media pembelajaran maupun sebagai penilaian pembelajaran. Seperti penggunaan pembelajaran interaktif, e-game edukasi, e-lkpd, e-book, E-Modul dan sebagainya (Mudlofir, 1967).

Perspektif Teori dan Metode Penelitian

Penelitian yang digunakan peneliti adalah jenis penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) (Sugiyono, 2017), karena peneliti akan mengembangkan produk bahan ajar berupa *E-modul* berbasis tematik pada tema alat komunikasi untuk anak usia dini di taman kanak-kanak. Metode Penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk, untuk populasi sampel adalah siswa TK Negeri Pembina Sitiung.

Prosedur pengembangan dalam Penelitian ini mengikuti urutan kegiatan pada model analisis, desain, development, implementation dan evaluation (ADDIE) yang di kemukakan oleh Branch, 2009 dalam (Alpian Yayan, 2019). Tahapan dalam modep pengembangan ADDIE ialah sebagai berikut :



Gambar 1. Tahapan Prosedur Pengembangan ADDIE

Tempat pelaksanaan peneliti untuk penelitian di sekolah TK Negeri Pembina Sitiung Koto Agung Dharmasraya. Waktu yang digunakan penelitian ini dilaksanakan dalam waktu kurang lebih 2 (dua) bulan, 1 bulan pengumpulan data dan 1 bulan pengolahan

Jenis data yang digunakan dalam pengembangan ini adalah data primer, artinya yang langsung didapatkan dari subjek Peneliti yakni dari pakar/ahli media, ahli konten pembelajaran, dari peserta didik dan guru yang melaksanakan pembelajaran dengan *E-Modul* pembelajaran berbasis modal ADDIE. Instrumen yang digunakan dalam Penelitian adalah lembar validitas, praktikalitas, efektivitas.

Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa wawancara, observasi dan kusioner/angket dan teknik analisis data yang digunakan menggunakan teknik analisis validitas, praktikalitas dan efektivitas yang digunakan untuk melakukan analisis terhadap hasil media ajar yang digunakan (Sugiyono, 2017).

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian pada pengembangan ini, menyajikan data dan uji coba produk E-modul

berbasis tematik pada tema alat komunikasi Melalui beberapa tahap yaitu :

### 1. Data Validitas

Tabel 2. Data Validitas E-Modul Berbasis Tematik Pada Tema Alat Komunikasi

Validator	Hasil $v = \frac{f}{n} \times 100\%$	Kategori	Keterangan
1 Ana Novitasari, M.Pd	: $\frac{25}{30} \times 100\%$ : 83%	Sangat Valid	DOSEN PGPAUD UNDHARI
2 Rendi Marlianda, M, Pd	: $\frac{23}{25} \times 100\%$ : 92%	Sangat Valid	DOSEN BAHASA UNDHARI
3 Raimond Efendi M.Kom	: $\frac{50}{50} \times 100\%$ : 100%	Sangat Valid	DOSEN FILKOM UNDHARI
Rata-Rata	: 91,6%	Sangat Valid	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 2. dapat dilihat bahwa hasil validasi yang dilakukan oleh validator Dosen FKIP Ibu Ana Novitasari, M. Pd dengan hasil 83% yang dikategorikan sangat valid, validator Rendi Marlianda, M.Pd dengan hasil 92% yang dikategorikan sangat valid, dan validator Dosen FILKOM Bapak Dr. Raimon Efendi, M.Kom dengan hasil 100% yang dikategorikan sangat valid. Dengan demikian hasil penilaian validitas pengembangan *E-modul* Berbasis Tematik Pada Tema Kendaraan yang telah dirancang oleh peneliti mendapatkan rata-rata nilai 91,6% (sangat valid) sehingga bisa diterapkan di Taman Kanan-Kanak (TK).

### 2. Data Praktikalitas

Tabel 3. Data Praktikalitas Uji Coba Produk *E-modul* Berbasis Tematik Pada Tema kendaraan

No	Nama Guru	Hasil $p = \frac{f}{n} \times 100\%$	Kategori	Keterangan
1	Sumarni, S.Pd	: $\frac{48}{50} \times 100\%$ P = 96%	Sangat praktis	Guru kelas
2	Eza Mailida, S. Pd	: $\frac{46}{50} \times 100\%$ P = 92%	Sangat praktis	Guru kelas
3	Asni, S.Pd	: $\frac{47}{50} \times 100\%$ P = 94%	Sangat praktis	Guru kelas
	Rata-rata	: 94%	Sangat Valid	Sangat valid

Data tabel 3. dapat dilihat bahwa hasil praktikalitas yang dilakukan oleh praktisi yang terlihat: Praktisi oleh Ibu Sumarni, S.Pd dengan hasil 96% yang dikategorikan sangat praktis. Dengan demikian hasil penilaian praktikalitas media video pembelajaran sentra yang telah dirancang oleh peneliti mendapat rata-rata nilai 94% sehingga *e-modul* ini bisa diterapkan di Taman Kanan-Kanak (TK).

### 3. Data Efektifitass

Tabel 4. Data Hasil Efektivitas anak

No	Kriteria	Jumlah	Persentase
1.	Uji Kelompok Kecil	14 x 5	$\frac{114}{120} \times 100\%$ E = 95%
2.	Uji Kelompok Besar	14 x 14	$\frac{330}{336} \times 100\%$ E = 98,2%

Berdasarkan tabel 4. diatas, diketahui bahwa hasil uji coba produk yang tuntas menggunakan *E-modul* memperoleh kelompok kecil 95% dan uji kelompok besar 98,2% maka sesuai dengan tabel 3.3 kategori efektivitas E-modul berbasis Tematik berada pada interval  $75 < e \leq 100$  dan termasuk dalam kategori berkembang sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa E-modul berbasis tematik dikatakan berkembang sangat baik. untuk digunakan oleh anak di TK Pembina pada saat proses pembelajaran.

#### Pembahasan

Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan sebuah E-modul berbasis tematik pada tema alat Komunikasi, produk yang dihasilkan yaitu *E-modul*. Dalam E-modul terdapat langkah-langkah dalam proses pembelajaran sehingga anak yang mengikuti proses pembelajaran lebih mengerti apa yang disampaikan guru dalam pembelajaran.

Dalam proses pengembangannya peneliti menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu: *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. Dapat dijelaskan sebagai berikut:

#### Hasil Tahap Analisi (*Analyze*)

Tahap analisis merupakan tahap awal yang dilakukan dalam melaksanakan penelitian pengembangan ini. Pada tahapan ini dilakukan analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis prota (Program Tahunan), Prosen (program Semester) RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian), analisis pendidik dan analisis peserta didik (Peterson, 2003).

#### Hasil Tahap Perancangan (*Desaign*)

Tahap perancang materi, pada penelitian ini materi yang dikembangkan yaitu pada (tema alat komunikasi dan subtema alat komunikasi moderen). Tahap perancang bentuk desain *E-modul* yang dikembangkan, pada penelitian ini akan dirancang sebuah E-modul yang sangat unik dan menarik dengan bentuk warna-warni, suara yang jelas diiringi dengan musik, video yang menyenangkan bagi anak (Peterson, 2003) Untuk lebih jelas bisa dilihat dari beberapa langkah dan tabel 5. hasil rancangan kerangka E-modul berbasis tematik sebagai berikut:

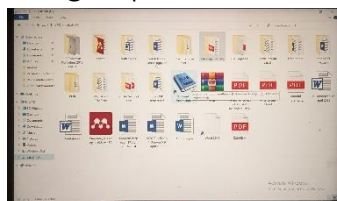
Tabel 5. Hasil Rancangan Kerangka E-modul Berbasis Tematik

	Gambar	Kerangka
		hwa untuk membuat dan merancang design
		PageFlip Professional untuk merubah modul menjadi E-modul
		pcut untuk memotong video dan menggabungkan video pembelajaran

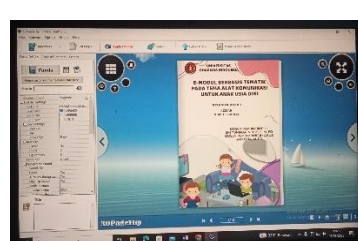
Adapun langkah-langkah pembuatan E-modul Berbasis Tematik sebagai berikut :

🚦 Langkah Pertama

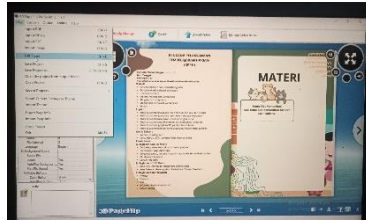
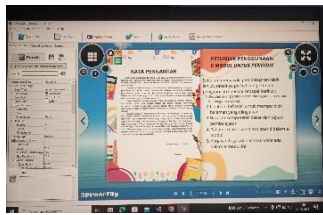
Klik Aplikasi 3D PageFlip Professional



🚦 Langkah Ke-2



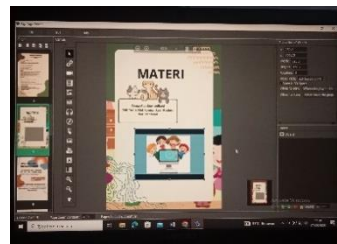
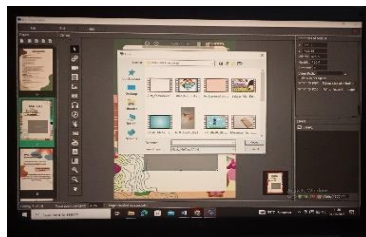
🚦 Langkah Ke-3



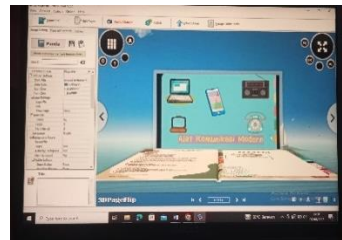
Langkah Ke-4



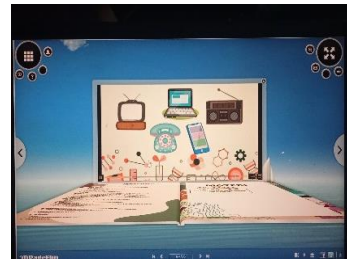
Langkah Ke-5



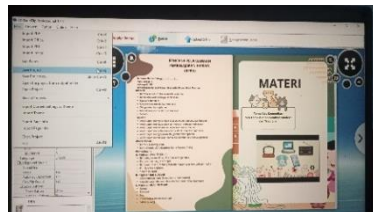
Langkah Ke-6



Langkah Ke-7



Langkah Ke-8





### Hasil Tahap Pengembangan (*Development*)

Lembar validasi yang dianalisis pada bagian ini adalah lembar validasi *E-modul* berbasis tematik pada tema alat komunikasi yang didalamnya terdapat berbagai aspek yang dinilai yaitu kelayakan isi, kelayakan konstruksi (komponen penyajian) dan komponen bahasa. Data tersebut dijelaskan dalam bentuk data validasi *E-modul*. Hasil lembar validasi pengembangan *E-modul* berbasis tematik pada tema alat komunikasi oleh validator I, dalam hal ini menilai bagian materi dari *E-modul*. Secara keseluruhan mendapatkan persentase 83%. Kategori validitas *E-modul* berbasis tematik yang dimodifikasi yaitu persentase pada interval  $80 < v \leq 100$  termasuk dalam kategori sangat valid.

Hasil lembar validasi pengembangan *E-modul* berbasis tematik pada tema kendaraan oleh validator II, dalam hal ini menilai bagian bahasa yang digunakan dalam *E-modul* berbasis tematik. Secara keseluruhan mendapatkan persentase 92%. Kategori validitas *E-modul* berbasis tematik yang dimodifikasi oleh Sugiyono (2011) yaitu persentase yang berada pada interval  $80 < v \leq 100$  termasuk dalam kategori valid. Hasil lembar validasi pengembangan *E-modul* berbasis tematik pada tema kendaraan oleh validator III, dalam hal ini menilai bagian *E-modul* tersebut. Secara keseluruhan mendapatkan persentase 100%. Kategori validitas *E-modul* berbasis tematik yang dimodifikasi oleh Sugiyono (2011) yaitu persentase yang berada pada interval  $80 < v \leq 100$  termasuk dalam kategori sangat valid.

### Hasil Tahap Implementasi (*Implementation*)

Lembar praktikalitas yang dianalisis pada bagian ini adalah data praktikalitas *E-modul* berbasis tematik yang mana didalamnya terdapat aspek yang dinilai yaitu kelayakan *E-modul*. Hasil praktikalitas pengembangan *E-modul* berbasis tematik oleh praktisi I, secara keseluruhan mendapatkan persentase 96% kategori praktikalitas *E-modul* berbasis tematik yang dimodifikasi oleh Sugiyono (2017) yaitu persentase yang berada pada interval  $80 < p \leq 100$ . Lembar efektifitas yang dianalisis pada bagian ini adalah berupa data yang dihasilkan dari tes uji coba kelompok besar dan kecil yang berkaitan sesuai dengan materi yang dikembangkan disertai dengan menggunakan *E-modul* berbasis tematik. Dari 14 anak kelompok B1 tersebut menunjukkan efektif yang dinyatakan berkembang sangat baik (BSB).

Kesimpulan dari lembar efektifitas, diketahui bahwa hasil belajar anak yang menggunakan *E-modul* berbasis tematik memperoleh berkembang sangat baik (BSB) kategori efektif *E-modul* yang dimodifikasi dari sugiyono (2011:95), nilai rata-rata pada interval  $80 < e \leq$

100 termasuk pada kategori sangat efektif, hal ini menunjukkan bahwa E-modul berbasis tematik efektif untuk digunakan oleh anak kelompok B1 TK Negeri Pembina Sitiung.

Hasil tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada bagian ini merupakan tahap akhir dalam model pengembangan ADDIE adalah tahap evaluasi. Hasil tahap ini dilakukan dengan menganalisis data hasil penelitian yang diperoleh kevalidan *E-modul* dari validator (tim ahli) oleh guru sekolah dan dosen. Kemudian kepraktisan dilihat dari data angket respon guru dan analisis kepraktisan *E-modul* dari 3 orang guru yaitu guru kelompok B1 yang menunjukkan persentase nilai sebesar 96%, sedangkan data hasil analisis keefektifan dapat dilihat dari uji coba *E-modul* yang telah diberikan kepada anak kelompok B1 TK Negeri Pembina Sitiung yang berjumlah 14 anak setelah menggunakan *e-modul*.

## SIMPULAN

Pengembangan e-modul berbasis tematik pada tema alat komunikasi untuk anak usia dini di taman kanak-kanak dengan menggunakan Aplikasi 3D PageFlip Professional dengan prosedur pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan terhadap *E-modul* berbasis tematik pada tema alat komunikasi untuk anak usia dini di taman kanak-kanak dapat disimpulkan sebagai berikut : validitas *e-modul* berbasis tematik pada tema alat komunikasi dinilai oleh validator memperoleh 91% dengan kategori sangat valid artinya *E-modul* sudah benar, tepat sudah sesuai dengan materi, bahasa dan media. Praktikaliatas yang dinilai dari angket yang di isi oleh praktikalitas guru terhadap *E-modul* yang berjumlah 3 orang memperoleh 94% dengan kategori sangat praktis artinya *E-modul* sudah dapat diterapkan didalam proses pembelajaran. Efektivitas yang dinilai dari hasil tes akhir belajar siswa memperoleh 98,2% dengan kategori sangat efektif artinya *E-modul* dapat meningkatkan hasil belajar siswa TK Negeri Pembina Sitiung.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alpian Yayan, A. W. (2019). Pentingnya Pendidikan bagi Manusia. *Ayan*, 8(5), 55.
- Amri. (2013). *Teknik Penyusunan Modul. 1-14*. 1-14.
- Fadrianto, & Asun. (2019). E-Learning Dalam Kemajuan Iptek Yang Semakin Pesat. *Ijns.Org Indonesian Journal on Networking and Security*, 8(4), 1-6.
- Mudlofir, A. (1967). Desain Pembelajaran Inovatif. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951-952., 13(April), 15-38.

- Peterson, C. (2003). *Menghidupkan ADDIE: Desain Instruksional yang Terbaik*. 12, 227–241.
- Saputra1, Agus Saputra1, A., & Filahanasari1, E. (2020). (2020). Pengembangan Media Video untuk Pengenalan Karir di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran, Vol. 3, No(3)*, 499–507.
- Sit, M. (2015). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*.
- Sri Yunimar Ningsih, N. M. (2021). Desain E-Module Tematik Berbasis Kesantunan Berbahasa Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 137–149. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1217>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA cv.
- Sutama, I. W., Astuti, W., & Anisa, N. (2021). *E-Modul Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini Sebagai Sumber Belajar Digital*. 9, 449–456.
- Wahyudi, S. &. (2014). *TEKNOLOGI DAN KEHIDUPAN MASYARAKAT*.
- Witasari, O., & Wiyani, N. A. (2020). Permainan Tradisional untuk Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 2(1), 52–63. <https://doi.org/10.15642/jeced.v2i1.567>