

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL DIMENSI GOTONG ROYONG PADA PROJEK PENGUATAN PROFIL PELAJAR DALAM KURIKULUM DITAMAN KANAK-KANAK KOTA MAKASSAR

Melianti¹, Syamsuardi², Herlina³, Hajerah⁴

Universitas Negeri Makassar

Email: meliantimasruri92@gmail.com¹, syamsuardi@unm.ac.id², herlina@unm.ac.id³, hajerah@unm.ac.id⁴

Abstract

Technology has become an inseparable part of everyday life, including for early childhood. Many digital devices and applications have been created lately to help children's growth and development and their learning process. However, its use needs to be done wisely in order to provide maximum benefits without ignoring the aspects of children's social, emotional and physical development. This study aims to develop digital teaching materials that focus on the dimension of mutual cooperation in P5 in Kindergarten. The research model used is the ADDIE model which consists of five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The subjects of this study were 30 children aged 4-5 years and 4 teachers who acted as facilitators in the use of digital teaching materials. The data collection techniques were questionnaires, interviews and observations. The validity test that had been carried out obtained a result of 2.87 with a valid category. Furthermore, a practicality test and an effectiveness test were carried out, the results of which were the presentation of the practicality analysis of the teacher response questionnaire (ARG) obtained a result of 98.75 with a category of strongly agree and an effectiveness analysis was carried out based on the analysis of the child's final abilities. The results of the study showed that this digital teaching material was effective in instilling the value of mutual cooperation in early childhood and increasing their involvement in digital-based learning.

Keywords: Digital Teaching Materials, Mutual Cooperation, Early Childhood, ADDIE.

Abstrak

Teknologi telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk bagi anak usia dini. Banyak perangkat dan aplikasi digital yang diciptakan akhir-akhir ini untuk membantu tumbuh kembang anak dan proses belajarnya. Namun, pemanfaatannya perlu dilakukan secara bijak agar dapat memberikan manfaat yang maksimal tanpa mengabaikan aspek perkembangan sosial emosional dan fisik anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar digital yang berfokus pada dimensi gotong royong dalam P5 di Taman Kanak-Kanak. Model penelitian yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation. Subjek penelitian ini adalah anak-anak yang berusia 4-5 tahun sebanyak 30 anak serta 4 orang guru yang berperan sebagai fasilitator dalam penggunaan bahan ajar digital. Teknik pengumpulan datanya yakni angket, wawancara dan observasi. Pada uji kevalidan yang telah dilakukan memperoleh hasil 2,87 dengan kategori valid. Selanjutnya dilakukan uji kepraktisan dan uji keefektifan yang mana hasil yang diperoleh yakni presentasi analisis kepraktisan angket respon guru (ARG) diperoleh hasil 98,75 dengan kategori sangat setuju dan analisis keefektifan dilakukan berdasarkan analisis kemampuan akhir anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar digital ini efektif dalam menanamkan nilai gotong royong kepada anak usia dini serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran berbasis digital.

Kata Kunci: Bahan Ajar Digital, Gotong Royong, Anak Usia Dini, ADDIE.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini mengacu pada pengajaran yang menawarkan bantuan, dukungan, dan pelayanan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun. Tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan optimal setiap anak (Herlina, Azizah Amal 2021). Ada dua tujuan dasar untuk pendidikan anak usia dini. Tujuan utamanya adalah untuk membantu anak-anak berkembang menjadi individu yang bahagia dan sehat yang siap untuk masa dewasa dan pendidikan. Tujuan kedua adalah untuk memberikan anak-anak pengetahuan dan kemampuan dasar yang mereka perlukan untuk berkembang dalam konteks sosial dan akademis saat mereka masuk sekolah, seperti keterampilan komunikasi, berpikir kritis, interaksi sosial, dan nilai-nilai moral dan emosional.

Dalam era digital, perkembangan teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk pendidikan anak usia dini. Untuk mendukung implementasi Kurikulum Merdeka, khususnya dalam Projek Penguanan Profil Pelajar Pancasila (P5), penggunaan bahan ajar digital menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan pengalaman belajar anak-anak. Salah satu dimensi yang sangat penting dalam P5 adalah gotong royong, yang mencerminkan nilai kerja sama, kepedulian, dan kebersamaan dalam kehidupan sosial.(Munawwar (2020).

Pengembangan bahan ajar digital berbasis gotong royong bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai kebersamaan sejak dini melalui media yang menarik dan interaktif (Musawwi (2017). Oleh karena itu, diperlukan suatu strategi pengembangan bahan ajar digital yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini agar dapat merangsang minat dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Pembahasan

a. Bahan Ajar Digital

Bahan ajar digital adalah materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk digital atau elektronik, yang dapat diakses melalui perangkat teknologi seperti komputer, tablet atau smartphone (Badri Munawar 2020). Bahan ajar digital dapat berupa teks, gambar, suara, animasi, video atau kombinasi dari semuanya yang disajikan secara interaktif dan dinamis. Sedangkan menurut (Annisa Nur Hasanah, Darwin Effendi 2024) .

Bahan ajar digital adalah seperangkat materi pelajaran yang disusun secara sistematis dan ditampilkan melalui perangkat digital. Bahan ajar merupakan salah satu perangkat penting pada saat guru memberikan materi karena bahan ajar dimaksudkan sebagai sesuatu yang bisa digunakan untuk mendapatkan timbal balik pesan dari pengirim ke penerima pesan (Badri Munawar, Farid Hasyim, and Ma'arif 2020).

Teori multimedia, yang dikembangkan oleh Richard Mayer dalam (Nurcahyani, Kresnadi, and Pranata 2021), menyatakan bahwa penggunaan berbagai jenis media (teks, gambar, audio, video) dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi. Bahan ajar digital sering menggabungkan elemen-elemen ini untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Mayer juga menekankan prinsip-prinsip desain multimedia yang baik, seperti menghindari informasi berlebihan dan memanfaatkan pengorganisasian visual untuk membantu siswa memahami materi.

Bahan ajar digital berbeda dengan bahan ajar fisik yang seringkali terbatas ukurannya. Bahan ajar digital memanfaatkan data digital untuk menghasilkan gambar digital yang dapat diakses, diproses, dan dibagikan melalui perangkat digital. Artinya, semua jenis informasi dapat diakses oleh siapa saja selama mereka memiliki akses langsung ke internet melalui gawai elektronik.(Hamdan,2021).

Seiring dengan perkembangan teknologi, bahan ajar digital menjadi media yang potensial untuk mendukung pembelajaran. Menurut Nurjanna et al (2021) bahwa Bahan ajar digital memiliki peran penting dalam mendukung enam capaian perkembangan Proyek

Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) pada pendidikan anak usia dini. Bahan ajar digital dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis melalui eksplorasi dan pemecahan masalah. Selain itu, kreativitas anak berkembang melalui aktivitas interaktif seperti seni dan musik digital. Pembelajaran kolaboratif juga difasilitasi dengan teknologi, mendorong gotong royong dan tanggung jawab sosial. Terakhir, bahan ajar digital memudahkan akses terhadap pendidikan, meningkatkan fleksibilitas pembelajaran dan memberikan pemahaman lebih baik tentang nilai-nilai moral.

b. Nilai Karakter Gotong Royong

Saling menghormati dan membantu satu sama lain (bergotong royong) merupakan perilaku yang dapat tercermin dalam hakikat kerja sama timbal balik. Kerja sama timbal balik dicirikan oleh sejumlah sifat, termasuk empati, rasa hormat, kerja sama, solidaritas, saling mendukung, kesukarelaan, dan penentangan terhadap diskriminasi dan kekerasan (diana hanafiah, badruli martati 2023).

Memperoleh Pengetahuan melalui Keterlibatan Sosial menunjukkan bahwa anak-anak belajar untuk berkolaborasi, bekerja sama, dan memahami nilai berbagi tugas melalui permainan. Anak-anak dapat mempelajari nilai saling mendukung, yang sudah tertanam dalam masyarakat Indonesia, melalui kolaborasi bersama (Amriani and Halifah (2024). Dimensi gotong royong dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila bertujuan untuk menanamkan sikap saling bekerja sama sejak usia dini. Menurut Sitompul, Dhieni, & Hapidin (2022), nilai gotong royong perlu diajarkan kepada anak-anak agar mereka dapat berkolaborasi dengan orang lain, membangun hubungan dalam kelompok, serta bekerja bersama untuk mencapai tujuan bersama. Dalam praktiknya, gotong royong menuntut keterlibatan aktif setiap individu agar dapat memberikan dampak positif dalam menyelesaikan suatu permasalahan atau memenuhi kebutuhan tertentu.

Adapun Manfaat Mengajarkan Gotong Royong yakni (sukma ulandari 2023):

- a) Membangun Karakter Positif: Anak-anak yang diajarkan nilai gotong royong cenderung lebih peduli dan memiliki rasa tanggung jawab sosial.
- b) Meningkatkan Kemampuan Sosial: Melalui interaksi dengan teman sebaya, anak-anak belajar bagaimana berkomunikasi dan bekerja sama.
- c) Menumbuhkan Rasa Kepemilikan: Keterlibatan dalam kegiatan bersama memberikan rasa memiliki terhadap lingkungan mereka, baik di sekolah maupun di rumah.

Indikator capaian perkembangan pada dimensi gotong royong Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila yang diamati pada anak usia dini berdasarkan pada kurikulum merdeka yakni :

- a. Bekerjasama dalam kegiatan bersama
 - Mampu melakukan akatifitas secara bersama-sama dengan teman
 - Berbagi tugas dalam permainan atau kegiatan kelompok
- b. Saling membantu dan peduli terhadap teman :
 - Menunjukkan kepedulian dengan membantu teman yang kesulitan
 - Memberi semangat atau dorongan kepada teman saat bermain atau belajar bersama
- c. Mau berbagi dengan teman
 - Berbagi alat main atau bahan belajar tanpa paksaan
 - Bergantian dalam menggunakan mainan.

METODE PENELITIAN

Salah satu jenis penelitian yang dapat menjembatani atau menghilangkan kesenjangan antara penelitian dasar dan terapan adalah penelitian pengembangan.(Nusantara et al. 2023). Menurut Branch (2009), proses R&D adalah teknik penelitian yang ini melibatkan analisis kebutuhan dan pemeriksaan longitudinal (bertahap) terhadap kemanjuran produk. Untuk memberikan stimulasi kepada anak-anak, kegiatan pembelajaran ini dibuat sebagai salah satu

bentuk evaluasi yang dipersyaratkan oleh model ADDIE. Dengan tujuan memberikan stimulasi kepada anak dengan penggunaan media digital sebagai media pembelajaran yang dapat membantu menstimulasi nilai-nilai karakter khususnya pada elemen gotong royong

Penelitian ini menerapkan metode R&D (Research and Development), yaitu pendekatan yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk serta mengevaluasi kelayakannya. Proses dalam metode ini mencakup penciptaan produk baru maupun penyempurnaan produk yang telah ada dengan landasan yang dapat dipertanggung jawabkan. Sugiyono (2022). Pada tahap Analysis, dilakukan analisis dengan cara observasi dan wawancara dengan guru kelas di Taman Kanak-Kanak. Observasi dan wawancara ini bertujuan untuk mengetahui analisis kebutuhan terhadap bahan ajar yang ada dan kebutuhan guru serta anak usia dini terkait dimensi gotong royong dalam P5. Dari hasil observasi dan wawancara calon peneliti dapat mengetahui tantangan yang dihadapi dalam menanamkan nilai gotong royong pada anak usia dini.

Selanjutnya, tahap Design, kegiatan yang akan dilakukan yakni pada tahap perencanaan seperti : 1) penyusunan desain produk seperti menentukan tujuan dan cakupan materi bahan ajar digital, menentukan fitur-fitur interaktif yang akan digunakan dan menentukan jenis media yang digunakan, gambar, audio dan video. 2). Menyusun instrumen penelitian seperti pretest dan post tes untuk mengukur pemahaman anak tentang gotong royong.

Tahap Development, pengembangan pada tahapan ini disesuaikan dengan bidang pengembangan yang dipakai. Pada tahapan ini rancangan produk akan dikembangkan dalam bentuk fisiknya. Setelah produk telah selesai dibuat, selanjutnya akan dilaksanakan proses uji coba yang hasilnya akan menjadi bahan untuk evaluasi. Setelah terjadi revisi dan produk sudah sesuai dengan standar yang telah ditentukan yaitu kegunaan produk telah sesuai dengan tujuan pembelajaran maka peneliti dapat berpindah pada tahapan selanjutnya.

Tahap Implementation, pada tahapan ini produk yang dihasilkan akan digunakan dan divalidasi kegunaannya oleh ahli-ahli produk seperti ahli media dan ahli materi. Untuk Pengimplementasian produk sendiri akan diimplementasikan kepada peserta didik. Sementara itu, tahap Evaluation merupakan tahap akhir yang dilaksanakan dengan cara mengevaluasi hasil yang telah didapatkan pada tahapan-tahapan sebelumnya yang telah melalui berbagai revisi produk berdasarkan dari masukan-masukan terdahulu. Ada tiga teknik pengumpulan data yang digunakan yakni angket, wawancara dan observasi. Sedangkan untuk instrumen penelitian terdapat lembar validasi, lembar angket respon guru (ARG), dan lembar penilaian perkembangan hasil belajar anak. Teknik analisis data yang digunakan ada dua yakni analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Kebutuhan

Hasil analisis awal menunjukkan bahwa para guru di TK Kota Makassar menghadapi tantangan dalam menggunakan bahan ajar yang menarik dan efektif dalam mengajarkan nilai gotong royong. Sebagian besar guru masih menggunakan buku cerita dan bahan ajar cetak yang dianggap kurang menarik dan interaktif. Oleh karena itu, terdapat kebutuhan untuk mengembangkan bahan ajar digital yang dapat memfasilitasi pembelajaran berbasis nilai gotong royong secara lebih menarik dan efektif. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, mayoritas guru menyatakan bahwa mereka membutuhkan bahan ajar yang berbasis teknologi digital yang dapat meningkatkan minat anak dalam belajar.

Pengembangan Bahan Ajar Digital

Bahan ajar digital yang dikembangkan terdiri dari tiga komponen utama:

1. Permainan Tebak Gambar: Anak-anak diminta untuk menebak gambar kendaraan dan mengeja huruf-hurufnya. Aktivitas ini tidak hanya menyenangkan tetapi juga membantu

anak-anak mengembangkan keterampilan kognitif mereka.

2. Cerita Gotong Royong: Cerita interaktif yang mengangkat tema saling membantu dan kerja sama dalam kegiatan sosial. Cerita ini didukung oleh gambar dan narasi yang menarik, sehingga anak-anak dapat lebih mudah memahami konsep gotong royong.
3. Lagu Gotong Royong: Lagu yang dirancang dengan irama ceria dan lirik yang sederhana untuk mendorong anak-anak bernyanyi bersama. Lagu ini memperkuat pemahaman mereka tentang pentingnya saling membantu dan berbagi dengan teman-temannya.

Validasi dan Kepraktisan

Hasil validasi oleh ahli materi dan media menunjukkan bahwa bahan ajar digital ini valid untuk digunakan dengan sedikit revisi. Rata-rata skor validasi untuk konten dan desain adalah 2.88 dan 2.94, yang tergolong dalam kategori valid. Setelah melakukan uji coba, para guru memberikan respon positif terhadap bahan ajar ini dengan skor kepraktisan mencapai 98.75%. Guru-guru merasa bahwa bahan ajar ini mudah digunakan, membantu anak-anak dalam memahami konsep gotong royong, dan meningkatkan keterlibatan anak-anak dalam pembelajaran.

Keefektifan

Uji keefektifan menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar digital ini berhasil meningkatkan kemampuan anak dalam dimensi gotong royong. Berdasarkan hasil pre-test dan post-test, terjadi peningkatan signifikan dalam kemampuan bekerja sama, saling membantu, dan berbagi dengan teman. Data ini menunjukkan bahwa bahan ajar digital ini efektif dalam mendukung pembelajaran dan pengembangan karakter anak usia dini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, bahan ajar digital yang dikembangkan berhasil meningkatkan dimensi gotong royong pada anak usia dini, yang tercermin dalam kemampuan bekerja sama, saling membantu, dan berbagi dengan teman. Bahan ajar ini efektif, praktis, dan mudah digunakan oleh guru serta menarik bagi anak-anak. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar digital dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan pembelajaran berbasis nilai-nilai sosial, khususnya gotong royong, pada anak usia dini di TK.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, G. (2014). Pengaruh Kepercayaan Diri (Self Confidence) Berbasis Kaderisasi Imm Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa. *Revue Medicale Suisse*, 10(452), 2296.
- Afaf, Oleh, Izzah Kamilah, Hanisyah Nurul Fazrina, and Intan Lestari Puspasari. 2022. "Analisis Pengaruh Buku Cerita Bergambar Berbasis Digital Terhadap Karakter Siswa Di Sekolah Dasar." *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 2(2): 331–40. <https://abajangjournal.com/index.php/JPDSH>
- Annisa Nur Hasanah, Darwin Effendi, Dessi Andriani. 2024. "Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Kemampuan Sains Untuk Anak Usia 5-6 Tahun Di Palembang." *Journal On Teacher Education* 5(3): 38–46.
- Al Musawi, A., Saidi, Y., Al Hosni, R., & Saidi, H. (2017). Effectiveness Of E-Book In Improving Omani Kindergarten Kids Comprehension And Motivation Towards Stories Reading. *European Journal of Open Education and E-Learning Studies*, 2, 44–62.
- Argadinata, Hasan. 2022. "Peer Foster Student Program in the Formation of Character Value Gotong Royong Students in School." *International Journal of Education* 14(2).
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York, NY: Springer. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Herlina, Azizah Amal, Citra Purnamasari. 2021. "Pengaruh Media Busy Book Terhadap Kemampuan Membaca Awal Anak Di Taman Kanak-Kanak." (JAPRA) *Jurnal Pendidikan*

- Raudhatul Athfal (JAPRA) 4(1): 78–89.
- Hafidhlatil Kiromi, Ivonne, and Puji Yanti Fauziah. 2016. “Pengembangan Media Pembelajaran Big Book Untuk Pembentukan Karakter Anak Usia Dini.” *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat* 3(1): 48–59.
- Munawar, B. 2020. “Pemanfaatan Bahan Ajar Digital Berupa Animasi Pada Pendidikan Anak Usia Dini.” ... dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini 7(November 2020): 93–104. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jppaud/article/view/9071>.
- Nurcahyani, Irfani, Heri Kresnadi, and Rio Pranata. 2021. “Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Web Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas V.” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)* 6(10).
- Nusantara, Dharma Acariya, Jurnal Pendidikan, Budaya Vol, and Okpatrioka Stkip Arrahmaniyah. 2023. “Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan.” 1(1).
- sukma ulandari, desinta dwi rapita. 2023. “JURNAL MORAL KEMASYARAKATAN Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Sebagai.” 8(2): 116–32.
- Sugiyono. 2022. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.
- Suparlan. 2019. “Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran.” *Kode: Jurnal Bahasa* 1(1): 79–88.
- Suyadi. 2011. “Pentingnya Membangun Karakter Sejak Usia Dini Agar Berdaya Saing Global.” : 123–39.
- Torres, Pablo E. et al. 2021. “A Systematic Review of Physical–Digital Play Technology and Developmentally Relevant Child Behaviour.” *International Journal of Child-Computer Interaction* 30.
- Vidal-Esteve, María Isabel, and Sebastián Martín-Gómez. 2023. “Digitalization of Classrooms: A Comparative Study on Teachers’ Perceptions about the Use of Digital Teaching Materials in Early Childhood and Primary Education.” *Education Sciences* 13(11).
- Widiyani, Kurnia. 2023. “Implementasi Kebhinekatunggalikaan Dan Sila-Sila Pancasila Sebagai Penguatan Profil Pelajar Pancasila.” 1(02): 150–58.
- Winda Netri. 2023. “Pengembangan Buku Cerita Digital Minang Sumbang Kato Untuk Meningkatkan Karakter Pancasila Berkhebinekaan Globa Anak Usia Dini.” Tesis: 6.
- Yusri, Muhamhammad. 2016. “Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Cerita Bergambar.” Meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui metode cerita bergambar 6(1): 24–29. <http://ojs.unm.ac.id/index.php/>.