

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. *Grand Theory*

1. *Teori Kognitif Sosial (Social Cognitive Theory)*

Teori Kognitif Sosial dikembangkan oleh Albert Bandura pada tahun 1986 sebagai pengembangan dari teori belajar sosial. Teori ini menegaskan bahwa pembelajaran bukan hanya terjadi melalui pengalaman langsung, tetapi juga melalui pengamatan perilaku orang lain dan konsekuensi yang dialami. Teori ini menekankan pentingnya model yang dapat ditiru oleh anak dalam proses belajar (Bandura, 1986).

Bandura menyatakan bahwa manusia memiliki kemampuan untuk belajar dengan mengamati perilaku model, baik secara langsung maupun melalui media. Anak usia dini yang belajar bahasa sangat bergantung pada kemampuan mereka untuk mengamati, meniru, dan menginternalisasi kata dan kalimat yang mereka dengar dari lingkungan, termasuk media pembelajaran digital. Media pembelajaran seperti e-modul ceria yang interaktif dan menarik sangat berpotensi menjadi model efektif dalam pembelajaran bahasa (Bandura, 1986).

Pembelajaran dalam teori ini juga didukung oleh konsep *self-efficacy* atau keyakinan diri. Anak-anak yang merasa mampu memahami dan menggunakan Literasi yang dipelajari akan lebih termotivasi untuk terus belajar. E-modul yang memberikan umpan balik positif secara langsung dapat meningkatkan *self-efficacy* anak, sehingga mereka merasa

lebih percaya diri dalam menggunakan Literasi Bahasa (Bandura, 1986). Interaktivitas media pembelajaran digital juga memungkinkan terjadinya reinforcement atau penguatan perilaku belajar yang diinginkan. Melalui fitur kuis interaktif dan umpan balik yang diberikan oleh e-modul, anak dapat menerima penguatan atas jawaban yang benar, sehingga memotivasi mereka untuk mengulang belajar dengan antusias. Reinforcement ini menjadi bagian penting dalam memperkuat pembelajaran (Bandura, 1986).

Anak-anak belajar tidak hanya dari guru atau orang tua, tetapi juga dari interaksi dengan media yang mereka gunakan. Media pembelajaran seperti e-modul ceria yang dirancang dengan memperhatikan aspek kognitif sosial akan membantu anak belajar dengan cara yang lebih alami dan menyenangkan, sehingga meningkatkan hasil belajar mereka secara signifikan (Schunk, 2005). Model pembelajaran ini juga memperhatikan faktor lingkungan sebagai penentu dalam proses belajar. Lingkungan yang kaya stimulasi dengan media interaktif dapat mempercepat proses belajar bahasa pada anak usia dini. Anak akan lebih aktif berpartisipasi ketika mereka merasa nyaman dan terhibur dengan media pembelajaran yang digunakan (Bandura, 1986).

Teori ini juga menekankan pentingnya aspek sosial dan emosional dalam pembelajaran. Anak-anak yang belajar dengan media yang menyenangkan dan memberikan penguatan positif akan lebih merasa dihargai dan termotivasi. Hal ini sesuai dengan prinsip psikologi perkembangan yang menyatakan bahwa motivasi dan emosi berperan besar dalam pembelajaran anak usia dini (Ormrod, 2017). Penerapan teori

kognitif sosial dalam pengembangan e-modul cerita memungkinkan adanya modeling behavior melalui tokoh animasi atau narasi yang digunakan dalam modul. Anak-anak dapat meniru cara pengucapan, intonasi, dan penggunaan kata yang benar, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan (Bandura, 1986).

Teori kognitif sosial menyediakan landasan yang kuat untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif seperti e-modul cerita dalam mendukung pembelajaran Literasi Bahasa pada anak usia dini. Melalui pengamatan, interaksi, penguatan, dan pengembangan self-efficacy, anak dapat belajar secara optimal dan meningkatkan literasi mereka dengan cara yang menyenangkan dan bermakna (Schunk & DiBenedetto, 2020).

2. Teori Perkembangan Kognitif

Jean Piaget adalah salah satu tokoh paling berpengaruh dalam memahami perkembangan kognitif anak. Piaget menyatakan bahwa perkembangan kognitif anak melalui serangkaian tahap yang terstruktur, dimana setiap tahap menunjukkan kemampuan berpikir yang berbeda. Pada usia 5–6 tahun, anak berada pada tahap pra-operasional, di mana mereka mulai menggunakan simbol dan bahasa untuk memahami dunia sekitar (Piaget, 1973).

Pada tahap pra-operasional, anak-anak mulai mampu berimajinasi dan menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi. Anak-anak masih sangat tergantung pada pengalaman konkret dan visualisasi untuk memahami konsep abstrak. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa yang

efektif harus menggunakan media yang kaya akan stimulasi visual dan konkret agar anak dapat memahami dengan lebih baik (Piaget, 1973). Piaget menegaskan bahwa anak-anak pada tahap ini cenderung berpikir egosentris, dimana mereka sulit memahami sudut pandang orang lain secara simultan. Media pembelajaran yang interaktif seperti e-modul cerita dapat membantu mengatasi keterbatasan ini dengan memberikan contoh konkret melalui gambar, animasi, dan suara yang memperjelas makna Literasi dan penggunaannya (Piaget, 1973).

Media pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif juga harus memperhatikan kemampuan anak dalam mengelola informasi. Anak pada tahap pra-operasional memerlukan materi yang tidak terlalu kompleks dan disajikan secara berurutan agar mereka dapat mengingat dan memahami dengan mudah (Richards et al., 2004). Piaget beranggapan bahwa pembelajaran yang paling efektif terjadi ketika anak aktif berpartisipasi dan mengalami sendiri proses belajar tersebut (learning by doing). E-modul yang dilengkapi aktivitas interaktif seperti kuis, drag-and-drop, dan permainan kata mampu mengaktifkan fungsi ini dan membuat anak lebih mudah menyerap materi pembelajaran (Piaget, 1973).

Tahap pra-operasional juga ditandai dengan kemampuan anak untuk belajar melalui imitasi dan simbolisasi. Penggunaan gambar dan suara dalam e-modul cerita sangat membantu anak untuk mengaitkan kata dengan objek atau tindakan secara langsung, memperkuat proses pembelajaran bahasa (Piaget & Inhelder, 2014). Piaget juga mengemukakan bahwa pembelajaran harus memperhatikan keseimbangan

antara asimilasi dan akomodasi. Anak harus dapat menyesuaikan skema kognitifnya saat menghadapi informasi baru tanpa kehilangan struktur pemahaman yang telah dimiliki. E-modul yang adaptif dan memberikan umpan balik langsung membantu proses ini dengan cara memberikan pengalaman belajar yang relevan dan menyesuaikan tingkat kesulitan (Piaget, 1952).

Media pembelajaran digital yang didesain sesuai dengan teori perkembangan kognitif dapat memfasilitasi tumbuhnya kemampuan berpikir simbolik anak sekaligus memperkaya literasi yang dimiliki, sehingga meningkatkan literasi bahasa mereka secara menyeluruh (Yatham et al., 2013). Teori perkembangan kognitif Piaget sangat relevan dalam pengembangan e-modul ceria untuk anak usia dini, karena menyesuaikan metode penyampaian materi dengan kemampuan kognitif anak, sehingga pembelajaran literasi bahasa menjadi lebih efektif dan bermakna (Piaget, 1973; Wadsworth, 2014).

3. Teori Multimedia Pembelajaran

Richard Mayer mengembangkan teori multimedia pembelajaran yang menyatakan bahwa pembelajaran lebih efektif jika menggunakan kombinasi media visual dan auditori secara bersamaan. Mayer menjelaskan dalam bukunya "Multimedia Learning" (2014) bahwa otak manusia memiliki dua kanal pemrosesan informasi, yakni kanal visual dan kanal auditori, yang bila digunakan secara bersamaan dapat meningkatkan pemahaman dan retensi materi. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat mengurangi beban kognitif dengan menyajikan

informasi secara dual-modality sehingga otak dapat mengolah informasi dengan lebih efisien. Kondisi ini sangat penting untuk anak usia dini yang memiliki kapasitas memori kerja terbatas. Penerapan teori Mayer dapat diwujudkan melalui e-modul ceria yang menggabungkan gambar, teks, suara, dan animasi. Pendekatan ini memungkinkan anak untuk belajar Literasi dan penggunaannya secara simultan dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan (Mayer, 2014a).

Mayer juga menekankan pentingnya desain media yang mempertimbangkan prinsip-prinsip seperti coherence (menghindari informasi yang tidak relevan), signaling (memberi petunjuk visual/auditori), redundancy (menghindari pengulangan informasi secara berlebihan), dan segmentasi (materi dibagi dalam bagian yang mudah dipahami). Prinsip-prinsip ini sangat relevan dalam pengembangan e-modul agar sesuai dengan kebutuhan anak usia dini. Teori multimedia juga menyatakan bahwa interaktivitas dapat meningkatkan keterlibatan kognitif siswa dalam proses belajar. E-modul yang menyediakan kuis interaktif dan aktivitas seperti drag-and-drop akan membantu anak aktif memproses informasi, sehingga meningkatkan pemahaman dan kemampuan mengingat Literasi (Mayer, 2014a).

Selain itu, multimedia learning theory mendukung penggunaan narasi audio yang menyertai teks dan gambar. Kondisi ini membantu anak-anak yang belum lancar membaca agar tetap dapat mengikuti materi pembelajaran dengan baik dan memperbaiki kemampuan mendengar serta pengucapan kata (Mayer & Moreno, 2003). Mayer juga menyoroti

pentingnya penyajian materi secara terstruktur dan bertahap agar tidak membebani kapasitas kognitif anak. Desain e-modul yang menerapkan segmentasi materi memungkinkan anak belajar dengan tempo yang sesuai sehingga hasil belajar lebih optimal. Implementasi teori multimedia dalam e-modul ceria diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar anak karena media yang interaktif dan menarik, sekaligus meningkatkan kemampuan literasi Literasi Bahasa melalui penyampaian materi yang efektif dan efisien (Mayer, 2014).

B. Landasan Teori

1. Konsep Modul

a. Pengertian Modul

Modul merupakan salah satu bentuk bahan ajar yang dirancang secara sistematis untuk mendukung proses pembelajaran secara mandiri. Menurut Prastowo (2019), modul adalah paket pembelajaran yang disusun secara lengkap dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan minimal dari guru. Modul biasanya disusun berdasarkan satu satuan materi yang fokus dan terarah. Pengertian modul juga dijelaskan oleh Depdiknas dalam (Safitri et al., 2022) yang menyatakan bahwa modul adalah bahan ajar yang disusun secara sistematis dan lengkap sehingga memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri.

Keunggulan modul adalah tersedianya materi, latihan, dan alat evaluasi dalam satu paket yang membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Modul memiliki fungsi sebagai media pembelajaran

yang mempermudah guru dalam menyampaikan materi serta membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran secara lebih mendalam. Menurut Rusman (2012), modul dapat berperan sebagai pedoman belajar mandiri yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Aspek kemandirian belajar menjadi hal utama yang harus diperhatikan dalam pengembangan modul.. Modul yang baik harus mampu mendorong siswa untuk belajar tanpa bergantung sepenuhnya pada guru. Kondisi ini sejalan dengan pendapat Sanjaya (2016) yang menyatakan bahwa modul harus dirancang agar siswa dapat mengatur waktu, bahan belajar, dan penilaian diri sendiri.

Suyadi (2020) menambahkan bahwa modul juga harus disusun dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik, terutama untuk anak usia dini yang memiliki kebutuhan khusus dalam pembelajaran. Modul anak usia dini perlu menggunakan bahasa sederhana, ilustrasi yang menarik, serta aktivitas yang interaktif agar dapat membantu perkembangan kognitif dan afektif anak. Selain itu, modul juga berfungsi sebagai alat evaluasi yang memberikan umpan balik bagi siswa. Dick, Carey, dan Carey (2009) mengemukakan bahwa modul yang baik tidak hanya menyajikan materi pembelajaran tetapi juga menyediakan soal latihan dan evaluasi yang membantu siswa mengetahui tingkat penguasaan materi.

Pengembangan modul tidak hanya terbatas pada format cetak tetapi juga berkembang menjadi modul elektronik atau e-modul. Mayer (2014) menyatakan bahwa e-modul yang menggunakan multimedia

seperti gambar, suara, dan animasi dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui pendekatan multisensorik. Sugiyono (2013) menjelaskan bahwa modul yang efektif harus memenuhi kriteria validitas isi, kelayakan media, dan kepraktisan penggunaan. Kondisi ini penting agar modul dapat digunakan secara optimal dalam berbagai kondisi pembelajaran, baik di kelas maupun dalam pembelajaran jarak jauh.

Pengembangan modul juga harus melalui proses validasi dan evaluasi untuk memastikan kualitasnya. Nieveen (2009) menegaskan bahwa evaluasi formatif selama pengembangan modul dan evaluasi sumatif setelah implementasi sangat penting untuk memperbaiki modul sehingga sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Secara keseluruhan, modul merupakan media pembelajaran yang strategis dan efektif untuk mendukung proses belajar mengajar. Melalui pengembangan yang tepat, modul dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa, menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik, dan memanfaatkan teknologi untuk memperkaya pengalaman belajar (Prastowo, 2019; Mayer, 2014; Rusman et al., 2012).

a. Karakteristik Modul

Modul sebagai media pembelajaran memiliki beberapa komponen utama yang harus dipenuhi agar dapat berfungsi secara optimal dalam proses belajar mengajar. Prastowo (2019) berpendapat bahwa komponen utama dalam modul meliputi tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, aktivitas pembelajaran, evaluasi, serta umpan balik.

Setiap komponen ini disusun secara sistematis untuk memudahkan peserta didik belajar secara mandiri. Tujuan pembelajaran dalam modul berfungsi sebagai panduan bagi siswa dan guru mengenai apa yang harus dicapai setelah menyelesaikan modul tersebut. Rusman (2012) menyatakan bahwa tujuan yang jelas akan membantu peserta didik memahami fokus pembelajaran dan memotivasi mereka untuk mencapai hasil yang diharapkan. Tujuan ini juga harus diukur dan terukur agar evaluasi dapat dilaksanakan dengan tepat.

Materi pembelajaran merupakan inti dari modul yang berisi konsep, teori, atau informasi yang ingin disampaikan. Depdiknas dalam (Safitri et al., 2022) menekankan bahwa materi harus relevan dengan tujuan pembelajaran dan disajikan dengan bahasa yang mudah dipahami serta disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik, terutama untuk anak usia dini. Aktivitas pembelajaran dalam modul berperan penting untuk mengaktifkan proses belajar peserta didik. Sanjaya (2016) menyatakan bahwa aktivitas yang dirancang harus mampu mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Aktivitas ini dapat berupa latihan soal, tugas proyek, atau simulasi yang sesuai dengan materi.

Evaluasi dalam modul berfungsi untuk mengukur sejauh mana peserta didik memahami materi yang telah dipelajari. Dick, Carey, dan Carey (2009) mengemukakan bahwa evaluasi harus meliputi berbagai bentuk soal atau tugas yang dapat mengukur berbagai aspek kompetensi siswa, baik pengetahuan maupun keterampilan. Umpan balik

merupakan komponen yang tidak kalah penting dalam modul. Mayer (2014) menegaskan bahwa umpan balik yang langsung dan jelas dapat membantu peserta didik memperbaiki kesalahan dan memahami materi lebih baik. Umpan balik juga dapat meningkatkan motivasi belajar karena siswa merasa didukung dan dipandu selama proses belajar.

Karakteristik modul juga harus diperhatikan agar modul dapat diterima dan digunakan dengan baik oleh peserta didik. Prastowo (2019) menjelaskan bahwa modul yang efektif harus memiliki karakteristik mandiri, sistematis, lengkap, menarik, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Karakter mandiri berarti modul memungkinkan siswa belajar tanpa ketergantungan penuh pada guru. Rusman (2012) menyatakan bahwa modul harus dirancang agar peserta didik dapat mengatur proses belajarnya sendiri, termasuk waktu dan urutan materi yang akan dipelajari.

Karakter sistematis menunjukkan bahwa materi dalam modul disusun secara logis dan runtut sehingga memudahkan pemahaman siswa. Depdiknas dalam (Safitri et al., 2022) menambahkan bahwa penyusunan materi secara bertahap dari yang mudah ke sulit sangat penting untuk memfasilitasi perkembangan kognitif peserta didik. Karakter lengkap dan menarik berkaitan dengan penyajian materi yang tidak hanya lengkap secara isi, tetapi juga disajikan dengan desain visual yang menarik dan aktivitas yang interaktif. Mayer (2014) menegaskan bahwa penggunaan elemen multimedia seperti gambar,

suara, dan animasi dapat meningkatkan minat belajar dan daya serap siswa.

Komponen dan karakteristik modul saling melengkapi untuk menciptakan bahan ajar yang efektif dan efisien. Pengembangan modul yang memperhatikan kedua aspek ini sangat penting untuk mendukung pembelajaran yang mandiri dan bermakna bagi peserta didik (Prastowo, 2019; Mayer, 2014; Rusman et al., 2012).

b. Jenis-jenis Modul

Modul merupakan bahan ajar yang disusun secara sistematis berdasarkan tujuan pembelajaran tertentu, dan dirancang agar peserta didik dapat belajar secara mandiri, baik dengan atau tanpa pendampingan guru. Modul memiliki berbagai jenis yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan konteks penerapan. Jenis-jenis modul ini umumnya dibedakan berdasarkan bentuk penyajiannya, fungsi, serta pendekatan atau strategi pembelajarannya (Majid & Rochman, 2014).

Modul dapat dikategorikan berdasarkan format penyajiannya menjadi dua, yaitu *modul cetak* dan *modul elektronik (e-modul)*. Modul cetak disusun dalam bentuk buku atau lembaran terstruktur yang dapat dipelajari secara konvensional. Sementara itu, e-modul merupakan bentuk digital dari modul yang dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti komputer, tablet, atau smartphone. E-modul biasanya dirancang interaktif dengan fitur multimedia seperti audio, video,

animasi, dan hyperlink yang meningkatkan motivasi belajar siswa (Suhartono & Agustina, 2021).

Berdasarkan fungsi penggunaannya, modul dibagi menjadi *modul pembelajaran mandiri* dan *modul pembelajaran terbimbing*. Modul mandiri dirancang agar siswa mampu mempelajari materi secara otonom tanpa bantuan langsung dari guru. Sementara itu, modul terbimbing digunakan dalam konteks pembelajaran yang masih melibatkan peran aktif guru sebagai fasilitator untuk mendampingi siswa dalam memahami isi modul (Rusman, 2017).

Modul juga dapat diklasifikasikan berdasarkan tujuan pembelajaran, yaitu *modul pengayaan*, *modul remedial*, dan *modul reguler*. Modul pengayaan ditujukan bagi siswa yang mampu menyelesaikan materi lebih cepat dan membutuhkan tantangan tambahan. Modul remedial difokuskan pada siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar sehingga memerlukan pengulangan materi dengan pendekatan berbeda. Sedangkan modul reguler disiapkan sebagai bahan ajar umum yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku (Dirjen Dikdasmen, 2008).

Berdasarkan pendekatan pembelajaran, terdapat modul yang berbasis *inkuiri*, *problem-based learning (PBL)*, dan *project-based learning (PjBL)*. Modul berbasis inkuiri menekankan pada proses menemukan pengetahuan melalui observasi dan eksperimen. PBL mengarahkan siswa untuk memecahkan masalah autentik dalam

konteks kehidupan nyata, sementara PjBL mengajak siswa merancang dan menyelesaikan proyek sebagai bentuk penerapan konsep yang telah dipelajari (Hosnan, 2014).

Modul juga dikategorikan berdasarkan jenjang pendidikan. Modul untuk pendidikan dasar dirancang dengan pendekatan tematik, banyak menggunakan ilustrasi dan aktivitas bermain. Sementara itu, modul untuk jenjang menengah dan tinggi lebih menekankan pada kedalaman materi dan pengembangan keterampilan berpikir kritis serta kemampuan analisis (Depdiknas, 2008). Hal ini menunjukkan bahwa desain modul harus adaptif terhadap tingkat perkembangan kognitif siswa.

Dalam konteks pembelajaran berbasis TIK, dikenal jenis modul *interaktif digital* yang memuat elemen seperti simulasi, kuis interaktif, video pembelajaran, dan pelacak kemajuan belajar siswa. Modul jenis ini memiliki keunggulan dalam meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa karena menyajikan pembelajaran dalam format yang menarik dan menyesuaikan dengan kebiasaan digital siswa saat ini (Nugroho, 2016). Dalam pengembangan karakter, juga dikenal *modul pembelajaran karakter* yang secara eksplisit menyisipkan nilai-nilai moral, etika, dan budi pekerti dalam isi dan kegiatan pembelajarannya. Modul ini sangat relevan digunakan dalam pendidikan dasar dan menengah untuk menanamkan nilai integritas, tanggung jawab, kerja sama, dan lainnya (Lickona, 2012).

Modul pelatihan keterampilan vokasional merupakan jenis modul yang dirancang untuk mengembangkan kompetensi teknis atau keterampilan kerja tertentu. Modul ini banyak digunakan di pendidikan vokasi atau pelatihan kerja dan sering kali menekankan pada pendekatan praktik langsung (*learning by doing*), seperti modul pelatihan menjahit, teknik las, atau instalasi listrik (Sudjana, 2010). Dalam pembelajaran jarak jauh (PJJ), modul menjadi instrumen penting dan dikembangkan dalam bentuk *modul blended learning*, yang menggabungkan unsur pembelajaran daring dan luring. Modul ini dirancang agar siswa dapat belajar secara fleksibel dengan pengaturan waktu dan tempat yang tidak kaku, tetapi tetap mendapatkan bimbingan yang terstruktur dari guru melalui platform digital (Widyastuti & Zulela, 2020).

Dengan demikian, keberagaman jenis modul menunjukkan fleksibilitas media ini dalam menjawab tantangan dan kebutuhan pendidikan modern. Penggunaan modul yang tepat, sesuai dengan konteks, tujuan, dan karakteristik siswa akan sangat membantu tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif. Pengembangan modul sebaiknya tidak hanya memperhatikan isi, tetapi juga metode penyampaian dan desain pembelajaran yang inovatif dan menarik.

c. Tujuan Modul

Modul sebagai salah satu bentuk bahan ajar memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Tujuan utama penyusunan modul adalah untuk membantu peserta didik belajar secara mandiri dengan alur yang sistematis, terarah, dan sesuai dengan kompetensi yang diharapkan. Modul memungkinkan peserta didik untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajarnya masing-masing (Majid & Rochman, 2014).

Salah satu tujuan fundamental dari penggunaan modul adalah untuk mendorong kemandirian belajar siswa. Dalam modul, siswa diarahkan untuk aktif dalam mengeksplorasi materi, menyelesaikan latihan, dan melakukan refleksi terhadap hasil belajar mereka sendiri. Hal ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran konstruktivistik yang menekankan peran aktif siswa dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar (Sanjaya, 2016).

Selain itu, modul bertujuan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih sistematis dan terstruktur. Modul disusun dengan urutan logis berdasarkan capaian pembelajaran dan tujuan instruksional, sehingga guru memiliki panduan yang jelas dalam mengelola proses belajar. Dengan adanya modul, beban kerja guru dalam menyiapkan bahan ajar dapat berkurang karena materi sudah terorganisasi dengan baik (Depdiknas, 2008).

Modul juga berfungsi sebagai alat bantu untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan individual siswa. Karena bersifat fleksibel, modul dapat dirancang untuk siswa dengan berbagai tingkat kemampuan, baik untuk kebutuhan remedial maupun pengayaan. Dengan kata lain, modul memungkinkan implementasi pembelajaran diferensiasi yang efektif (Suryosubroto, 2009).

Tujuan lain dari penggunaan modul adalah untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar. Modul yang dirancang secara menarik, apalagi dalam bentuk e-modul interaktif, dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar karena menyajikan konten yang relevan dan menyenangkan. Unsur visual, audio, dan aktivitas dalam modul membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Nugroho, 2016). Modul juga dirancang untuk membantu pencapaian kompetensi dasar (KD) dan indikator pembelajaran secara lebih terfokus. Dalam modul, setiap bagian pembelajaran diarahkan pada pencapaian kompetensi tertentu, disertai latihan soal dan evaluasi yang relevan. Dengan demikian, guru dapat mengukur sejauh mana siswa telah menguasai materi yang diajarkan (Rusman, 2017).

Selanjutnya, penggunaan modul bertujuan untuk memfasilitasi pembelajaran jarak jauh (PJJ), terutama dalam konteks pendidikan modern yang didukung oleh teknologi. Modul dapat diakses kapan saja dan di mana saja, menjadikannya alat bantu utama dalam pembelajaran daring atau blended learning. Hal ini memperkuat konsep pembelajaran

fleksibel yang tidak terbatas ruang dan waktu (Widyastuti & Zulela, 2020).

Tujuan lain yang tak kalah penting adalah mengembangkan keterampilan belajar mandiri dan berpikir kritis siswa. Modul biasanya memuat aktivitas yang mendorong siswa untuk berpikir, menganalisis, menyimpulkan, bahkan mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Proses ini membentuk kemampuan belajar seumur hidup (lifelong learning) yang sangat penting dalam dunia modern (Hosnan, 2014).

Modul juga digunakan untuk menstandarkan materi pembelajaran agar kualitas pembelajaran seragam antar kelas atau sekolah. Hal ini penting dalam pelaksanaan kurikulum nasional yang menuntut kesetaraan pencapaian kompetensi di berbagai satuan pendidikan. Modul menjadi acuan dalam penyampaian materi agar sesuai dengan standar kurikulum (Dirjen Dikdasmen, 2008). Modul dirancang untuk mempermudah proses evaluasi pembelajaran. Dengan struktur modul yang memuat tujuan, kegiatan belajar, latihan, dan evaluasi, guru lebih mudah dalam melakukan penilaian formatif maupun sumatif. Siswa pun mendapatkan umpan balik langsung dari aktivitas yang mereka kerjakan dalam modul, yang dapat meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan (Sudjana, 2010).

d. Manfaat dan Fungsi Modul

Modul sebagai bahan ajar mandiri memiliki peranan penting dalam menunjang proses belajar mengajar. Secara umum, modul berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan materi pelajaran secara sistematis, lengkap, dan terstruktur, sehingga mempermudah siswa dalam memahami isi pembelajaran. Keberadaan modul sangat membantu baik bagi guru sebagai fasilitator maupun siswa sebagai subjek pembelajaran (Majid & Rochman, 2014).

Salah satu manfaat utama modul adalah menumbuhkan kemandirian belajar siswa. Karena dirancang untuk dipelajari secara mandiri, modul mendorong siswa untuk bertanggung jawab atas proses belajarnya sendiri. Hal ini penting dalam mengembangkan sikap disiplin, inisiatif, dan rasa percaya diri siswa, terutama dalam konteks pembelajaran berbasis kompetensi (Sanjaya, 2016).

Selain itu, modul berfungsi sebagai alat bantu guru dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Guru dapat menggunakan modul sebagai pedoman dalam menyampaikan materi, melaksanakan kegiatan belajar, hingga melakukan evaluasi. Modul membantu guru memastikan bahwa proses pembelajaran berjalan sesuai dengan tujuan dan standar kompetensi yang ditetapkan (Depdiknas, 2008).

Modul juga memberikan fleksibilitas waktu dan tempat dalam belajar. Dalam pembelajaran modern, khususnya pada sistem

pembelajaran jarak jauh atau blended learning, modul menjadi sangat penting karena memungkinkan siswa belajar kapan saja dan di mana saja. Hal ini menjadikan modul sebagai sarana belajar yang efektif dalam menghadapi tantangan era digital (Widyastuti & Zulela, 2020).

Manfaat lain dari modul adalah menyediakan materi yang sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar siswa. Tidak semua siswa dapat belajar dengan kecepatan yang sama. Modul memungkinkan siswa yang cepat memahami materi untuk melanjutkan ke topik berikutnya, sementara siswa yang lebih lambat dapat mengulang kembali bagian tertentu sesuai kebutuhannya (Rusman, 2017).

Modul juga memiliki fungsi sebagai alat evaluasi pembelajaran. Di dalam modul biasanya disisipkan latihan soal dan evaluasi yang dirancang untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Dengan demikian, guru dapat mengetahui sejauh mana siswa telah mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Sudjana, 2010). Dalam konteks pengembangan karakter, modul juga dapat berfungsi sebagai media internalisasi nilai dan sikap positif. Ketika modul dirancang dengan muatan karakter seperti tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, dan kepedulian sosial, maka siswa tidak hanya belajar aspek kognitif tetapi juga afektif. Ini memperkuat fungsi pendidikan sebagai pembentuk karakter (Lickona, 2012).

Modul memiliki manfaat strategis dalam menstandarkan materi ajar. Terutama dalam skala institusi pendidikan, penggunaan modul

dapat memastikan bahwa semua siswa di berbagai kelas atau sekolah memperoleh materi yang sama dengan standar kualitas yang seragam. Ini penting untuk menjamin pemerataan mutu pendidikan (Dirjen Dikdasmen, 2008).

Modul juga berguna sebagai alat pengayaan dan remedial. Siswa yang telah menguasai materi dasar dapat menggunakan modul pengayaan untuk memperluas pemahaman dan keterampilan mereka, sedangkan siswa yang belum mencapai ketuntasan dapat diberikan modul remedial yang dirancang secara khusus untuk mengulang dan memperdalam materi yang belum dipahami (Suryosubroto, 2009). Secara keseluruhan, modul memiliki peran sentral dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, mandiri, dan bermakna. Dengan desain yang baik, modul dapat menumbuhkan motivasi, meningkatkan hasil belajar, dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Oleh karena itu, guru dan pengembang pembelajaran perlu terus meningkatkan kualitas modul agar sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik (Nugroho, 2016).

2. Konsep E-Modul

a. Pengertian E Modul

E-modul merupakan singkatan dari elektronik modul yang merujuk pada bahan ajar berbentuk digital yang dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti komputer, tablet, maupun smartphone. Arsyad (2011) berpendapat bahwa e-modul adalah salah satu jenis bahan ajar yang dikemas secara interaktif dan

terstruktur untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. E-modul dapat menjadi pilihan efektif untuk proses pembelajaran karena menawarkan kemudahan akses dan tampilan yang menarik, terutama dalam konteks era digital saat ini.

E-modul dirancang agar interaktif dan mandiri sehingga peserta didik dapat belajar secara individual tanpa selalu bergantung pada guru. Menurut Surjono (2013), e-modul mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih fleksibel dan personalisasi karena siswa dapat mengulang materi, melakukan latihan, dan mengakses sumber belajar tambahan secara mandiri. Kondisi ini tentu saja meningkatkan efektivitas pembelajaran.

E-modul tidak hanya berfungsi sebagai media penyampai materi tetapi juga dilengkapi dengan berbagai fitur seperti animasi, video, kuis interaktif, dan umpan balik otomatis yang membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Nugroho (2024) mengemukakan bahwa penggunaan multimedia dalam e-modul mampu meningkatkan motivasi belajar dan mempermudah pemahaman konsep yang kompleks. E-modul memungkinkan guru untuk menyampaikan materi dengan lebih konsisten dan terstruktur, sehingga meningkatkan efisiensi waktu dan kualitas pembelajaran. Sari dan Rahman (2019) mengemukakan bahwa e-modul memungkinkan guru untuk menyajikan materi secara lengkap dan dapat diakses kapan saja sehingga proses pembelajaran

tidak terbatas oleh waktu dan ruang. Kondisi ini sangat relevan terutama dalam situasi pembelajaran jarak jauh (PJJ).

E-modul memfasilitasi pembelajaran mandiri yang dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa. Menurut Wulandari dan Putra (2018), e-modul yang dirancang dengan prinsip self-learning dapat membantu siswa untuk belajar secara sistematis, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, serta meningkatkan kompetensi sesuai dengan kebutuhan masing-masing individu. Pembuatan e-modul harus memperhatikan aspek pedagogis dan teknis dalam segi penyusunannya. Rahmat (2019) menyatakan bahwa e-modul yang efektif harus memiliki tujuan pembelajaran yang jelas, konten yang relevan dan akurat, serta desain yang user-friendly agar mudah digunakan oleh peserta didik tanpa mengalami kesulitan teknis. Aspek ini menjadi kunci keberhasilan implementasi e-modul dalam pembelajaran.

Perkembangan teknologi digital juga berperan besar dalam kemajuan e-modul. Seperti dijelaskan oleh Prasetyo (2022), kemajuan teknologi memungkinkan pembuatan e-modul yang lebih dinamis dan interaktif, memanfaatkan teknologi terkini seperti augmented reality (AR) dan virtual reality (VR) untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan mendalam. Penggunaan e-modul juga sejalan dengan paradigma pembelajaran modern yang mengedepankan pembelajaran berbasis teknologi dan informasi. Hidayat (2022) menyatakan bahwa e-modul mendukung konsep

pembelajaran 4.0 yang menuntut pembelajaran yang lebih adaptif, kreatif, dan inovatif sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan generasi digital.

E-modul juga memiliki potensi untuk menjembatani kesenjangan pendidikan, terutama bagi daerah yang sulit dijangkau guru atau fasilitas belajar. Hasanah dan Sari (2023) menyatakan bahwa e-modul menjadi solusi untuk memperluas akses pendidikan berkualitas bagi semua lapisan masyarakat dengan memanfaatkan jaringan internet dan perangkat digital.

b. Kriteria E-Modul

Dalam pengembangan media pembelajaran digital, e-modul merupakan bentuk bahan ajar yang terstruktur dan disajikan secara elektronik, sehingga dapat digunakan secara fleksibel melalui perangkat digital. Agar e-modul dapat digunakan secara efektif dan efisien dalam proses pembelajaran, maka harus memenuhi sejumlah kriteria yang mencerminkan kualitas isi, penyajian, dan teknis.

Menurut Prastowo (2019), kriteria e-modul yang baik meliputi:

1. Kejelasan tujuan pembelajaran,
2. Sistematika penyajian yang logis,
3. Kesesuaian materi dengan kurikulum,

4. Kelengkapan unsur media seperti teks, gambar, audio, dan animasi,
5. Adanya evaluasi dan umpan balik, **serta**
6. Keterlibatan aktif pengguna (interaktivitas).

Sementara itu, menurut Warsita (2008), e-modul harus mampu memfasilitasi peserta didik untuk belajar mandiri, memberikan akses informasi yang luas, dan menyajikan materi secara visual dan audio untuk menyesuaikan berbagai gaya belajar siswa.

Kriteria tambahan disampaikan oleh Ramdani & Hidayati (2021), yang menekankan bahwa e-modul harus:

1. Mudah digunakan (user friendly),
2. Responsif terhadap berbagai perangkat (responsive design),
3. Memiliki navigasi yang jelas, serta
4. Mengandung fitur penilaian diri atau evaluasi mandiri.

Selain itu, kebermanfaatan e-modul juga bergantung pada relevansi isi dengan kebutuhan peserta didik, tampilan visual yang menarik, serta ketersediaan interaksi yang memberikan pengalaman belajar menyenangkan dan bermakna, terutama bagi anak usia dini (Yuliana, 2020).

Dengan terpenuhinya kriteria tersebut, e-modul dapat menjadi media pembelajaran yang efektif untuk mendukung

pembelajaran aktif, mandiri, serta meningkatkan motivasi dan capaian belajar peserta didik.

c. Manfaat E-Modul

E-modul memberikan banyak manfaat dalam dunia pendidikan, salah satunya adalah kemudahan akses belajar bagi peserta didik. Arsyad (2011) berpendapat bahwa e-modul memungkinkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja tanpa harus bergantung pada waktu tatap muka dengan guru. Kondisi ini sangat membantu siswa dalam mengatur waktu belajarnya secara fleksibel. E-modul dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran karena menyajikan materi secara interaktif dan menarik. Nugroho (2020) menjelaskan bahwa penggunaan multimedia dalam e-modul, seperti animasi dan video, mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan membantu pemahaman konsep yang sulit dijelaskan secara verbal atau tertulis.

Manfaat lain dari e-modul adalah mendukung pembelajaran mandiri. Surjono (2013) menegaskan bahwa e-modul dirancang untuk memfasilitasi siswa belajar secara mandiri dengan panduan yang jelas, sehingga dapat meningkatkan kemandirian dan tanggung jawab siswa dalam proses belajar mereka. E-modul juga memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara konsisten. Sari dan Rahman (2019) menyatakan bahwa guru dapat menyusun materi secara lengkap dan terstruktur dalam e-modul, sehingga penyampaian materi

menjadi lebih sistematis dan dapat diulang oleh siswa tanpa batasan waktu.

E-modul memiliki peranan penting dalam konteks pembelajaran jarak jauh. Hasanah dan Sari (2023) mengungkapkan bahwa e-modul menjadi solusi pembelajaran efektif selama pandemi COVID-19, karena memungkinkan siswa tetap belajar dari rumah dengan materi yang lengkap dan mudah dipahami. Manfaat selanjutnya adalah e-modul mampu meningkatkan interaksi belajar melalui fitur interaktif seperti kuis dan latihan soal. Wulandari dan Putra (2018) menyebutkan bahwa fitur-fitur tersebut membantu siswa untuk mengukur pemahaman mereka secara langsung dan mendapatkan umpan balik secara otomatis.

E-modul membantu menghemat biaya cetak dan distribusi buku teks, sehingga anggaran pendidikan dapat digunakan lebih efektif. Rahmat (2019) menuturkan bahwa e-modul yang didistribusikan secara digital memungkinkan penghematan biaya produksi serta memberikan kemudahan dalam pembaruan konten. E-modul juga mendukung pembelajaran yang ramah lingkungan. Prasetyo (2024) mengemukakan bahwa penggunaan bahan ajar elektronik mengurangi penggunaan kertas, sehingga berdampak positif terhadap upaya pelestarian lingkungan dan pengurangan limbah.

E-modul dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa yang beragam. Hidayat (2019) menjelaskan bahwa e-modul

memungkinkan modifikasi konten dan metode penyampaian yang sesuai dengan tingkat kemampuan dan gaya belajar siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih personal dan efektif. E-modul berpotensi memperluas akses pendidikan ke daerah-daerah yang sulit dijangkau secara geografis. Hasanah dan Sari (2023) menambahkan bahwa e-modul menjadi media yang strategis dalam menjembatani kesenjangan pendidikan dan meningkatkan kualitas pembelajaran di seluruh wilayah.

d. E-Modul Sebagai Media Pembelajaran

E-modul merupakan salah satu bentuk inovasi media pembelajaran yang hadir sebagai respon terhadap perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. E-modul dianggap sebagai media yang efektif karena mampu menghadirkan materi pembelajaran secara interaktif dan fleksibel (Arsyad, 2011). Media ini tidak hanya menyajikan teks, tetapi juga gambar, audio, video, dan animasi yang menunjang proses belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

E-modul memiliki peran penting dalam mendukung proses belajar-mengajar. E-modul memungkinkan penyampaian materi dilaksanakan secara sistematis dan terstruktur, sehingga peserta didik dapat memahami isi materi secara bertahap sesuai dengan tingkat kemampuan masing-masing (Surjono, 2013). Fitur navigasi yang mudah memungkinkan peserta didik mengakses materi sesuai kebutuhan, sehingga meningkatkan efisiensi waktu belajar.

Salah satu keunggulan e-modul sebagai media pembelajaran adalah kemampuannya mendorong pembelajaran mandiri. Wulandari dan Putra (2018) menyatakan e-modul dirancang untuk memberi keleluasaan bagi siswa dalam mengatur waktu, kecepatan, dan cara belajarnya. Kondisi ini memungkinkan siswa untuk lebih bertanggung jawab terhadap proses belajarnya sendiri, yang merupakan esensi dari pembelajaran berbasis siswa (*student-centered learning*). E-modul mendukung pembelajaran interaktif yang melibatkan siswa secara aktif. E-modul memungkinkan siswa berinteraksi dengan materi melalui soal latihan, kuis, dan feedback otomatis, sehingga meningkatkan efektivitas belajar (Nugroho et al., 2020). Interaksi ini penting untuk meningkatkan daya serap materi dan menjaga keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

E-modul sangat berguna dalam pembelajaran jarak jauh atau *blended learning* karena memungkinkan siswa belajar secara mandiri dan fleksibel. Rahmat (2019) menyatakan bahwa e-modul dapat menjadi pengganti kehadiran guru dalam pembelajaran daring karena telah dilengkapi petunjuk, penjelasan, dan evaluasi mandiri yang memadai. E-modul sangat relevan digunakan pada masa pandemi maupun untuk pembelajaran jarak jauh secara umum. E-modul juga bersifat praktis dan mudah disebarluaskan. File e-modul yang berformat digital dapat dibagikan melalui internet, email, atau *learning management system (LMS)* seperti Moodle dan Google

Classroom (Sulistyorini et al., 2024). Kondisi sangat mendukung prinsip efisiensi dan efektivitas dalam distribusi bahan ajar.

E-modul dapat dirancang untuk memenuhi kebutuhan dan karakteristik peserta didik, sehingga meningkatkan hasil belajar. Hidayat (2019) menyebutkan bahwa e-modul memungkinkan penerapan prinsip pembelajaran diferensiasi karena dapat dikembangkan dengan variasi konten dan gaya penyajian yang sesuai dengan gaya belajar siswa. Lebih jauh lagi, e-modul sebagai media pembelajaran juga berfungsi sebagai alat asesmen formatif. Beberapa e-modul dilengkapi dengan fitur evaluasi yang memberi umpan balik langsung atas jawaban siswa, sehingga mereka dapat mengetahui tingkat penguasaan materi secara cepat (Hasanah et al., 2023). Kondisi memperkuat peran e-modul dalam proses penilaian belajar siswa.

Keberadaan e-modul juga mempermudah guru dalam mendokumentasikan dan mengevaluasi proses pembelajaran. E-modul memungkinkan guru memantau kemajuan siswa secara online dan menyesuaikan strategi pembelajaran berdasarkan data yang diperoleh (Sari et al., 2019). Kondisi memperkuat keterpaduan antara teknologi dan praktik pembelajaran. E-modul sebagai media pembelajaran menjadi alternatif yang sangat potensial dalam pendidikan abad ke-21. Perpaduan antara konten digital, interaktivitas, dan fleksibilitas menjadikan e-modul sebagai

alat bantu yang tidak hanya efisien, tetapi juga efektif dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa.

e. E-Modul Sebagai Bahan Ajar Interaktif

E-modul merupakan salah satu bentuk bahan ajar elektronik yang dikembangkan dengan pendekatan digital dan interaktif untuk mendukung proses pembelajaran. E-modul menawarkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik dengan menggunakan elemen multimedia seperti teks, gambar, animasi, video, dan audio (Arsyad, 2011). Integrasi berbagai media ini bertujuan meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Keinteraktifan e-modul terletak pada kemampuannya untuk memberikan ruang interaksi antara siswa dengan konten, seperti latihan soal dengan feedback otomatis, pengisian jawaban, hingga penilaian mandiri. Nugroho (2020) menyatakan bahwa komponen interaktif dalam e-modul memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif karena siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga pelaku utama dalam proses belajar. Salah satu prinsip utama dari bahan ajar interaktif adalah adanya keterlibatan aktif peserta didik. E-modul mendukung hal ini melalui fitur navigasi yang memungkinkan siswa menjelajah isi modul secara non-linear, memilih bagian yang ingin dipelajari terlebih dahulu, serta mengulang materi sesuai kebutuhan (Wulandari, 2018). Hal ini membuat pembelajaran lebih fleksibel dan personal.

Rahmat (2019) menambahkan bahwa e-modul interaktif tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga menuntun siswa melalui aktivitas-aktivitas pembelajaran yang dirancang sesuai kaidah pedagogis. Aktivitas tersebut mencakup penugasan, pertanyaan reflektif, dan studi kasus yang mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam memahami konsep. E-modul juga memungkinkan guru untuk menanamkan prinsip evaluasi formatif secara langsung. Dalam bahan ajar interaktif ini, siswa dapat mengerjakan soal-soal latihan yang dilengkapi dengan kunci jawaban atau umpan balik langsung (Sari et al., 2019). E-modul memungkinkan siswa untuk mengevaluasi diri sendiri melalui feedback otomatis, sehingga mereka dapat fokus pada area yang perlu ditingkatkan.

E-modul juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang adaptif. Hidayat (2019) mengungkapkan bahwa dengan memanfaatkan teknologi, e-modul dapat menyesuaikan konten dan tingkat kesulitan materi dengan kemampuan siswa, sehingga pembelajaran lebih efektif dan tidak membosankan. E-modul interaktif sangat mendukung pembelajaran berbasis teknologi. Prasetyo (2024) menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi seperti augmented reality dan multimedia interaktif dalam e-modul dapat meningkatkan konsentrasi dan ketertarikan siswa terhadap materi, terutama untuk pelajaran sains atau matematika yang bersifat abstrak.

Hasanah dan Sari (2023) menyatakan bahwa e-modul interaktif sangat relevan digunakan dalam pembelajaran jarak jauh, terutama di daerah terpencil yang memiliki keterbatasan fasilitas pendidikan. E-modul memungkinkan guru untuk memberikan pembelajaran berkualitas tinggi meskipun dalam format online atau jarak jauh. E-modul interaktif juga memberikan kemudahan bagi guru dalam mengelola pembelajaran. Guru dapat memantau aktivitas siswa, menyusun konten, serta menyesuaikan pendekatan pembelajaran berbasis data hasil belajar siswa dalam e-modul (Surjono, 2013). Kondisi ini meningkatkan efektivitas peran guru dalam pembelajaran modern.

E-modul sebagai bahan ajar interaktif memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Keunggulannya dalam menyajikan konten yang menarik, interaktif, dan adaptif menjadikan e-modul sebagai pilihan utama bahan ajar di era digital saat ini.

4. Pembelajaran Literasi Bahasa

Pembelajaran Literasi merupakan pendekatan yang mengintegrasikan tiga komponen penting, yaitu konsep, sajian, dan tanya-jawab. Istilah "Literasi" sendiri adalah akronim dari ketiga unsur tersebut. Strategi ini dikembangkan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi kebahasaan dan sastra secara lebih terstruktur, menyenangkan, dan aktif (Salamun et al., 2023) Pembelajaran Literasi membantu siswa dalam memahami konsep dasar materi Literasi Bahasa,

seperti struktur kalimat, jenis kata, hingga aturan penulisan, dengan lebih mudah.

Pada tahap konsep, Guru menjelaskan materi secara ringkas dan sistematis agar siswa memperoleh pemahaman awal sebelum melakukan kegiatan eksploratif (Apriani & Mujiburrahman, 2022). Pendekatan ini cocok digunakan dalam pembelajaran tematik maupun keterampilan berbahasa seperti membaca dan menulis. Tahap sajian dalam Literasi melibatkan penyajian contoh-contoh konkret berupa teks, paragraf, atau kalimat yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Sajian ini penting agar siswa dapat melihat penerapan konsep dalam konteks yang nyata. Contohnya, saat mempelajari majas, siswa diberi kutipan puisi atau cerita pendek yang mengandung majas tertentu (Lestari & Sari, 2021).

Siswa diajak memasuki tahap tanya-jawab yang bersifat dialogis dan partisipatif setelah memahami konsep dan melihat contoh sajian. Pada tahap ini, guru memancing siswa dengan pertanyaan-pertanyaan terbuka agar mereka dapat mengkonstruksi sendiri pemahamannya. Interaksi ini sangat penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan komunikasi siswa (Abi Hamid et al., 2020). Pembelajaran Literasi sangat sejalan dengan pendekatan konstruktivisme karena menekankan pada pembelajaran yang bermakna. Siswa tidak hanya menghafal teori, tetapi aktif membangun pengetahuannya melalui aktivitas bertanya, berdiskusi, dan menarik kesimpulan dari teks yang dipelajari (Sanjaya, 2016). Kondisi ini memberikan kontribusi besar terhadap pengembangan kompetensi literasi siswa.

Metode Literasi juga mendukung diferensiasi dalam pembelajaran Literasi Bahasa. Guru dapat menyusun variasi sajian dan pertanyaan yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa. Ini memungkinkan siswa dengan gaya belajar berbeda tetap dapat mengikuti pembelajaran dengan optimal (Elviya & Sukartiningsih, 2023). Pembelajaran menjadi lebih inklusif dan adaptif. Media pembelajaran digital seperti e-modul, video, dan kuis interaktif dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan menggunakan Literasi. Teknologi dapat dimanfaatkan untuk menyajikan materi dengan visual yang menarik, memperkaya contoh teks, dan menyediakan fitur tanya-jawab secara daring (Hidayat et al., 2019). Integrasi ini akan meningkatkan minat belajar siswa dalam memahami Literasi Bahasa.

Literasi juga efektif diterapkan dalam pembelajaran keterampilan menulis. Siswa diberikan pemahaman konsep (misalnya struktur teks deskripsi), lalu disajikan contoh teks yang baik dan menarik, sebelum kemudian ditantang untuk menjawab pertanyaan dan menghasilkan karya tulis sendiri. Pendekatan ini terbukti mampu meningkatkan kualitas tulisan siswa secara signifikan (Lestari & Sari, 2021). Literasi juga memperkuat aspek evaluasi formatif dalam pembelajaran. Guru dapat melakukan penilaian berkelanjutan dari respons siswa di tahap tanya-jawab untuk mengidentifikasi sejauh mana pemahaman mereka dan memberikan umpan balik yang konstruktif (Nugroho et al., 2020). Kondisi ini membantu proses pembelajaran berjalan secara berkesinambungan.

Penggunaan Literasi dalam pembelajaran Literasi Bahasa dengan bantuan teknologi dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan membuat siswa lebih terlibat. Pendekatan ini dapat memperkaya pengalaman belajar siswa sekaligus meningkatkan kemampuan berbahasa mereka secara menyeluruh—baik aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap.

5. Pembelajaran Pada Jenjang Taman Kanak-Kanak

Pembelajaran pada jenjang Taman Kanak-Kanak (TK) memiliki peran yang sangat penting dalam meletakkan dasar perkembangan anak secara menyeluruh, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Stimulasi yang tepat dan terarah sangat penting bagi anak pada masa perkembangan ini untuk mendukung pertumbuhan dan kemampuan mereka (Mulyasa, 2012). Pendekatan pembelajaran di TK berbeda dengan jenjang pendidikan lainnya dan lebih menekankan pada aktivitas bermain yang bermakna.

Karakteristik pembelajaran di TK bersifat holistik, integratif, tematik, dan berbasis bermain. Metode pembelajaran yang diterapkan dirancang agar sesuai dengan dunia anak yang penuh dengan imajinasi dan keingintahuan. Anak-anak belajar dengan mengeksplorasi lingkungan sekitarnya melalui permainan, cerita, lagu, dan kegiatan seni yang menyenangkan (Istiana, 2014). Kondisi ini penting agar proses belajar terjadi secara alamiah tanpa tekanan. Pendekatan pembelajaran yang digunakan di TK biasanya bersifat sentra atau area. Anak belajar di berbagai area seperti sentra balok, sentra seni, sentra bahasa, dan sentra

sains. Setiap area memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan potensi secara maksimal melalui kegiatan yang terstruktur dan terpadu (Roopnarine & Johnson, 2013). Pembelajaran tidak terpisah antara bidang perkembangan, melainkan saling terkait satu sama lain.

Guru di TK berperan sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar yang aman, nyaman, dan mendukung perkembangan anak. Guru juga harus mampu mengamati kebutuhan dan minat anak agar pembelajaran dapat dikembangkan secara fleksibel dan individual (Samja et al., 2017). Perencanaan pembelajaran yang baik mencakup tujuan pembelajaran, kegiatan yang sesuai, serta penilaian perkembangan anak. Kegiatan belajar di TK harus melibatkan pengalaman langsung. Anak belajar lebih efektif ketika mereka terlibat dalam kegiatan konkret dan nyata seperti bermain pasir, meronce, melukis, menari, dan mendongeng. Aktivitas-aktivitas ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memperkuat keterampilan motorik halus, kemampuan sosial, serta perkembangan bahasa (May, 2010). Oleh sebab itu, pembelajaran di TK harus dikemas dalam suasana bermain yang edukatif.

Kurikulum yang diterapkan di TK mengacu pada Kurikulum Merdeka yang berfokus pada penguatan Profil Pelajar Pancasila dan pengembangan kemampuan fondasi anak usia dini. Pembelajaran harus menciptakan ruang bagi anak untuk menjadi pembelajar sepanjang hayat yang mandiri, kreatif, dan berkarakter (Khairiyah et al., 2023). Guru diharapkan mengembangkan pembelajaran berbasis proyek dan eksplorasi

yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Penilaian pembelajaran di TK tidak dilaksanakan secara kuantitatif, melainkan dengan pendekatan autentik. Guru mengamati perilaku, partisipasi, dan hasil karya anak untuk mengetahui capaian perkembangannya. Portofolio anak menjadi salah satu alat penting untuk mencatat progres belajar dan menjadi bahan komunikasi antara guru dan orang tua (Tasnim & Fahrudin, 2021). Penilaian ini harus bersifat deskriptif dan berorientasi pada proses.

Keterlibatan orang tua dalam proses pembelajaran di TK juga sangat esensial. Pendidikan anak usia dini tidak hanya menjadi tanggung jawab lembaga pendidikan, tetapi juga keluarga. Kolaborasi antara guru dan orang tua dapat memperkuat stimulasi yang diberikan kepada anak, baik di sekolah maupun di rumah (Sitorus, 2024). Kegiatan seperti parenting class, laporan perkembangan, dan kegiatan bersama menjadi sarana efektif untuk menjalin kemitraan ini. Lingkungan belajar yang disiapkan di TK harus mendukung tumbuh kembang anak secara optimal. Ruang kelas sebaiknya tertata sesuai dengan kebutuhan eksplorasi anak, seperti adanya pojok baca, pojok bermain peran, dan tempat berkarya. Lingkungan yang kaya akan rangsangan dapat memfasilitasi proses belajar anak menjadi lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan (Essa, 1992).

Pembelajaran pada jenjang Taman Kanak-Kanak harus berorientasi pada kebutuhan perkembangan anak, menggunakan pendekatan bermain sebagai strategi utama, dan dilaksanakan secara holistik. Melalui pembelajaran yang tepat, anak dapat tumbuh menjadi pribadi yang cerdas secara intelektual, emosional, sosial, dan spiritual sejak dini.

C. Penelitian Relevan

1. Pengembangan E-Modul Membaca Permulaan Anak Usia 5–6 Tahun Oleh Suhati & Astuti (2023)

Penelitian ini mengembangkan e-modul membaca permulaan menggunakan model ADDIE yang dirancang untuk anak usia dini. Modul ini dilengkapi dengan ilustrasi dan animasi yang menarik, serta disusun secara sistematis untuk membantu anak mengenal huruf, suku kata, dan kata sederhana. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan membaca permulaan anak (Suhati & Astuti, 2023). Temuan ini relevan sebagai dasar bahwa modul pembelajaran Literasi Bahasa yang ceria dan interaktif dapat meningkatkan literasi awal. Pendekatan visual dan berbasis aktivitas dalam penelitian ini sejalan dengan kebutuhan siswa TK yang belajar melalui pengalaman konkret dan visualisasi menarik.

2. Pengembangan Modul Ajar Literasi Dasar Berbasis Culturally Responsive Teaching dalam Sulistyaningrum & Kastuhandani (2023)

★ Penelitian ini mengembangkan modul literasi yang mengintegrasikan konteks budaya lokal ke dalam pembelajaran literasi dasar. Modul ini menggunakan media digital seperti Canva dan YouTube untuk menyajikan konten yang menarik. Hasilnya, peserta didik lebih antusias dalam belajar dan menunjukkan peningkatan kemampuan literasi. Studi ini memberikan inspirasi dalam pengembangan e-modul ceria dengan pendekatan kontekstual budaya, yang membuat pembelajaran Literasi Bahasa lebih relevan dan dekat dengan keseharian siswa. Ini penting untuk

anak TK agar mereka merasa familiar dan nyaman dengan materi yang diberikan (Sulistyaningrum & Kastuhandani, 2024).

3. Pengembangan E-Modul Literasi Berbasis Cerita Rakyat pada Pembelajaran Literasi Bahasa dalam Wijayanti (2022)

Penelitian ini memanfaatkan cerita rakyat sebagai bahan ajar literasi dalam e-modul yang dikembangkan untuk siswa sekolah dasar. unsur lokal dan visual digabungkan yang menarik, siswa lebih antusias dan memahami materi dengan lebih baik. Meskipun ditujukan untuk siswa SD, pendekatan ini sangat relevan untuk siswa TK dengan penyesuaian bahasa dan isi cerita. Cerita rakyat dapat menjadi sarana efektif dalam membentuk Literasi, struktur bahasa, dan nilai moral pada siswa usia dini melalui pembelajaran yang menyenangkan (Wijayanti et al., 2022).

4. Pengembangan E-Modul Berbasis Etnopedagogi untuk Pembelajaran Literasi Bahasa Oleh Rochmayanti (2023)

E-modul dalam penelitian ini dikembangkan dengan pendekatan etnopedagogi, yakni dengan memasukkan nilai-nilai budaya lokal sebagai bagian dari isi pembelajaran Literasi Bahasa. Modul ini menampilkan gambar budaya daerah, cerita rakyat, dan kosa kata lokal yang memperkuat identitas budaya siswa. Pembelajaran berbasis budaya ini terbukti meningkatkan minat belajar dan keterampilan literasi siswa. Pembelajaran Literasi Bahasa untuk siswa TK dapat dilaksanakan dengan menggunakan visual yang menarik dan bahasa sederhana yang sesuai dengan konteks budaya mereka (Rochmayanti & Istiningsih, 2023).

5. DOCI: Pengembangan Modul Pelatihan Mendongeng Anak Usia Dini Oleh Maryanti, Khadijah, & Sitorus (2022)

Modul ini dikembangkan untuk melatih guru dan orang tua dalam mendongeng kepada anak usia dini. Modul DOCI (Dongeng Cilik) menggunakan pendekatan naratif dan aktivitas bermain yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan bahasa dan sosial anak usia 6–8 tahun. Hasilnya menunjukkan bahwa anak-anak lebih aktif, kreatif, dan komunikatif setelah menggunakan modul ini. Penelitian ini memperkuat pentingnya penggunaan cerita dan metode interaktif dalam pembelajaran Literasi Bahasa, terutama untuk meningkatkan pramembaca dan pemahaman lisan siswa TK secara menyenangkan dan efektif (Maryanti et al., 2022).

Kelima penelitian tersebut memberikan kontribusi penting bagi pengembangan e-modul cerita di TK, baik dari sisi konten (berbasis budaya dan cerita), metode (visual, animatif, dan interaktif), maupun media (berbasis digital dan ramah anak). E-modul yang dikembangkan hendaknya mempertimbangkan karakteristik usia anak TK yang belajar melalui pengalaman konkret, cerita, dan gambar yang menarik. Pendekatan yang menyenangkan tidak hanya meningkatkan literasi, tetapi juga membentuk sikap positif terhadap Literasi Bahasa sejak dini.

D. Kerangka Pikir

