

Pengembangan Model *E-book Story* Sebagai Media Pembelajaran Sosial Emosional Kelompok B1 TK Negeri Model Malang

Fitri Anjarwati¹, Rina Wijayanti², dan F.I Soekarman³
Universitas Kanjuruhan Malang
e-mail: amaliaf421@gmail.com

Abstract

The purpose of this research to develop media learning uses information technology in the form of e-book story is expected to be used as one of alternative media learning social emotional for children interesting, efficient, and effective. Procedure development media e-book story in learning social emotional this is: 1) for research and the collection of information, 2) make the planning, next evaluation experts, 3) develop the, 4) to pilot the field small group with 10 subject, 5) do revision products. Instrument used be the questionnaire contains about arrangement of products and product have been made. Technique analysis the data used was the qualitative and quantitative analysis of the percentage. The result of developing this is 98% of the children interested in a media e-book story in learning social emotional early childhood, 90% media e-book story efficient used children, and 85,38% media e-book story effective.

Keywords: *Development, Media E-book story, Social and Emotional Learning*

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan teknologi informasi dalam bentuk *e-book story* yang diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu media alternatif pembelajaran sosial emosional bagi anak-anak yang menarik, efisien, dan efektif. Prosedur pengembangan media *e-book* cerita dalam pembelajaran sosial emosional ini adalah: 1) untuk penelitian dan pengumpulan informasi, 2) membuat perencanaan, ahli evaluasi berikutnya, 3) mengembangkan, 4) menjadi pilot kelompok kecil lapangan dengan 10 subjek, 5) melakukan revisi produk. Instrumen yang digunakan berupa kuesioner yang berisi tentang pengaturan produk dan produk yang telah dibuat. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis persentase dan kualitatif. Hasil dari pengembangan ini adalah 98% anak-anak tertarik pada media *e-book story* dalam belajar emosi sosial anak usia dini, 90% media *e-book* cerita yang digunakan anak-anak yang efisien, dan 85,38% media *e-book story* yang efektif.

Kata Kunci : Pengembangan, Media *E-book story*, Pembelajaran Sosial dan Emosional

PENDAHULUAN

Dalam Undang-undang SISDIKNAS Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 28 ayat 3 Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik fisik maupun psikis yang meliputi nilai agama dan moral, sosial, emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, motorik dan seni sebagai wahana, untuk siap memasuki pendidikan dasar. Masa emas anak memiliki rentang usia yang terbatas sehingga aspek perkembangan pada anak usia dini harus dikembangkan secara merata dan difasilitasi seoptimal mungkin agar tidak ada satu fase yang terlewatkan. Sehingga tidak melulu fokus pada perkembangan akademik atau kognitif saja akan tetapi pembentukan sosial emosional anak perlu dikembangkan sejak dini. Anak tidak akan bisa berkembang baik apabila hanya IQ (*Intelligence Quotient*) yang dikembangkan, karena EQ (*Emotional Quotient*) jauh lebih dibutuhkan sebagai bekal hidup.

Dalam mengembangkan sosialemosional anak usia dini banyak metode yang dapat digunakan. Menurut Nugraha dan Rachmawati (2008), metode pengembangan sosial dapat dilakukan melalui: (1) pengelompokan anak, (2) modeling dan imitating, (3) bermain kooperatif, (4) belajar berbagi. Sedangkan metode pengembangan emosi dapat dilakukan melalui: (1) bernyanyi dan bermain musik, (2) bermain peran, (3) bermain *hand puppet*, (4) latihan relaksasi dan meditasi dengan music, (5) bercerita, (6) permainan gerak dan lagu, (7) permainan feeling band, (8) demonstrasi, (9) permainan personifikasi.

Metode bercerita atau *storytelling* merupakan salah satu metode yang tepat untuk mengembangkan sosial emosional anak usia dini. Menurut Asfandiyar

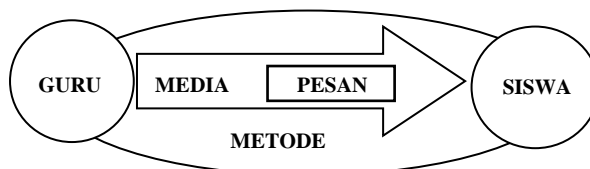
(2007) *storytelling* merupakan sebuah seni bercerita yang dapat digunakan sebagai sarana untuk menanamkan nilai-nilai pada anak yang dilakukan tanpa perlu menggurui sang anak. *Storytelling* biasanya menggunakan media boneka, wayang, atau buku. Dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih metode bercerita atau *storytelling* dapat dikemas dalam bentuk buku elektronik atau biasa disebut dengan *E-book*. *E-book* bisa digunakan dimanapun dan kapanpun selagi terdapat koneksi komputer dan laptop. *Storytelling* yang dikemas dalam bentuk *E-book* sangat praktis digunakan di era teknologi saat ini. Dapat menampilkan berbagai cerita dalam satu kali pertemuan. Guru dapat efektif dan efisien dalam memberikan pembelajaran sosial emosional kepada anak-anak.

Menurut Santyasa (2007), proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, yakni guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran. Jadi, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Media pembelajaran merupakan komponen integral dari sistem pembelajaran. Artinya, media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Tanpa media pembelajaran, proses belajar mengajar tidak dapat terjadi. Setiap proses belajar mengajar memerlukan pemilihan dan penggunaan paling tidak satu medium untuk menyampaikan pembelajaran.

Beberapa contoh media pembelajaran termasuk media tradisional (papan tulis, buku teks, *handout*, modul, lembar peraga, LKS, objek-objek nyata, *slide OHP*, pita video atau film, guru, dll.), media massa (koran, majalah, radio,

televisi, bisokop, dll.), dan media pembelajaran baru berbasis *ICT* (komputer, CD, DVD, video interaktif, internet, sistem multimedia, konferensi video, dll.).

Fungsi media dalam proses pembelajaran ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 1.1 Fungsi Media

E-book story berasal dari kata *e-book* dan *story*. *Electronic book (e-book)* atau disebut buku elektronik dalam bahasa Indonesia adalah bentuk digital dari buku biasa (tercetak) yang membutuhkan personal *computers*, *mobile phones*, atau alat khusus untuk membacanya yang disebut *ebook reader* atau *ebook devices (wikipedia)*. *E-book* adalah representasi elektronik dari sebuah buku yang biasanya diterbitkan dalam bentuk tercetak namun kali ini berbentuk digital (Lee, 2004). Sedangkan *story* atau cerita bila ditinjau dari segi bentuk dan isi cerita. Dari segi bentuk cerita, dimaknai bahwa cerita adalah cerita fantasi/hayalan yang terjadi dalam kehidupan masyarakat (*folklore*), cerita ini dalam imajinasi penulis pengarang sejarah (*history*), cerita ini dalam imajinasi penulis pengarang (*fiction*). Dari segi isi cerita terdapat cerita tentang kepahlawanan, cerita ilmu pengetahuan, cerita keagamaan, dan cerita suka dan duka pengarang.

Menurut Musfiroh (2005), cerita atau *story* adalah tentang kejadian suatu tempat, kehidupan binatang sebagai perlambangan kehidupan manusia, kehidupan manusia dalam masyarakat, dan cerita tentang mite yang hidup dalam masyarakat kapan dan dimana cerita itu terjadi. Cerita sudah sejak dulu ada disampaikan secara lisan, kemudian berkembang terus menjadi bahan cetakan berupa buku,

kaset, *videokaset*, dan film/cinema. Demikian pula bahan cerita berkembang terus sesuai dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan, dan perkembangan teknologi.

Kebutuhan akan sumber belajar yang diperlukan di TK Negeri Model Malang. Selama kegiatan observasi awal ditemukan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan di TK Model dalam hal pengembangan aspek sosio emosional siswa yaitu menggunakan media Lembar kerja siswa (LKS), buku cerita, boneka tangan, bermain cerita dll. Berdasarkan hal tersebut disini peneliti ingin mengembangkan suatu sumber belajar yang berbentuk *e-book story* untuk pembelajaran sosial emosional anak usia dini. Ada lima materi cerita yang terdapat dalam *e-book story* yang dikembangkan, yaitu Aku Bilang Maaf, Aku Memaafkan, Aku Bilang Tolong, Aku Bilang Terimakasih, dan Aku Berbagi.

Melalui *e-book story* ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran sosial emosional untuk anak yang menarik, efisien, serta efektif. Selain itu, hasil penelitian dapat memberikan banyak pengetahuan kepada anak dan bermakna bagi peserta didik kelas B.

METODE

Penelitian tentang media *e-book story* ini merupakan suatu penelitian pengembangan dengan subjek penelitian peserta didik kelompok B di TK Negeri Model Malang. Penelitian ini menggunakan model pengembangan (*research and development*) Borg dan Gall (1983). Terdapat sepuluh langkah penelitian yang dikemukakan Borg dan Gall (1983):

Research and information collecting, planning, develop preliminary form of product, preliminary field testing, main product revision, main field testing, operational product revision, operational field testing, final product revision, and dissemination and implementation.

Menurut Ardhana (2002) bahwa setiap pengembangan tentu saja dapat memilih dan menentukan langkah-langkah yang paling tepat bagi peneliti dengan mempertimbangkan kondisi yang dihadapi dalam proses pengembangan. Penelitian dan pengembangan ini hanya dilakukan dalam satu sekolah yaitu TK Negeri Model Malang dan menyesuaikan pada karakteristik, keterbatasan waktu, tenaga, serta biaya. Subjek yang digunakan hanya 10 orang anak, maka untuk langkah keenam sampai dengan kesepuluh dalam model pengembangan yang dikemukakan Borg dan Gall (1983) tidak dilaksanakan, sehingga langkah penelitian pengembangan ini dimodifikasi dengan lebih sederhana melibatkan lima langkah utama, yaitu (1) melakukan analisis produk yang akan dikembangkan, (2) mengembangkan produk awal, (3) validasi ahli dan revisi, (4) uji coba lapangan skala kecil (terbatas), dan (5) revisi produk dan produk akhir.

Pengumpulan data pada penelitian *e-book story* dilakukan menggunakan lembar kuesioner dan tes. Teknik analisis data berupa persentase. Hasil tersebut dicocokkan dengan kriteria kelayakan sebagai berikut :

Tabel. 1 Kriteria Tingkat Kelayakan (Adaptasi Sudijono, 2009)

Kategori	Persentase	Kualifikasi	Ekuivalen
A (4)	80% - 100%	Sangat Valid	Sangat Layak
B (3)	60% - 79%	Valid	Layak
C (2)	50% - 59%	Kurang Valid	Kurang Layak
D (1)	0% - 49%	Tidak Valid	Tidak Layak

HASIL dan PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis sumber belajar yang dilakukan peneliti, sangat diperlukan Media *E-book Story* dalam pembelajaran sosial emosional anak usia dini kelompok B di TK Negeri Model Malang. *E-book story* merupakan produk buku cerita digital yang di dalamnya terdapat gambar dua dimensi dan dikemas dalam bentuk CD (*compact disc*). Produk ini merupakan produk pembelajaran yang variatif karena di dalamnya terdapat navigasi berupa tombol untuk mengakses berbagai materi yang diinginkan. Adapun kelebihan *E-book story* sendiri meliputi, (1) ukuran fisik kecil sehingga dapat disimpan dalam CD/DVD atau *harddisc*, (2) mudah dibawa, (3) tidak lapuk, (4) penggandaan (duplikasi, *copying*) sangat mudah dan murah, (5) mudah didistribusikan dan dipublikasikan, (6) berbentuk variatif. Sedangkan kekurangan dari *E-book Story* sendiri ialah harus menggunakan media elektronik seperti PC saat ingin menggunakannya.

Penelitian tentang *e-book story* pada pembelajaran sosial emosional anak usia dini kelompok B1 di TK Negeri Model Malang. Penelitian ini dikembangkan menggunakan model pengembangan Borg dan Gall (1983) yang telah dimodifikasi secara sederhana melalui lima tahapan yaitu: (1) melakukan analisis produk yang dikembangkan dengan wawancara kepada salah satu guru yang ada di TK Negeri Model Malang, dari wawancara tersebut diketahui bahwa *e-book story* belum pernah digunakan dalam pembelajaran sosial emosional anak usia dini kelompok B, (2) mengembangkan produk awal dengan menentukan

spesifikasi media, menentukan struktur isi dan alur media, dan produksi media yang terdiri dari pembuatan cerita, pembuatan gambar bercerita secara manual dan digital, pembuatan *story board*, produksi *e-book story* dari gambar-gambar yang telah disiapkan sebelumnya dengan menggunakan *software Microsoft Office Power Point*, (3) validasi ahli dan revisi. Validasi ahli dilakukan oleh ahli media dan ahli pembelajaran anak usia dini masing-masing satu ahli. Hasil validasi dari ahli media, *e-book story* memiliki nilai kevalidan 94,23% dan dari ahli pembelajaran anak usia dini, *e-book story* memiliki nilai kevalidan 87,5%. Berdasarkan kritik dan saran yang diberikan validator produk *e-book story* ada yang perlu direvisi. Adapun hal-hal yang harus direvisi sebelum uji coba lapangan skala kecil (terbatas) yaitu: (a) tampilan awal untuk lebih menarik ditambahkan efek suara, (b) perpaduan warna huruf dan warna latar (*background*) lebih dikontraskan, (c) penggunaan bahasa seyogyanya menggunakan bahasa Indonesia yang baku untuk memberi contoh yang baik dan benar, (d) pemberian ornamen pada slide untuk lebih menarik tampilan, (e) penyampaian cerita tidak didominasi oleh guru, namun juga bisa dilakukan oleh anak dengan pendampingan guru, (f) *Icon* untuk pemilihan menu atau materi cerita diberi “tanda” untuk memperjelas. Setelah dilakukan validasi oleh ahli dan merevisi *e-book story* berdasarkan kritik dan saran yang diberikan validator, maka dilakukan uji coba lapangan. (4) Uji coba terbatas dilakukan dengan menggunakan anak kelompok B di TK Negeri Model Malang sebagai subjek penelitian dan hanya melibatkan 10 anak kelompok B1 sebagai sampel penelitian. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *simple random sampling*, teknik ini sederhana dilakukan karena pengambilan anggota sampel dari populasi/subjek dilakukan secara acak tanpa memperhatikan

strata yang ada dalam populasi itu (Sugiyono, 2011). Berdasarkan uji coba lapangan terbatas terhadap 10 anak kelompok B1 di TK Negeri Model Malang, media *e-book story* pada pembelajaran sosial emosional anak usia dini memiliki nilai kemenarikan sebesar 98%, efisiensi sebesar 90%, dan efektivitas sebesar 85,38%. Dengan demikian hasil klasifikasi persentase yaitu antara 80-100% tergolong dalam klasifikasi sangat valid (sangat layak digunakan).

Tabel. 2 Hasil Respon Peserta Didik

No	Kriteria	Persentase
	Penilaian	(%)
1	Kemenarikan	98%
2	Efisiensi	90%
3	Efektivitas	85,38%

Pengujian terbatas dilakukan pada TK Negeri Model Malang dengan tiga kali pengujian penggunaan media *E-book Story* pada pembelajaran sosial emosional anak usia dini yaitu uji coba 1, uji coba 2, dan uji coba 3. Data hasil uji coba terbatas dengan menggunakan metode eksperimen model *Single one-Shot Case Study* tersaji dalam tabel 3 berikut ini:

Tabel. 3 Data Hasil Uji Coba Lapangan Terbatas dengan menggunakan metode eksperimen model *single one-Shot Case Study*

No	Kegiatan	Sampel	Persentase	Keterangan
1	Uji Coba 1	10	70%	Valid / layak
	Uji Coba 2	10	77,86%	Valid / layak
2	Uji Coba 2	10	77,86%	Valid / layak
	Uji Coba 3	10	86%	Sangat layak / valid
3	Uji Coba 1	10	70%	Valid / layak
	Uji Coba 3	10	86%	Sangat layak / valid

Berdasarkan tabel 3 tersebut terlihat bahwa nilai persentase uji coba 2 lebih besar dan berbeda secara signifikan dengan nilai uji coba 1 (77,86% > 70%), nilai rata-rata uji coba 3 lebih besar dan berbeda secara signifikan dengan

nilai uji coba 2 (86% > 77,86%), dan nilai uji coba 3 lebih besar dari nilai uji coba 1 (86% > 70%). Kesimpulannya adalah bahwa media *E-book Story* berpengaruh dalam pembelajaran sosial emosional anak usia dini dan terbukti efektif berdasarkan pada pengujian terbatas.

Dalam uji coba terbatas di TK Negeri Model Malang penerapan media *E-book Story* dalam pembelajaran sosial emosional anak usia dini memperoleh hasil:

1. Penerapan media *E-book Story* dalam pembelajaran sosial emosional anak usia dini memberi kemudahan guru dalam melaksanakan pembelajaran.
2. Meningkatkan prestasi peserta didik secara signifikan.

SIMPULAN

Produk media *E-book Story* pada pembelajaran sosial emosional anak usia dini dikembangkan melalui proses yang cukup panjang, mulai dari pembuatan rancangan produk hingga produk akhir terselesaikan memerlukan beberapa revisi untuk mendapatkan produk yang maksimal. Penilaian dan revisi produk tersebut didapatkan dari satu ahli media dan satu ahli pembelajaran pendidikan anak usia dini.

Setelah melalui tahapan di atas, di dapatkan produk media *E-book Story* pada pembelajaran sosial emosional anak usia dini yang telah dikembangkan berisi lima materi cerita yaitu: (1) aku bilang maaf, (2) aku memaafkan, (3) aku bilang tolong, (4) aku bilang terimakasih, (5) aku berbagi.

Berdasarkan hasil observasi selama penelitian dan pengembangan media *E-book Story* pada pembelajaran sosial emosional anak usia dini, maka dapat

disimpulkan bahwa media pembelajaran *E-book Story* ini menarik, efisien, dan efektif serta dinyatakan valid dengan jabaran hasil sebagai berikut:

1. Berdasarkan data keseluruhan yang diperoleh dari ahli media, media *E-book Story* pada pembelajaran sosial emosional anak usia dini memiliki nilai kevalidan sebesar 94,23% dengan katagori sangat valid.
2. Berdasarkan data keseluruhan yang diperoleh dari ahli pembelajaran sosial emosional, media *E-book Story* pada pembelajaran sosial emosional anak usia dini memiliki nilai kevalidan sebesar 87,5% dengan katagori sangat valid.
3. Berdasarkan data keseluruhan yang diperoleh dari hasil penelitian lapangan terbatas, media *E-book Story* pada pembelajaran sosial emosional anak usia dini memiliki nilai kemenarikan sebesar 98%, efisiensi sebesar 90%, dan efektivitas 85,38% semua dalam kategori sangat valid.
4. Berdasarkan data nilai persentase setiap uji coba. Nilai persentase uji coba 2 lebih besar dan berbeda secara signifikan dengan nilai uji coba 1 (77,86% > 70%), nilai rata-rata uji coba 3 lebih besar dan berbeda secara signifikan dengan nilai uji coba 2 (86% > 77,86%), dan nilai uji coba 3 lebih besar dari nilai uji coba 1 (86% > 70%). Kesimpulannya adalah bahwa media *E-book Story* berpengaruh dalam pembelajaran sosial emosional anak usia dini dan terbukti efektif berdasarkan pada pengujian terbatas.

Adapun saran-saran yang dikemukakan meliputi saran pemanfaatan, saran desiminasi dan saran pengembangan lebih lanjut.

1. Saran Pemanfaatan
 - a. Bagi Guru

- 1) Media *E-book Story* ini menarik, efektif, dan efisien untuk pembelajaran sosial emosional anak usia dini, maka disarankan bagi guru untuk menggunakannya
- 2) Sebelum menggunakan media, sebaiknya guru mempelajari buku panduan dan RKH(rencana kegiatan harian).
- 3) Mencoba terlebih dahulu media yang akan diajarkan.
- 4) Mempersiapkan peralatan yang dibutuhkan sebelum melakukan pembelajaran.

b. Bagi Pengelola

- 1) Diharapkan media menjadi acuan untuk memanfaatkan dan mengembangkan media sejenis bidang lainnya.

c. Bagi Masyarakat

- 1) Media ini bisa dimanfaatkan secara individu untuk anak 5-6 tahun dengan bimbingan orang dewasa.

2. Saran Desiminasi

Dalam pemanfaatan produk pengembangan ke sasaran yang lebih luas, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

- a. Sebelum menggunakan produk ini, sebaiknya membaca buku panduan terlebih dahulu yang disertaka dalam media ini.
- b. Sebaiknya dalam pemanfaatan media ini, anak dipandu dan ditemani oleh orang dewasa.

3. Saran Pengembangan Lebih Lanjut

- a. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat di lakukan pada subjek yang lebih luas, dengan memperhatikan usia, dan fasilitas yang menunjang.

b. Bagi Pengembang

Pengembang yang akan melakukan penelitian yang sama disarankan memilih tema cerita yang berbeda, menambahkan *dubbing* cerita pada media, karena media ini sangat dibutuhkan dan memiliki tingkat keberhasilan.

c. Bagi Sekolah

Sebaiknya media ini dijadikan sebagai salah satu alat bantu dalam pembelajaran sosial emosional anak usia dini.

d. Bagi Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini

Hasil penelitian ini dapat menjadi dokumentasi karya ilmiah dalam bidang penelitian pengembangan, terutama pada pengembangan media *E-book Story* pada pembelajaran sosial emosional anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Asfandiyar, A.Y. 2007. *Cara Pintar Mendongeng*. Jakarta: Mizan.
- Borg, W. R, & Gall, M. D. 1983. *Educational Research: An Introduction Fourth edition*. New York: Longman. (chapter 18: Educational research and development)
- Musfiroh, T. 2005. *Bercerita untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Nugraha, A., & Rachmawati, Y. 2008. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta: Universitas Terbuka Arsyad.
- Pemerintah Republik Indonesia. 2011. *Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: SL Media.
- Santyasa, I Wayan. 2007. *Landasan Konseptual Media Pembelajaran*. Disajikan dalam *Workshop Media Pembelajaran bagi Guru-Guru SMA Negeri Banjar Angkatan* pada tanggal 10 Januari 2007.
- Sugiono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sudijono, Anas. 2009. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Prasada.