

## Pengembangan E-Modul Pembelajaran Kewirausahaan Berbasis Makanan Tradisional di Taman Kanak Kanak

Rika Rananda<sup>1✉</sup>, Nurhafizah

Pendidikan Anak usia Dini, Universitas Negeri Padang, Indonesia<sup>(1)</sup>

DOI: [10.31004/aulad.v5i3.433](https://doi.org/10.31004/aulad.v5i3.433)

✉ Corresponding author:  
[rikarananda97@gmail.com]

### Article Info

### Abstrak

#### Kata kunci:

*e-Modul;*  
*Kewirausahaan;*  
*Makanan Tradisional;*

Latar belakang penelitian ini disebabkan oleh pengimplementasian di sekolah sangat penting menumbuhkan jiwa kewirausahaan pada diri anak yang berlandaskan pada keteladanan Rasulullah. Tujuan dari penelitian adalah mengembangkan E-modul pembelajaran kewirausahaan berbasis makanan tradisional yang valid, praktis dan efektif bagi anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode pengembangan (*development research*), dengan prosedur penelitian yaitu ADDIE. Tahap penelitian ADDIE yang dilakukan yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian yaitu TK B PKK Balai Batu Balang sebanyak 30 orang. Instrument penelitian yang digunakan yaitu lembar angket dan wawancara. Hasil penelitian di temukan bahwa e-modul pembelajaran kewirausahaan berbasis makanan tradisional dengan rata-rata 3,4 dengan kategori sangat valid. e-modul pembelajaran kewirausahaan berbasis makanan tradisional secara keseluruhan berada pada kategori sangat praktis. Serta penggunaan e-modul pembelajaran kewirausahaan berbasis makanan tradisional sudah efektif dilaksanakan. Disarankan kepada peneliti selanjutnya untuk mengembangkan e-modul pembelajaran kewirausahaan berbasis makanan tradisional pada materi lainnya dan di kelas yang berbeda.

#### Abstract

#### Keywords:

*E-Modul;*  
*entrepreneurship;*  
*Traditional Food;*

The background of this research was the fact that implementing in schools encourage an entrepreneurial spirit in children based on the example of the Prophet. The purpose of this research was to develop valid, practical and effective traditional food-based entrepreneurship learning e-modules. The research method used was the development research method, with the research procedure being ADDIE. The research subjects were TK B PKK Balai Batu Balang as many as 30 people. The research instrument used was a questionnaire sheet and interviews. The results of the study found that the traditional food-based entrepreneurship learning e-module with an average of 3.4 was in a very valid category. Traditional food-based entrepreneurship learning e-modules as a whole are in the very practical category. As well as the use of traditional food-based entrepreneurship learning e-modules that have been effectively implemented. It is suggested to future researchers to develop traditional food-based entrepreneurship learning e-modules in other materials and in different classes.

## 1. INTRODUCTION

Seiring dengan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan semakin menuntut peningkatan perekonomian dan gaya hidup sehingga hal tersebut mengharuskan masyarakat untuk bekerja lebih keras agar dapat memenuhi tuntutan hidup yang semakin meningkat. Saat ini di negara berkembang seperti Indonesia masyarakatnya sebagian besar lebih terbentuk bermental pegawai atau karyawan. Baru sebagian kecil masyarakat yang mempunyai mental wirausaha dan pengusaha. Agar dapat melatih jiwa wirausaha maka perlu adanya penerapan pendidikan kewirausahaan di sekolah. Mulai dari pendidikan di jenjang terbawah yaitu pendidikan anak usia dini. Pendidikan kewirausahaan merupakan disiplin ilmu yang perlu dipelajari semangat, sikap, perilaku dan kemampuan seseorang dalam menangani usaha dan atau kegiatan yang mengarah pada upaya mencari, menciptakan, menerapkan cara kerja, teknologi dan produk baru dengan meningkatkan efisiensi dalam rangka memberikan pelayanan yang lebih baik dan atau memperoleh keuntungan yang lebih besar (Kurniadi, 2017). Seseorang yang menjadi wirausahawan adalah orang yang telah belajar untuk menilai dan meningkatkan potensi dirinya, mengenali dan menangkap peluang, serta mengatur usahanya untuk mencapai tujuannya. Oleh karena itu, sangat penting untuk mulai menanamkan jiwa kewirausahaan pada anak sejak usia prasekolah. Pendidikan kewirausahaan menumbuhkan jiwa entrepreneur pada anak, begitu juga dengan asumsi orangtua anak yang menginginkan anak-anak menjadi PNS. Padahal dengan kegiatan kewirausahaan anak dapat memahami dunia bisnis, melatih kreativitas dan inovasi.

*Entrepreneurship* dalam bahasa Indonesia dikenal dengan istilah "kewirausahaan" yang berarti "menciptakan sesuatu yang baru" (kreasi baru) atau "mengubah sesuatu yang telah lama ada" (inovasi), dengan tujuan untuk meningkatkan kesejahteraan individu dan masyarakat (Aryani & Najwa, 2019). Nurhafizah (2018) keluarga, masyarakat dan lembaga pendidikan adalah elemen penting yang berpengaruh membimbing dan membentuk sikap kewirausahaan. Karakter seorang anak terbentuk melalui apa yang di dengar dan apa yang di lihat dan yang di rasakan. Pendengaran dan penglihatan merupakan pintu masuk pembelajaran sebelum masuk menempe hati nurani. Menurut Nurhafizah, (2018) Pendidikan kewirausahaan perlu di kembangkan karena untuk mengembangkan memupuk dan membina bibit atau bakat pengusaha sehingga bibit atau bakat tersebut lebih berbobot dan mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan yang mutakhir. Kesempatan kepada setiap manusia supaya sedapat mungkin dapat menumbuhkan kepribadian wirausaha. Berbisnis harus dimulai sejak dini. Hal itu pula yang diajarkan pegiat wirausaha Indonesia, Ir. Ciputra. Bahwa, orang tua harus mengajarkan anak untuk memulai usaha, meskipun anak masih duduk di bangku TK (Fachrurazi & Nurcholifah, 2021). Pendidikan berbasis nilai kewirausahaan dapat dilaksanakan untuk memenuhi kebutuhan anak yang memiliki rasa haus yang kuat akan pengetahuan dan dapat dengan mudah menyerap fakta dari pengajaran langsung dan dunia nyata di sekitarnya. Metode penanaman nilai-nilai berikut pada anak-anak prasekolah di Taman Kanak-kanak: kejujuran, disiplin, kerja keras, kreativitas, kemandirian, rasa ingin tahu, menghargai otoritas, komunikasi terbuka, dan tanggung jawab, semuanya sejalan dengan kecenderungan alami anak dan prinsip-prinsip pendidikan. perkembangan anak (Zafirah et al., 2018).

Meskipun pendidikan bisnis harus diberikan kepada anak-anak sejak usia dini, hal ini belum terjadi di sebagian besar prasekolah dan sekolah dasar (Nurhafizah, 2018). Hal ini dapat dikaitkan dengan ketajaman bisnis guru yang terbatas dan kurangnya imajinasi saat mengajar anak taman kanak-kanak. Tuntutan pada zaman revolusi 4.0 sekarang ini anak harus memiliki kemampuan intelektual, sikap percaya diri, kerjasama, nilai religius, jiwa kepemimpinan, keberanian menanggung resiko, kemandirian, tanggung jawab, dan memiliki mental pantang menyerah dan mampu berkreasi dalam kehidupan. Selain itu, pengenalan prinsip-prinsip kewirausahaan kepada anak-anak sejak usia dini diharapkan dapat membantu mengurangi prevalensi sikap konsumtif di kalangan mereka dengan melatih mereka untuk menciptakan sesuatu yang bernilai dan mewariskan keterampilan tersebut kepada generasi mendatang. Mereka juga dapat menciptakan lapangan kerja bagi diri mereka sendiri. Karena itu, orang tua dan guru memainkan peran penting dalam membantu anak menyadari minat dan potensi mereka melalui inisiatif dan kerja keras (Hasanah, 2019). Idealnya pendidikan kewirausahaan diajarkan dari dini memiliki tujuan yaitu pembentukan mental wirausaha. Hal ini dilakukan karena dalam pendidikan kewirausahaan tidak sekedar mengajarkan anak tentang cara berbisnis. Hal ini dilakukan agar anak terlatih dan memiliki mental serta karakter diri yang kuat (Sofino, 2017). Ini sesuai dengan Rencana kerja tahunan pada kurikulum di lembaga Taman Kanak-kanak.

Menurut penelitian akademik yang dilakukan di TK (Taman Anak-Anak) sampel kecil, sangat sedikit dari taman ini yang menyediakan rencana komprehensif untuk membentuk kepribadian anak-anak. Proses pendidikan di kelas TK PKK Balai Batu Balang ditemukan kurang terintegrasi dengan pendidikan karakter. Meskipun guru terlibat dalam kegiatan penilaian karakter, nilai-nilai tersebut belum cukup diinternalisasi oleh siswa mereka. Banyak anak muda menunjukkan sifat yang tidak diinginkan, seperti kurangnya tanggung jawab, kemudahan dengan sarkasme, dan ketidakmampuan untuk mengendalikan emosi mereka dalam situasi sosial. Contohnya adalah ketika seorang guru memberikan tugas baru ke kelas, banyak siswa akan menyatakan keengganan untuk menyelesaikan tugas tersebut tanpa terlebih dahulu berusaha. Fenomena ini menunjukkan bahwa anak-anak kurang memiliki soft skill yang diperlukan untuk mengembangkan karakter yang baik.

Pada intinya, anak TK adalah orang-orang yang aktif, ingin tahu dengan keinginan kuat untuk belajar yang juga ulet dan memiliki kepribadian yang khas. Pertumbuhan pendidikan anak-anak di TK IT Mutiara Hati dan TK

Bhakti Pediatrica mencerminkan ciri-ciri tersebut. Anak-anak di TK IT Mutiara Hati dan TK Bhakti Pediatrica menunjukkan tanda-tanda perkembangan yang berbeda dari anak - anak pada umumnya. Penelitian ilmiah menunjukkan bahwa TK IT Mutiara Hati memiliki reputasi yang didirikan berdasarkan prinsip-prinsip agama dan bisnis, menempatkannya berdampingan dengan ikon-ikon seperti Negara Islam. Peneliti menemukan bahwa baik di dalam maupun di luar kelas, interaksi antara siswa menunjukkan tingkat kepercayaan diri, kejujuran, dan kemauan anak yang tinggi untuk memaafkan orang yang telah berbuat salah kepada mereka. Jika seorang guru meminta siswanya untuk "melihat ke masa depan" dan "bercerita", siswa tersebut akan melakukan segala upaya untuk melakukannya, meskipun mereka belum memahami isi pelajaran yang seharusnya mereka pelajari. Misi sekolah adalah untuk menanamkan rasa tanggung jawab pribadi kepada siswa berdasarkan ajaran Rasulullah, seperti dengan mendorong mereka untuk berpikir positif dan bertindak dengan percaya diri dalam semua kegiatan yang berhubungan dengan sekolah dan ekstrakurikuler. Hari pasar, jalan-jalan, kelas kuliner, dan kegiatan menyenangkan lainnya adalah cara umum untuk menanamkan jiwa kewirausahaan pada anak. Pengembangan pola pikir melalui doa harian dan meditasi juga tidak boleh dilupakan.

Tahap implementasi ini melibatkan pemanfaatan struktur kelompok demi kelas. Setiap kelas dibagi menjadi beberapa kelompok kecil. Ada set makanan dan minuman yang berpusat pada masakan tradisional Minangkabau. Orang-orang dalam kelompok tersebut juga dipisahkan antara yang membawa makanan dan yang membawa minuman. Kepala sekolah dan guru bergotong royong mempersiapkan siswa dan barang-barang yang akan dijual pada hari pasar. Karena banyaknya siswa, mereka dibagi menjadi beberapa kelompok kecil. Kelompok memiliki tingkat kreativitas yang berbeda. Ada pedagang yang menjual berbagai macam makanan dan minuman tradisional Minangkabau yang menggugah selera. Semua barang eceran buatan siswa yang dijual dibuat dengan bimbingan orang dewasa. Beberapa jenis makanan yang banyak tersedia untuk dibeli adalah onde-onde (klepon), lamang baluo, bareh randang, galamai, lapek nagosari, dan masih banyak lagi. Untuk minuman bisa pilih cindua bareh, aia aka, es tebak, dan pilihan sejenis lainnya. Manfaat kegiatan ini diperoleh anak-anak dalam beberapa cara: mereka memandang hari pasar sebagai cara untuk membangun ketekunan dan inisiatif mereka, dan sebagai tempat untuk melatih keterampilan ini melalui latihan dan kompetisi; mereka merasa terdorong oleh kegiatan tersebut. belajar menjual makanan dan minuman tradisional Minangkabau.

Dalam hal makanan, agama, dan adat istiadat, Indonesia memiliki banyak pilihan. Hutan ini juga menyediakan berbagai macam jenis makanan dari seluruh Indonesia. Resep turun-temurun warisan nenek moyang dapat ditemukan secara online. Belakangan, makanan warisan nenek moyang itu berkembang menjadi makanan tradisional yang khas di suatu daerah tetapi tidak ditemukan di tempat lain. Melimpahnya rantai makanan olahan di Indonesia didukung oleh melimpahnya bahan baku yang disediakan oleh alam Indonesia. Makanan tradisional adalah warisan makanan yang diturunkan dan telah membudaya di masyarakat Indonesia (Dewi, 2021). Saat ini makanan tradisional semakin kehilangan peminat. Seiring berkembangnya zaman, produk makanan semakin beragam dan menarik. Hal ini ditandai dengan menjamurnya toko-toko makanan modern dan toko makanan cepat saji yang dibanjiri pembeli. Salah satu nya makanan tradisional minangkabau. Makanan tradisional minangkabau adalah makanan yang diperoleh secara turun temurun dan di setiap daerah mempunyai ciri khas minangkabau.

Observasi dan pengamatan pada anak di TK PKK Balai batu balang di dapat hasil bahwa pengenalan anak terhadap kegiatan yang dapat melatih jiwa kewirausahaan masih sangat kurang. Pengenalan jiwa kewirausahaan biasanya hanya di lakukan melalui kegiatan main peran. Sehingga kemampuan anak yang berhubungan dengan jiwa kewirausahaan masih sangat kurang. Guru belum menumbuhkan jiwa entrepreneur pada anak, begitu juga dengan asumsi orangtua anak yang menginginkan anak-anak menjadi PNS. Padahal dengan mengenal jiwa kewirausahaan anak dapat memahami dunia bisnis, melatih kreativitas, inovasi, menumbuhkan rasa percaya diri pada anak, meningkat kemampuan komunikasi anak dan melatih kecerdasan bisnis anak. Untuk itu peneliti menawarkan penggunaan e-modul sebagai salah satu alternatif membelajarkan kewirausahaan pada anak usia dini.

Modul adalah seperangkat materi yang disajikan secara sistematis untuk dipelajari siswa tanpa fasilitator/pengajar (Daichi et al., 2021). Pembelajaran dengan modul merupakan pendekatan pembelajaran mandiri yang menitikberatkan pada perolehan kompetensi dari materi pembelajaran yang sedang dipelajari siswa saat ini (Ayu et al., 2021). Modul dapat disediakan tidak hanya dalam bentuk cetak, tetapi juga dalam bentuk elektronik beserta media lainnya seperti audio, video, film dan multimedia interaktifnya (Song et al., 2021).

Sebelum lahirnya e-modul, bahan ajar lahir dalam bentuk modul cetak, namun keberadaannya gagal merepresentasikan bahan ajar secara memadai, sehingga siswa menjadi kurang tertarik untuk belajar, dan modul cetak juga tidak bisa dalam menyampaikan pesan sejarah melalui gambar dan video (Mulyadi et al., 2019). Melalui e-modul, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan lebih interaktif, pesan sejarah dapat disampaikan melalui gambar dan video, dan materi yang disajikan dapat lebih mudah dipahami, karena dapat mengembangkan indera pendengaran dan pendengaran siswa, mudah dan waktu yang diatur Kecepatannya (Song et al., 2021). Di zaman sekarang ini, harusnya pendidik dan anak mampu beradaptasi dengan era berbasis digital ini, atau yang biasa dikenal dengan era 4.0 nya.

Pada dasarnya, E-modul harus menjadi sumber informasi yang mudah diamati dan mudah digunakan. Pada hakikatnya, media adalah segala bentuk perantara yang digunakan orang untuk menyampaikan atau menyebarluaskan ide, gagasan, atau pendapat sehingga apa yang dikemukakan sampai kepada penerima yang

dituju. Media yang baik harus mudah digunakan, memiliki petunjuk yang jelas, dan mudah direspon oleh anak. Materi yang disajikan dalam e-modul bersifat fleksibel, update, konten atau isi yang relevan, otentik dan mudah digunakan (*user-friendly*) (Mahardika et al., 2022). Ketika melakukan PAUD di lapangan, penting untuk fokus tidak hanya pada kecerdasan intelektual anak, tetapi juga pada aspek pengembangan karakter sehingga anak siap dan mudah beradaptasi dengan dunia sosial dan global. (Roza et al., 2019). Dalam hal karakter, institusi saat ini sedang berupaya merevitalisasi program pendidikan kewirausahaannya. Pendidikan kewirausahaan harus menjadi bagian dari pendidikan anak dan orang tua harus dapat menanamkan pola pikir, pengetahuan, dan keterampilan yang tepat pada anak mereka pada usia tertentu.

Senada dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Dimitriadis & Koning, (2022) bahwa ketika anak berpartisipasi dalam bazaar, dan membantu anak untuk melihat seberapa pekerjaan, perencanaan, produksi, penganggaran, pengeluaran, tabungan dalam membuat barang dan jasa untuk konsumen. Akan menimbulkan kemandirian, kreativitas dan terampil dalam memecahkan masalah, bertanggung jawab, dan jujur dalam kehidupannya nanti. Beberapa kegiatan yang dilakukan sehari-hari oleh anak menjadi pembiasaan dan lambat laun akan membentuk karakter seperti jujur, bertanggung jawab, berani mengambil resiko, kreatif, inovatif dan disiplin. Untuk menghubungkan pendidikan kewirausahaan (Aryani & Najwa, 2019). Sementara menurut Lelahester et al., (2018) pembelajaran kewirausahaan yang dilaksanakan berdasarkan proyek dapat membentuk sikap yaitu: mandiri, kreatif, tanggung jawab, kerjasama, kerja keras, berani mengambil risiko, rasa ingin tahu, berorientasi pada tindakan, komunikatif, kepemimpinan dan orientasi sukses.

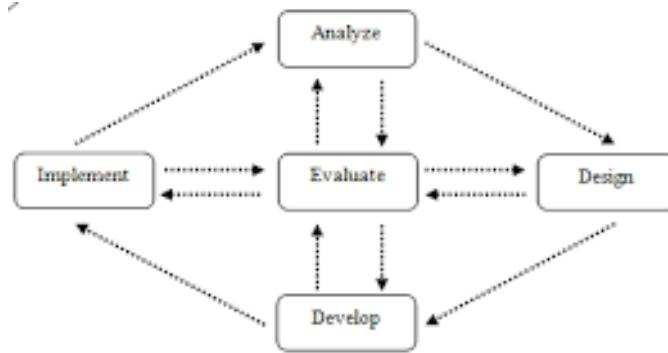
Kebaruan dari penelitian ini adalah kegiatan kewirausahaan ini dirancang untuk membuat e-modul pembelajaran kewirausahaan berbasis makanan tradisional yang memenuhi aspek validitas, praktikalitas dan efektifitas pada Taman Kanak-kanak. Contohnya cara membuat getuk, onde-onde (Klepon) dan lainnya. Selain itu juga memberikan respon positif bahwa dengan adanya kegiatan kewirausahaan berbasis makanan tradisional dapat mempelajarinya secara lebih dinamis, serta memperoleh pengalaman belajar yang praktis karena berhubungan dengan perkembangan kompetensi anak. Kompetensi yang menuntut anak usia dini untuk memiliki keterampilan berpikir kritis, dan memecahkan masalah, kreatif dan inovatif, kolaboratif dan komunikatif. Oleh karena hal tersebut maka peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah program pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan anak terhadap jiwa kewirausahaan anak karena jiwa kewirausahaan ini sangat bermanfaat untuk masa depan anak dalam rangka menghadapi perubahan perekonomian secara global. Maka sangat penting untuk mengembangkan kemampuan kewirausahaan sejak usia dini.

## 2. METHODS

Berdasarkan tujuan penelitian yaitu menghasilkan media pembelajaran berbasis alat permainan edukatif yang valid, praktis, dan efektif maka jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (development research). Menurut Gall dan Borg model penelitian dan pengembangan pendidikan itu sendiri dilakukan berdasarkan suatu model pengembangan berbasis industri, yang temuan-temuannya dipakai untuk mendesain produk dan prosedur, yang kemudian secara sistematis dilakukan uji lapangan, dievaluasi, disempurnakan untuk memenuhi kriteria keefektifan, kualitas, dan standar tertentu (Putra et al., 2020). Model penelitian yang digunakan adalah model penelitian dan pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang merupakan suatu model yang di dalamnya merepresentasikan tahapan-tahapan secara sistematis (tertata) dan sistematis dalam penggunaan bertujuan untuk tercapainya hasil yang di inginkan (Branch, 2021).

Subjek uji coba pada penelitian ini adalah anak TK PKK Balai Batu Balang. Pengamatan dilakukan terhadap kegiatan kewirausahaan berbasis makanan tradisional oleh guru dan anak serta dampak yang ditimbulkan. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah instrument validitas dengan 3 orang validator ahli yaitu Dr. Dadan Suryana, M.Pd., Dr. Nenny Mahyudin, M.Pd, Dr. Hanif Al Kadri, S.Pd., M.Pd. selanjutnya Instrumen Praktikalitas, dan instrument efektifitas. Peneliti menyiapkan beberapa instrumen berdasarkan panduan yang sudah dirancang untuk memperoleh data yang diperlukan. Instrumen yang dimaksud adalah lembar validasi materi, lembar validasi kegiatan, lembar pengamatan aktifitas anak, lembar respon anak, lembar respon guru, serta wawancara anak. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket respon, lembar aktivitas anak, serta wawancara. Teknik analisis data pada penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif pada penelitian ini diperoleh dari masukkan validator pada tahap validasi, masukan dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Sedangkan kuantitatif adalah data yang memaparkan hasil pengembangan produk yang berupa e-modul.

Prosedur penelitian dan pengembangan menggunakan model yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch, Berdasarkan landasan filosofi pendidikan penerapan ADDIE harus bersifat student center, inovatif, otentik dan inspiratif. Tahap-tahap proses dalam model ADDIE memiliki kaitan satu sama lain, Oleh karenanya penggunaan model ini perlu dilakukan secara bertahap dan menyeluruh untuk menjamin terciptanya suatu produk pembelajaran yang efektif. Langkah-langkah tersebut sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan ADDIE

### 3. RESULT AND DISCUSSION

#### Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap ini dilakukan analisis beberapa aspek yaitu analisis kurikulum, analisis kebutuhan, dan analisis anak. Pertama, tahap analisis kurikulum dilakukan telaah terhadap Kurikulum 2013 pada TK PKK Balai Batu Balang. Analisis kurikulum diperlukan untuk mempelajari cakupan materi, tujuan pembelajaran, pemilihan media yang sesuai sebagai landasan untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran kewirausahaan berbasis makanan tradisional. Analisis terhadap materi kewirausahaan menekankan pada pemberian pengalaman langsung dan diharapkan dapat membantu anak untuk memperoleh pengalaman yang lebih mendalam tentang kewirausahaan. Pembelajaran kewirausahaan sebaiknya dilaksanakan secara praktik untuk menumbuhkan kemampuan berpikir, bekerja dan bersikap ilmiah serta mengkomunikasikannya sebagai aspek penting kecakapan hidup. Dalam hal ini dalam proses pembelajarannya kewirausahaan anak hendaknya belajar langsung pada lingkungan sekitarnya. Tujuan dari pembelajaran kewirausahaan diharapkan agar melatih anak untuk mandiri, melatih anak membuat keputusan dengan penuh percaya diri, dan memberi anak kesempatan untuk terlibat langsung dalam jual beli, seperti ke bazar. Anak juga diharapkan dapat mengembangkan keterampilan kewirausahaan serta belajar memecahkan masalah.

#### Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan ini bertujuan untuk melihat gambaran kondisi di lapangan yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Analisis kebutuhan difokuskan pada analisis permasalahan yang terdapat pada perangkat pembelajaran guru yaitu bahan ajar yang digunakan guru selama pembelajaran salah satunya e-modul. Penyusunan e-modul merupakan bagian dari perencanaan proses pembelajaran. Kondisi di lapangan menunjukkan bahwa sebagian guru kurang mempersiapkan perencanaan pembelajaran dengan baik sehingga berpengaruh pada pelaksanaan pembelajaran. Berdasarkan kenyataan di lapangan, pelaksanaan pembelajaran tentang kewirausahaan di sekolah belum berjalan dengan maksimal. Anak hanya diarahkan pada kemampuan untuk menghafal informasi, mereka dituntut untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi dan belum dilatih untuk menghubungkan informasi yang diperoleh dengan situasi dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran kewirausahaan dilakukan dengan berhubungan langsung dengan keseharian. Faktor yang menjadi penyebab dari permasalahan ini adalah belum tersedianya bahan ajar yang menuntut guru untuk aktif dalam pemberian ilmu dan dapat mengembangkan sikap mandiri anak. E-modul yang baik disusun berdasarkan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan sesuai dengan kebutuhan anak, dan akan dapat membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar dan membantu anak dalam belajar sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan tercapai.

Berdasarkan analisis tersebut, terlihat bahwa diperlukan bahan ajar berupa e-modul yang dapat mengarahkan anak untuk aktif dalam pembelajaran dan dapat mengembangkan konsep yang dipelajarinya serta melatih anak dalam mengembangkan sikap mandiri dan bertanggungjawab. Salah satu bentuk bahan ajar yang dapat membantu anak aktif dalam pembelajaran adalah e-modul pembelajaran kewirausahaan berbasis makanan tradisional di taman kanak-kanak. E-modul pembelajaran yang digunakan hendaknya sesuai dengan karakteristik anak. Penyajian e-modul pembelajaran disertakan dengan gambar-gambar yang menarik dan mendukung pembelajaran sehingga guru memahami konsep kewirausahaan yang dimaksud.

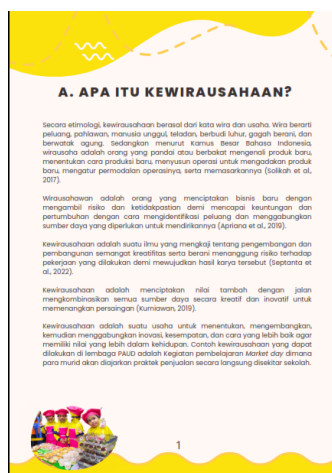
#### Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini peneliti merancang e-modul pembelajaran kewirausahaan berbasis makanan tradisional. Tahap perancangan dimulai dengan merancang e-modul sebagai acuan bagi guru untuk menyampaikan materi pelajaran. Untuk lebih jelasnya dapat diuraikan tentang E-modul Pembelajaran. E-modul pembelajaran yang dirancang memuat materi pokok tentang Kebutuhanku /Minuman/Jenis makanan dan minuman. Materi yang terdapat pada modul mengacu pada hasil analisis SK dan KD serta indikator yang dirumuskan dan juga disusun. Selain melihat

acuan penyusunan e-modul, e-modul yang dikembangkan menggunakan warna yang lebih menarik sehingga dapat menarik minat dan perhatian anak. E-modul yang dikembangkan juga dapat melatih anak untuk mengembangkan pemahamannya. Pada konsep yang terdapat dalam e-modul, anak dilatih untuk melakukan langsung kegiatan kewirausahaan seperti bazaar, menjelaskan dan mengembangkan materi yang telah dipelajari. Berikut cover dan materi e-modul dalam bentuk bahan ajar elektronik sebagai berikut (Gambar 2 dan Gambar 3).



Gambar 2. Cover E-Modul



Gambar 3. Materi E-Modul

### Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap validasi modul pembelajaran dilakukan pada tahap ke tiga dari model pengembangan ADDIE. Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan e-modul pembelajaran kewirausahaan berbasis makanan tradisional yang valid, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Tahap pengembangan untuk tahap ini adalah validasi desain e-modul pembelajaran. E-modul pembelajaran yang sudah dirancang kemudian divalidasi oleh validator. Validasi dilakukan oleh tiga orang validator dari perguruan tinggi. Pada kegiatan ini, para pakar diminta untuk menilai e-modul pembelajaran yang sudah dibuat. Penilaian mencakup isi, penyajian, kegrafikaan dan bahasa. Validator diminta untuk memberikan penilaian serta saran perbaikan terhadap e-modul pembelajaran yang telah dirancang.

Validitas diperlukan untuk menguji suatu penelitian. Kata “valid” sering diartikan dengan shahih atau abash. Menurut Rijal, (2021) valid artinya penilaian sudah memberikan informasi yang akurat tentang media yang dikembangkan. E-modul pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan valid apabila telah memenuhi syarat-syarat yang ditetapkan. Sesuai dengan pendapat Dwi Lestari & Putu Parmiti, (2020) karakteristik produk yang dikatakan valid adalah apabila produk tersebut komponen-komponennya didasarkan pada prinsip pengetahuan. Ini yang disebut sebagai validitas isi. Selanjutnya, komponen-komponen tersebut juga harus terkait secara konsisten satu sama lain atau disebut juga dengan validitas konstruk. Oleh sebab itu, validasi yang dilakukan terhadap modul pembelajaran kewirausahaan berbasis makanan tradisional pada penelitian ini menekankan pada validitas isi (content validity) dan validitas konstruksi (construct validity). Validitas isi telah dinyatakan valid oleh validator karena e-modul pembelajaran yang dikembangkan telah sesuai dengan materi yang sebenarnya pada pembelajaran kewirausahaan di TK. Validitas konstruk juga telah dinyatakan valid oleh validator. Hal ini karena konstruk bahan ajar kewirausahaan yang dikembangkan telah memenuhi syarat-syarat dan ketentuan penyusunan e-modul

pembelajaran. Berdasarkan analisis penilaian validasi oleh validator, maka e-modul pembelajaran kewirausahaan berbasis makanan tradisional yang dikembangkan telah valid.

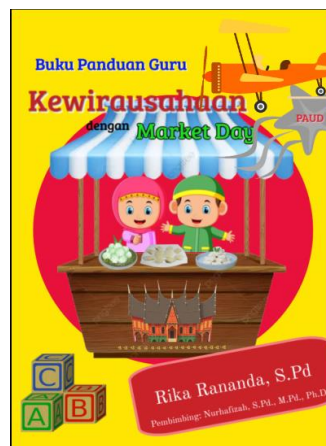
Validasi e-modul pembelajaran kewirausahaan berbasis makanan tradisional dilakukan dengan melibatkan validator ahli. Untuk validator ahli melibatkan tiga orang dosen. Ini sesuai dengan pendapat Ahyar et al., (2020) bahwa tim validator berpengalaman dapat mengevaluasi produk yang baru dikembangkan untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahannya. Hasil validasi ini dianalisis untuk mendapatkan rata-rata dari seluruh indikator dan dimensi. Hasil validasi bahan ajar pada aspek materi diperoleh nilai rata-rata 3,3 yang termasuk ke dalam kategori sangat valid. Ini berarti e-modul pembelajaran yang dikembangkan telah sesuai dengan SK, KD dan indikator. E-modul pembelajaran yang dikembangkan juga sesuai dengan perkembangan anak, sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, kebenaran substansi materi dan dapat memberikan manfaat dan wawasan bagi anak.

Hasil validasi modul pembelajaran untuk aspek kebahasaan didapatkan rata-rata 3,8 dengan kategori sangat valid. Ini menunjukkan bahasa yang digunakan dalam bahan ajar sudah sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar, petunjuk penggunaan pada e-modul pembelajaran sudah jelas. Penggunaan bahasa dalam e-modul pembelajaran sederhana, lugas dan mudah dipahami, serta bahasa yang digunakan pada e-modul pembelajaran telah bersifat komunikatif dan interaktif. Hasil validasi e-modul pembelajaran dilakukan terhadap beberapa aspek yang meliputi aspek kelayakan isi dan penyajian, aspek kebahasaan dan aspek kegrafikaan. E-modul yang dibuat divalidasi oleh tiga orang validator ahli. Secara umum hasil validasi e-modul pembelajaran secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 1. Hasil Validasi E-modul Pembelajaran Secara Keseluruhan**

No	Aspek yang Dinilai	Jumlah Skor Penilaian dari Vallidator	Persentase	Kategori
1	Materi	3,3	81,8%	Sangat Valid
2	Bahasa	3,8	95%	Sangat Valid
3	Media	3,4	77,3%	Valid
Rata-rata Keseluruhan		3,5		Sangat Valid

Dilihat dari aspek Media jenis font yang digunakan pada e-modul pembelajaran sesuai dengan perkembangan anak dan font yang digunakan terlihat menarik. Desain tampilan e-modul pembelajaran yang dikembangkan sudah menarik dan sesuai dengan konsep pembelajaran. Penggunaan variasi warna pada modul pembelajaran juga sudah sesuai dengan perkembangan anak. Hal ini terlihat dari hasil validasi yang telah dinyatakan valid oleh validator yaitu dengan rata-rata 3,4 yang tergolong ke dalam kategori valid. Berikut hasil akhir cover dari e-modul kewirausahaan yang peneliti hasilkan setelah dilakukan validasi oleh para ahli.



**Gambar 4. Cover E-modul Akhir**

Sebuah modul pembelajaran yang baik selain memenuhi kriteria kevalidan juga hendaknya bersifat praktis. Kepraktisan modul pembelajaran berkaitan dengan kemudahan guru dan anak dalam menggunakan modul pembelajaran yang dikembangkan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Arsanti, (2018) yang menyatakan bahwa sebuah bahan ajar dikatakan praktis jika bahan ajar tersebut dapat digunakan dengan mudah oleh guru dan anak dalam pembelajaran. Uji praktikalitas ini dapat dilakukan dengan memberikan angket kepada guru sebagai pengguna e-modul pembelajaran. Untuk melihat apakah e-modul pembelajaran yang dikembangkan praktis atau tidak, dilakukan ujicoba pada guru di TK al Iffat Payakumbuh.

Praktikalitas yang diamati adalah angket respon guru terhadap praktikalitas e-modul pembelajaran kewirausahaan berbasis makanan tradisional yang digunakan. E-modul pembelajaran yang dikembangkan dapat membantu guru dalam proses pembelajaran. Hasil analisis terhadap angket respon guru menunjukkan bahwa modul

pembelajaran kewirausahaan berbasis makanan tradisional yang dikembangkan sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari rata-rata penilaian guru terhadap angket praktikalitas modul pembelajaran kewirausahaan berbasis makanan tradisional berada presentase 90 % yang berada pada kategori sangat praktis. Dari hasil analisis respon guru tersebut tergambar bahwa e-modul pembelajaran yang dikembangkan mudah digunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan e-modul yang dikembangkan membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran kewirausahaan. Modul pembelajaran yang dikembangkan juga dapat memudahkan guru untuk membantu anak dalam memahami materi pelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Amirudin & Widiati, (2017) bahwa "Bahan ajar memberikan kemudahan dan dapat membantu guru dalam mempersiapkan dan melaksanakan proses pembelajaran di kelas". berdasarkan data yang ditemukan, e-modul pembelajaran kewirausahaan berbasis makanan tradisional yang dikembangkan sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran di TK.

Efektivitas sebuah e-modul pembelajaran dilakukan setelah e-modul pembelajaran dikatakan valid dan praktis. Sebuah e-modul pembelajaran juga dapat dikatakan efektif jika membawa pengaruh baik terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Menurut Firman (2005:56), keefektifan program pembelajaran ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut: (a) berhasil mengantarkan anak mencapai tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan, (b) memberikan pengalaman belajar yang atraktif, melibatkan anak secara aktif sehingga menunjang pencapaian tujuan instruksional, (c) memiliki sarana-sarana yang menunjang proses pembelajaran. Efektivitas e-modul pembelajaran kewirausahaan berbasis makanan tradisional dapat dilihat melalui penilaian aktivitas anak. E-modul pembelajaran dikatakan efektif apabila hasil yang diperoleh sesuai dengan yang diharapkan. Kelemahan E-modul ini adalah penggunaan e\_modul yang menggunakan Link dan masih memerlukan jaringan internet yang stabil. Selain itu, e-modul ini hanya bisa diberikan kepada guru-guru PAUD sebagai panduan dalam pembelajaran.

#### 4. CONCLUSION

Pengembangan e-modul pembelajaran kewirausahaan berbasis makanan tradisional dirancang secara elektronik. E-modul pembelajaran kewirausahaan berbasis makanan tradisional dengan rata-rata 3,4 dengan kategori sangat valid. Dari hasil validator tergambar bahwa e-modul pembelajaran yang dikembangkan telah valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran di TK. Praktikalitas e-modul pembelajaran kewirausahaan berbasis makanan tradisional secara keseluruhan berada pada kategori sangat praktis dan dapat meningkatkan minat anak dalam pembelajaran kewirausahaan. Efektivitas penggunaan e-modul pembelajaran kewirausahaan berbasis makanan tradisional sudah efektif dilaksanakan.

#### 5. ACKNOWLEDGMENTS

Ucapan terimakasih peneliti sampaikan Universitas Negeri Padang khususnya program pascasarjana dalam membantu dan mendukung penyelesaian artikel ini. Terakhir ucapan terimakasih kepada para tim editor jurnal Aulad sehingga artikel ini dapat memungkinkan untuk diterbitkan

#### 6. REFERENCES

- Ahyar, H., Maret, U. S., Andriani, H., Sukmana, D. J., Mada, U. G., Hardani, S.Pd., M. S., Nur Hikmatul Auliya, G. C. B., Helmina Andriani, M. S., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif (Issue March).
- Amirudin, A., & Widiati, U. (2017). Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar Tematik untuk Mencapai Pembelajaran Bermakna bagi Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Kerjasama Direktorat Jenderal Guru Dan Tenaga Kependidikan Kemendikbud 2016*.
- Arsanti, M. (2018). Pengembangan bahan ajar mata kuliah penulisan kreatif bermuatan nilai-nilai pendidikan karakter religius bagi mahasiswa prodi PBSI, FKIP, UNISSULA. *KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, 1(2), 69-88.
- Aryani, M., & Najwa, L. (2019). Peran Pendidikan Kewirausahaan Sebagai Upaya Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Visionary: Penelitian Dan Pengembangan Dibidang Administrasi Pendidikan*, 7(1).
- Ayu, P. E. S., Primayana, K. H., Purandina, I. P. Y., & Wisudayanti, K. A. (2021). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Sains Untuk Anak Usia Dini Terintegrasi Kitab Wedangga Jyotisha. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(3), 193-199. <https://aulad.org/index.php/aulad/article/view/145>
- Branch, R. M. (2021). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. In *Encyclopedia of Evolutionary Psychological Science*. Springer New York Dordrecht Heidelberg. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-19650-3\\_2438](https://doi.org/10.1007/978-3-319-19650-3_2438)
- Daichi, A., Gin, A., & Eiji, A. (2021). Interactive Module Design Using The Course Lab Application Based on a Scientific Approach to Materials Business, Energy and Momentum. *IAIC Transactions on Sustainable Digital Innovation (ITSDI) The 3rd Edition Vol. 2 No. 1 October 2020*, 75.
- Dewi, I. A. K. D. C. (2021). Identifikasi Pola Makan Tradisi Megibung di Desa Sibetan Kecamatan Bebandem Kabupaten Karangasem. *Jurnal Kuliner*, 1(1).
- Dimitriadis, S., & Koning, R. (2022). Social skills improve business performance: evidence from a randomized control trial with entrepreneurs in Togo. *Management Science*.

- Dwi Lestari, H., & Putu Parmiti, D. P. P. (2020). Pengembangan E-Modul Ipa Bermuatan Tes Online Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Journal of Education Technology*. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i1.24095>
- Fachrurazi, & Nurcholifah, I. (2021). *Kewirausahaan (Teori dan Praktek)* (Issue September). IAIN Pontianak Press.
- Hasanah, U. (2019). Upaya Menumbuhkan Jiwa Entrepreneurship melalui Kegiatan Market Day bagi Anak Usia Dini. *DEDIKASI: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 9–19.
- Kurniadi, F. (2017). Peranan Pembangunan Minat Kewirausahaan pada SiswaPAUD dalam Menyambut MEA dengan Model Menjual Karya Sendiri. *Research and Development Journal of Education*, 1(2).
- Lelahester, R., Murtini, W., & Indriayu, M. (2018). Establishment of entrepreneurial character in the foundation based school system through project based learning. *International Journal of Educational Research Review*, 3(4), 128–140.
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560–1566. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1086>
- Mahardika, A. I., Arifuddin, M., & Juhroh, S. (2022). The Development of Impulse and Momentum E-Module with Authentic Learning Content in Cooperative Learning Model Syntax. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 12(1), 174–183. <https://doi.org/doi:10.23960/jpp.v12.i1.202214>.
- Mulyadi, M., Atmazaki, A., & Syahrul, R. (2019). The Development of Interactive Multimedia E-Module on Indonesia Language Course. *1st International Conference on Innovation in Education (ICoIE 2018)*, 291–295. <https://www.atlantis-pess.com/proceedings/icoie-18/55912920>
- Nofriyanti, Y., & Nurhafizah, N. (2019). Etika Profesi Guru Paud Profesional Dalam Mewujudkan Pembelajaran Bermutu. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(1), 676–684.
- Nurhafizah, N. (2018). Bimbingan Awal Kewirausahaan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 6(3), 205–210.
- Putra, D. D., Okilanda, A., Arisman, A., Lanos, M. E. C., Putri, S. A. R., Fajar, M., Lestari, H., & Wanto, S. (2020). Kupas Tuntas Penelitian Pengembangan Model Borg & Gall. *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 3(1), 46–55.
- Rijal, A. (2021). Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 4(2), 79–90.
- Roza, D., Nurhafizah, N., & Yaswinda, Y. (2019). Urgensi profesionalisme guru pendidikan anak usia dini dalam penyelenggaraan perlindungan anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 277.
- Sofino. (2017). Pembelajaran Kewirausahaan Pada Paud. *Seminar Nasional Pendidikan Nonformal FKIP Universitas Bengkulu*, 1(1 Juli 2017), 65–66.
- Song, S. J., Tan, K. H., & Awang, M. M. (2021). Generic digital equity model in education: Mobile-assisted personalized learning (MAPL) through e-modules. *Sustainability*, 13(19), 11115.
- Zafirah, A., Agusti, F. A., Engkizar, E., Anwar, F., Alvi, A. F., & Ernawati, E. (2018). Penanaman nilai-nilai karakter terhadap peserta didik Melalui permainan congkak sebagai media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1).