
Diterima Redaksi: 09-05-2025 | Revisi: 11-05-2025 | Diterbitkan: 14-05-2025

Workshop Pembuatan E-Modul sebagai Perangkat Pembelajaran Anak Usia Dini bagi Guru PAUD di Kota Singkawang

Lukmanulhakim¹, Dian Miranda², Annisa Amalia³, Ariyani Ramadhani⁴,
Siska Perdina⁵

^{1,2,3,4,5}Pendidikan Guru PAUD, Universitas Tanjungpura, Pontianak, Indonesia.

Email: ariyani.er@kip.untan.ac.id

ABSTRACT: Rapid digitalization in early childhood education demands educators who can design engaging interactive materials, yet many PAUD teachers in Singkawang lack such skills. This community-service project addressed that gap. The workshop aimed to strengthen teachers' competence in developing multimedia-based e-modules. Twenty PAUD teachers participated in a seminar-workshop on 5 October 2024; needs were mapped through RPPH and portfolio analysis, training was delivered via demonstrations and guided practice, and effectiveness was measured with questionnaires and product reviews. Results show 95 % of participants rated Canva highly effective, and all produced a prototype e-module with improved structural, visual, and interactive quality compared with their pre-work samples. The programme empowered teachers to integrate technology into daily lessons and fostered a peer support network.

Keywords: early childhood, e-module, workshop, community service

ABSTRACT: Digitalisasi pembelajaran pada pendidikan anak usia dini menuntut guru mampu merancang bahan ajar interaktif, sementara banyak guru PAUD di Singkawang belum terampil dalam hal ini. Program pengabdian kepada masyarakat ini dirancang untuk menjembatani kesenjangan tersebut. Kegiatan bertujuan meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan e-modul berbasis multimedia. Sebanyak 20 guru PAUD mengikuti seminar-lokakarya pada 5 Oktober 2024; kebutuhan dipetakan melalui analisis RPPH dan portofolio, pelatihan dilakukan dengan demonstrasi serta praktik terbimbing, dan efektivitas dievaluasi menggunakan kuesioner serta penilaian produk. Hasil menunjukkan 95 % peserta menilai Canva sangat efektif, dan seluruhnya berhasil menghasilkan prototipe e-modul dengan kualitas struktur, visual, dan interaktivitas yang lebih baik dibandingkan materi sebelumnya. Program ini memberdayakan guru untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran harian dan membangun jejaring dukungan sejawat.

Keywords: anak usia dini, e-modul, lokakarya, pengabdian masyarakat.



Copyright © 2025 The Author(s)

This is an open-access article under the CC BY-SA license.

[Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

PENDAHULUAN

Di era transformasi digital saat ini, sektor pendidikan dituntut untuk terus berinovasi dalam pengembangan media pembelajaran (Horska et al., 2022; Rusydiyah et al., 2020), termasuk pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) (Danylchenko et al., 2023). Penggunaan teknologi, khususnya media berbasis elektronik seperti e-modul, telah menjadi alternatif strategis dalam mendukung proses belajar yang adaptif dan menarik bagi anak-anak. Beberapa studi terdahulu telah menunjukkan bahwa pelatihan interaktif dalam bentuk lokakarya sangat efektif dalam meningkatkan kompetensi guru PAUD dalam menggunakan teknologi pendidikan (Dwiningsih et al., 2022; Nurbatra & Masyhud, 2023). Temuan ini memperlihatkan bahwa pemanfaatan e-modul dalam pembelajaran bukan hanya meningkatkan keterlibatan anak, tetapi juga memberi dampak positif terhadap kemampuan profesional guru.

Upaya pelatihan pembuatan e-modul juga telah dilakukan oleh beberapa institusi pendidikan tinggi di berbagai daerah. Misalnya, Universitas Negeri Surabaya melaksanakan pelatihan berbasis workshop untuk guru-guru PAUD di wilayahnya dengan hasil peningkatan signifikan terhadap kemampuan menyusun e-modul secara mandiri (Dwiningsih et al., 2022). Studi lain oleh Widiastuti & Hermanto, (2024) menekankan pentingnya integrasi pedagogik dalam pengembangan e-modul agar sesuai dengan karakteristik peserta didik usia dini. Namun demikian, belum banyak kegiatan serupa yang menjangkau wilayah-wilayah di luar pusat pendidikan utama, seperti Kota Singkawang yang memiliki kondisi geografis dan demografis tersendiri.

Mitra dalam kegiatan ini adalah para guru PAUD di Kota Singkawang, Kalimantan Barat, yang tergabung dalam berbagai satuan pendidikan nonformal dan lembaga pendidikan anak usia dini. Berdasarkan hasil peninjauan awal dan data lapangan, sebagian besar guru PAUD di kota ini belum memiliki pelatihan teknis terkait pengembangan e-modul, meskipun sebagian besar telah menggunakan perangkat digital dalam komunikasi pembelajaran. Hal ini menandakan adanya kebutuhan faktual terhadap peningkatan kapasitas guru, khususnya dalam merancang dan mengimplementasikan e-modul berbasis karakteristik peserta didik usia dini.

Masalah utama yang dihadapi mitra adalah kurangnya pengetahuan praktis dan pedagogis dalam menyusun materi pembelajaran digital yang sesuai dengan prinsip PAUD (Caviativa et al., 2022; Lazarova et al., 2023). Mayoritas guru masih menggunakan materi konvensional atau bergantung pada materi dari sumber lain yang tidak selalu sesuai dengan konteks lokal dan kebutuhan perkembangan anak. Tantangan ini diperkuat oleh kurangnya akses terhadap pelatihan yang berkelanjutan serta terbatasnya dukungan teknis dan pendampingan dalam pengembangan perangkat pembelajaran digital.

Kebutuhan mendesak akan pelatihan pembuatan e-modul yang aplikatif dan relevan semakin nyata ketika mempertimbangkan bahwa sebagian besar

guru PAUD di Singkawang mengeluhkan keterbatasan waktu dan kompetensi dalam mengoperasikan aplikasi pengembangan e-modul secara mandiri. Selain itu, banyak guru belum memahami struktur pedagogik digital yang ideal untuk anak usia dini, termasuk aspek visual, audio, dan interaktivitas. Oleh karena itu, intervensi berbentuk workshop langsung sangat diperlukan agar guru memperoleh pengalaman praktis dan dapat menghasilkan produk e-modul yang sesuai standar pedagogik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk meningkatkan kapasitas guru PAUD di Kota Singkawang dalam menyusun e-modul sebagai perangkat pembelajaran berbasis digital. Kegiatan ini juga bertujuan membekali guru dengan pengetahuan teknis dan pedagogis, agar mampu mengembangkan bahan ajar yang inovatif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Dengan demikian, diharapkan kegiatan ini dapat mendukung peningkatan kualitas pendidikan PAUD di daerah dan memperkuat kompetensi profesional guru dalam era pembelajaran digital.

METODE DAN PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang dengan pendekatan partisipatif yang menggabungkan metode seminar dan workshop secara terpadu (Zihori Maulida et al., 2024), untuk meningkatkan kompetensi guru PAUD dalam mengembangkan e-modul pembelajaran interaktif berbasis aplikasi multimedia. Pendekatan ini dipilih agar peserta tidak hanya memperoleh pemahaman teoritis, tetapi juga dapat langsung terlibat dalam proses praktis penyusunan dan produksi e-modul yang relevan dengan karakteristik anak usia dini. Proses pelaksanaan diawali dengan analisis kebutuhan melalui kajian terhadap dokumen pembelajaran seperti RPPH dan portofolio anak. Tujuannya adalah untuk mengenali konteks aktual pembelajaran di lapangan dan mengidentifikasi tantangan yang dihadapi guru dalam menyediakan media belajar yang sesuai dengan perkembangan kognitif dan sosial anak. Dari hasil kajian tersebut, dirumuskan kebutuhan media digital yang sesuai dengan kurikulum dan kondisi peserta didik, sekaligus menjadi dasar perancangan desain awal e-modul yang akan dikembangkan.

Tahapan kegiatan selanjutnya adalah proses penyusunan desain media dan pengembangan *prototipe* e-modul yang dilakukan secara kolaboratif. Dalam tahap ini, peserta bekerja dalam kelompok kecil untuk merancang struktur isi e-modul, menetapkan tema dan materi pokok, serta menyusun elemen interaktif seperti gambar, suara, dan video edukatif yang dapat memperkuat pemahaman anak. Peserta menggunakan beberapa platform pembuat media digital seperti Canva, PowerPoint interaktif, dan aplikasi daring lainnya yang mudah diakses dan sesuai dengan kemampuan teknis guru PAUD. Sesi ini dipandu langsung

oleh tim fasilitator yang memiliki pengalaman dalam pengembangan media pembelajaran digital, sehingga peserta dapat menyelesaikan desain awal e-modul dan memahami tahapan produksi media secara menyeluruh. Prototipe e-modul yang dihasilkan di akhir workshop menjadi representasi awal media pembelajaran yang dapat disempurnakan lebih lanjut sesuai kebutuhan masing-masing lembaga PAUD.

Kegiatan ini diselenggarakan secara intensif pada tanggal 5 Oktober 2024 di Aula Dinas Pendidikan Kota Pontianak, dan diikuti oleh 20 peserta yang terdiri atas guru PAUD serta pemerhati pendidikan anak usia dini dari Kota Singkawang. Evaluasi dilakukan menggunakan metode observasi dan kuesioner untuk menilai efektivitas pelatihan serta tingkat penerapan hasil kegiatan dalam praktik mengajar sehari-hari (Hafizi, 2024). Dengan metode pelaksanaan yang komprehensif dan berbasis kebutuhan riil mitra, kegiatan ini diharapkan mampu memberi dampak nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran anak usia dini di Kota Singkawang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini menunjukkan capaian yang menggembirakan dalam aspek peningkatan kapasitas pendidik anak usia dini dalam bidang pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis digital. Kegiatan yang dilangsungkan secara intensif pada tanggal 5 Oktober 2024 di Aula Dinas Pendidikan Kota Pontianak ini diikuti oleh 20 peserta yang terdiri atas guru dan pemerhati pendidikan anak usia dini. Seluruh rangkaian kegiatan dirancang secara terpadu, dimulai dari seminar pengantar, workshop, hingga proses evaluasi, yang secara keseluruhan berlangsung dalam rentang waktu April hingga November 2024. Keterlibatan peserta dalam setiap tahapan kegiatan menunjukkan antusiasme dan partisipasi aktif yang tinggi, terutama dalam sesi praktik langsung pembuatan e-modul. Pendekatan interaktif yang diterapkan menjadikan kegiatan ini tidak hanya sebagai transfer pengetahuan, tetapi juga ruang eksplorasi dan kreasi bagi peserta.

Salah satu capaian utama dari kegiatan ini adalah peningkatan pemahaman peserta terhadap konsep dan praktik penggunaan aplikasi multimedia, khususnya Canva, dalam mendesain media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Dari hasil evaluasi yang dilakukan melalui instrumen kuesioner, diketahui bahwa mayoritas peserta (85%) belum pernah mengikuti pelatihan serupa, sementara sebagian kecil (15%) memiliki pengalaman terbatas dalam merancang e-modul. Data ini mengindikasikan bahwa program ini menjawab kebutuhan riil di lapangan, di mana sebagian besar pendidik belum mendapatkan akses pelatihan yang mendalam terkait media digital. Bahkan, meskipun 90% peserta telah mengenal Canva sebelumnya, pelatihan ini memperkaya pemahaman mereka terhadap potensi

pedagogis aplikasi tersebut dalam mendukung proses belajar yang lebih menarik dan bermakna.

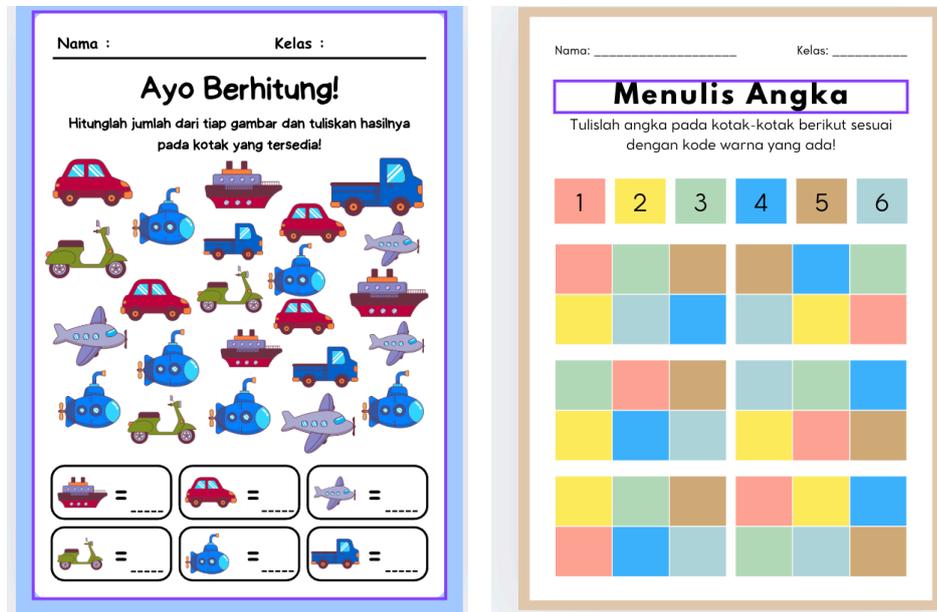
Proses pelatihan berjalan dalam suasana kolaboratif dan reflektif. Peserta tidak hanya mendengarkan paparan materi dari narasumber, tetapi juga terlibat aktif dalam menganalisis RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) dan portofolio peserta didik. Langkah ini dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan belajar serta kesenjangan dalam penggunaan media pembelajaran yang selama ini ada. Dari hasil analisis tersebut, peserta menyusun desain awal e-modul yang akan dikembangkan. Proses desain dilakukan secara berkelompok untuk mendorong kerja sama dan pertukaran ide antarpeserta. Dalam sesi praktik, peserta dibimbing menggunakan Canva untuk menyusun layout, memilih ilustrasi, menyisipkan audio visual, serta merancang navigasi interaktif dalam modul yang sedang dikembangkan (Herdiya et al., 2023). Tahapan ini mendorong peserta untuk berpikir kritis, kreatif, dan aplikatif dalam menyusun materi ajar yang sesuai dengan perkembangan dan dunia anak.



Gambar. 1 Narasumber memberikan materi workshop pembuatan e-modul sebagai perangkat pembelajaran bagi pendidik PAUD di Kota Singkawang.

Kegiatan ini juga memberikan kontribusi nyata dalam mendorong perubahan persepsi peserta terhadap pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran anak usia dini. Dari hasil evaluasi, sebanyak 95% peserta menyatakan bahwa Canva sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran PAUD. Penilaian ini tidak hanya mencerminkan kemudahan penggunaan aplikasi, tetapi juga menunjukkan keberhasilan pelatihan dalam membangun kepercayaan guru terhadap teknologi sebagai alat bantu yang solutif, bukan sebagai beban. Peserta menyampaikan bahwa hasil pelatihan ini sangat membantu mereka dalam menyiapkan media ajar yang lebih menarik dan

mudah digunakan, serta mampu merangsang perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik anak secara seimbang. Keberhasilan ini juga tercermin dari peningkatan kualitas prototipe e-modul yang dihasilkan, baik dari sisi konten, tampilan visual, maupun daya tarik interaktifnya (Syahyuri & Harared, 2022).



Gambar. 2 Produk yang dihasilkan peserta pelatihan

Produk akhir dari pelatihan ini berupa e-modul interaktif yang mengusung tema pembelajaran kontekstual untuk anak usia dini. E-modul ini dirancang dengan pendekatan visual yang kaya warna, penggunaan bahasa yang sederhana namun komunikatif, serta fitur navigasi yang mudah dipahami oleh guru maupun peserta didik. Modul ini tidak hanya menyampaikan materi ajar, tetapi juga dirancang untuk membangun pengalaman belajar yang menyenangkan melalui elemen interaktif seperti gambar animasi, tombol interaktif, dan instruksi suara. Dengan desain yang menarik dan konten yang relevan, e-modul ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar anak serta mendukung guru dalam menjalankan proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan (Trilestari & Almunawaroh, 2020). Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil menjadi wahana pemberdayaan guru untuk lebih adaptif terhadap perubahan zaman serta mampu berinovasi dalam pembelajaran yang berpihak pada kebutuhan dan perkembangan anak (Gaiziuniene et al., 2022).

KESIMPULAN

Program pengabdian kepada masyarakat ini berhasil mencapai target secara optimal, ditandai dengan peningkatan kompetensi pendidik PAUD dalam merancang media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi digital, khususnya e-modul menggunakan Canva. Masalah utama yang diidentifikasi di lapangan,

yakni rendahnya pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran, terbukti sesuai dengan kebutuhan aktual para pendidik dalam menghadapi tantangan abad ke-21. Metode yang diterapkan—yakni perpaduan seminar konseptual dan workshop aplikatif—terbukti tepat dan efektif dalam mendorong partisipasi aktif serta meningkatkan kemampuan praktis peserta. Dampak nyata dari kegiatan ini terlihat dari produk e-modul yang dihasilkan dan perubahan positif dalam sikap guru terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran anak usia dini. Selain memberikan pengalaman belajar langsung yang aplikatif, kegiatan ini juga memperkuat jejaring antarpendidik dalam pengembangan media pembelajaran kreatif. Sebagai rekomendasi, program serupa perlu dilanjutkan secara berkelanjutan dengan jangkauan peserta yang lebih luas, serta penambahan sesi pendampingan pascapelatihan agar pendidik dapat mengimplementasikan media yang dikembangkan secara konsisten dalam praktik pembelajaran sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Caviativa, Y. P., Castro, F. C., Guzman, V. J., & Sanz, F. A. (2022). Educational resources with digital content for pedagogical and research teaching in technologies of knowledge and learning. *2022 IEEE 40th Central America and Panama Convention (CONCAPAN)*, 1–6. <https://doi.org/10.1109/CONCAPAN48024.2022.9997770>
- Danylchenko, I., Karpenko, O., Chepil, M., Vakolia, Z., & Vrochynska, L. (2023). Innovation of the Educational Process in Early Childhood Education Institutions. *Journal of Curriculum and Teaching*, 12(2), 38. <https://doi.org/10.5430/jct.v12n2p38>
- Dwiningsih, K., Poedjiastoeti, S., Lutfi, A., Sukarmin, S., Hidayah, R., & Nisa, A. (2022). Interactive e-modules training and workshop as teaching materials the era of Society 5.0. *Abdimas: Jurnal Pengabdian Masyarakat Universitas Merdeka Malang*, 7(2), 295–308. <https://doi.org/10.26905/abdimas.v7i2.6615>
- Gaiziuniene, L., Janiunaite, B., & Horbacauskiene, J. (2022). Teacher Activities in Adaptation of Innovative Study Methods at University. In *Research Anthology on Innovative Research Methodologies and Utilization Across Multiple Disciplines* (pp. 74–92). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-6684-3881-7.ch005>
- Hafizi, M. Z. (2024). Kiat Tembus Scopus Dengan Artikel “Book Review” Untuk Mahasiswa Pendidikan IPS FKIP Universitas Tanjungpura. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(3), 332–337.
- Herditiya, H., Sari, M., & Koriaty, S. (2023). Development of an e-module based on virtual practicum integrated with local potential in invertebrate material. *BIO-INOVED: Jurnal Biologi-Inovasi Pendidikan*, 5(2), 155. <https://doi.org/10.20527/bino.v5i2.15620>

- Horska, K., Burov, O., & Orlyk, O. (2022). IMPACT OF MEDIA TECHNOLOGIES ON DIGITAL EDUCATIONAL CONTENT IN MEDIA SECTOR. *Information Technologies and Learning Tools*, 91(5), 84-97. <https://doi.org/10.33407/itlt.v91i5.5047>
- Lazarova, M., Nakov, O., & Djolev, D. (2023). *Challenges in the Implementation of Web Based Digital Content Repository for Teachers in Bulgaria* (pp. 174-179). https://doi.org/10.1007/978-3-031-33023-0_15
- Nurbatra, L. H., & Masyhud. (2023). E-Module Design Workshop as Professional Development Program for Pre-School Teachers. *International Journal of Community Service Learning*. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v7i2.57681>
- Rusydiah, E. F., Mumtahanah, N., & Hamzah, F. (2020). Digital Based Learning Media Innovation in the Development of Character Education in Senior High School. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 10(1), 35-42. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v10i1.418>
- Syahyuri, S., & Harared, N. (2022). Membumikan Platform Digital CANVA Untuk Mendesain Bahan Ajar Melalui Digitalisasi Guna Akselerasi Minat Baca di Dinas Pendidikan Kabupaten Bekasi. *Jurnal Ilmiah Pangabdhi*, 8(2), 91-95. <https://doi.org/10.21107/pangabdhi.v8i2.16704>
- Trilestari, K., & Almunawaroh, N. F. (2020). E-Module as a Solution for Young Learners to Study at Home. *Proceedings of the 4th Sriwijaya University Learning and Education International Conference (SULE-IC 2020)*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201230.132>
- Widiastuti, Y. K. W., & Hermanto, H. (2024). Enhancing Pedagogical Competence in Inclusive Early Childhood Education through Interactive Digital Modules: A Pre-Experimental Study. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 9(3), 465-474. <https://doi.org/10.14421/jga.2024.93-08>
- Zihori Maulida, Novi Hartini, & Nisa Alpani Istihadiah. (2024). Pendidikan dan Kolaborasi: Langkah Bersama Dalam Mencegah Pernikahan Dini Pada Remaja. *Karuna: Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin*, 1(2), 74-83. <https://doi.org/10.62238/karuna.v1i2.134>