

ANALISIS KEBUTUHAN *FUN THINKERS BOOK* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD)

Ervina Shafiyah¹, Zainal Abidin Arief², Umi Fatonah³

¹²³Universitas Ibn Khaldun Bogor

Jl. KH. Sholeh Iskandar KM. 02 Bogor

¹ervinashafiyah13@gmail.com, ²zaarief@uika-bogor.ac.id, ³marcello06.uf@gmail.com

Abstrak: Media pembelajaran adalah suatu sistem pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan belajar mengajar dengan memudahkan penyampaian informasi atau pesan dari komunikator kepada komunikan. Artinya, media pembelajaran ini memiliki peran penting dalam kegiatan belajar mengajar. Sehingga guru harus mampu menentukan media apa yang paling tepat untuk digunakan pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu analisis kebutuhan media pembelajaran yang dapat merangsang belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan *Reserch and Development* (R&D) dengan menggunakan pendekatan Model Pengembangan Instruksional (MPI). Pengumpulan data dilakukan dengan teknik wawancara dan observasi. Hasil dari penelitian ini yaitu masih sedikit guru yang menggunakan media pembelajaran, sehingga diperlukan media sederhana *Fun Thinkers Book* yang kemudian akan dilakukan tahap pengembangan, implementasi dan evaluasi untuk mendapatkan hasil yang maksimal dan siap untuk digunakan.

Kata Kunci: *Media pembelajaran, belajar mengajar, Pendidikan Anak Usia Dini*

Abstract : *Learning media is a learning system that can support teaching and learning activities by facilitating the delivery of information of massages from the sommmunicator to the communicant. That is, this learing media has an important role in teaching and learning activities. So the teacher must be able to determine what media is the most appropriate for use in Early Childhood Education. This study aims to produce a learning media that can stimulate student learning. This study uses the Research and Development (RnD) development research method using the Instructional Development Model (MPI) approach. Data was collected by using interview and observation techniques. The results of this study are that there are still few teachers who use learning media, so a simple Fun Thinkers Book media is needed which will then be carried out in the development, implementation and evaluation stages to get maximum results and are ready to be used.*

Keywords: *Learning media, teaching and learning, early childhood education*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu upaya pemerintah dalam rangka pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas, melalui pendidikan dapat menumbuhkan dan mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik, untuk itulah pendidikan memegang peranan penting sehingga pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya agar didapat hasil yang maksimal (Fatonah, 2022). Pendidikan merupakan

upaya sadar yang dapat dilakukan oleh guru untuk mengarahkan siswa dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran, terutama pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yaitu dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosioemosional, kreativitas bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Pada anak usia dini, anak mengalami kemajuan secara bertahap untuk mengeksplor dan berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitarnya (Augusta dalam Pebriana, 2017).

Hal ini tentu menjadi peran penting bagi guru agar dapat memberikan pembelajaran yang terbaik kepada siswa. Anak usia dini pada umumnya sangat menyukai hal baru yang ditemuinya, gaya belajar yang bermacam-macam seperti bermain sambil belajar adalah pilihan yang tepat bagi anak usia dini, dimana ia dapat mengeksplor kegiatan yang lebih menyenangkan (Khairi dalam Syifausakia, et. Al, 2018). Dengan demikian guru perlu menciptakan suasana belajar yang menarik dan guru tidak dapat melepas diri dari media pembelajaran. Karena pada dasarnya media pembelajaran dapat mempermudah penyampaian materi belajar, dan menjadikannya sebagai kebutuhan penting hadirnya alat peraga yang dapat membantu siswa (Alwi, 2017).

Media merupakan salah satu komponen pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar (KBM), pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang mendapat perhatian guru atau fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, guru atau fasilitator perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar (Wiranata, 2022). Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak (Cangara, 2006: 119). Sementara media pendidikan diartikan sebagai hal-hal yang digunakan, dilihat, didengar, dibicarakan, ditambah materi yang menunjang aktivitas tersebut (A. R. Rather dalam Cahyadi, 2019). Media menjadi bagian penting dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah, akan tetapi penyediaan media pembelajaran selama ini masih menjadi kendala atau problematika.

Khususnya di RA Miftahunnur masih kurangnya media pembelajaran, dan pembelajaran yang ada terlalu monoton dan abstrak. Sehingga membuat siswa kesulitan dalam menangkap materi belajar. Sebagian siswa di RA Miftahunnur masih belum mengenal huruf, angka, warna, dan bentuk namun sebagian siswa sudah dapat memahaminya. Guru hanya berpacu pada buku materi disekolah tanpa adanya bantuan media/alat peraga lainnya yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran. Berkaitan dengan aspek pelaksanaan pembelajaran, guru harus mampu menentukan metode, media, serta model dalam pembelajaran yang inovatif agar dapat menumbuhkan minat belajar siswa.

Fun Thinkers adalah Buku yang sangat membangun keterampilan psikologi otak kiri dan kanan anak, yang dikemas dengan sistem terobosan terbaru menggunakan *Match-Frame* yang membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan sekaligus dapat meningkatkan ketajaman berfikir anak (Megawati, 2021). Media *Fun Thinkers Book* merupakan salah satu media pembelajaran yang dikembangkan oleh Grolier sejak tahun 1895 yang berpusat di Boston Amerika (Kurniawati dalam Megawati, 2021). Media pembelajaran ini dianggap cocok untuk merangsang kegiatan belajar siswa, hal ini dikatakan berdasarkan hasil penelitian dari Rahmawati, Zul Hazmi Ikram, Ni Kadek Liana Astrayani, dan Ni Nyoman Trisna Adnyani tentang pengembangan media *Fun Thinkers Book* yang menunjukkan bahwa media *Fun Thinkers Book* ini dapat memfasilitasi belajar siswa.

Sehubungan dengan apa yang telah dijelaskan di atas maka pada artikel ini akan membahas mengenai analisis kebutuhan media *Fun Thinkers Book* pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *research and development* (RnD) dengan menggunakan pendekatan Model Pengembangan Instruksional (MPI) dengan tahapan sebagai berikut: 1) mengidentifikasi kebutuhan instruksional dan menulis tujuan umum, 2) melakukan analisis instruksional, 3) mengidentifikasi perilaku dan karakteristik awal peserta didik, 4) menulis tujuan instruksional, 5) menyusun alat penilaian hasil belajar, 6) menyusun strategi instruksional, 7) mengembangkan bahan instruksional, 8) menyusun desain dan melaksanakan evaluasi formatif (Atwi Suparman, 2004). Namun pada penelitian ini peneliti hanya menggunakan 3 langkah dari Model Pengembangan Instruksional (MPI) untuk menyusun analisis kebutuhan media *Fun Thinkers Book* pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). yaitu tahap 1) mengidentifikasi kebutuhan instruksional dan menulis tujuan umum, 2) melakukan analisis instruksional, 3) mengidentifikasi perilaku dan karakteristik awal peserta didik. Penelitian ini dilakukan di RA Miftahunnur Bogor pada tahun 2022, pengumpulan data dilakukan dengan teknik wawancara, observasi dan menyebarkan angket kepada responden, yaitu ahli materi dan ahli media. Selanjutnya, jenis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu berupa data kualitatif sebagai data pokok yang nantinya akan memberikan gambaran jawaban mengenai analisis yang dihasilkan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Mengidentifikasi Kebutuhan Instruksional dan Menulis Tujuan Umum (TIU)

Tahap pertama untuk menalisis kebutuhan yaitu dengan mengidentifikasi kebutuhan instruksional dan menulis Tujuan Instruksional Umum (TIU). Hal ini dilakukan dengan melakukan wawancara bersama guru di RA Miftahunnur terkait ketersediaan media pembelajaran, pemahaman siswa terhadap materi, serta kendala yang dirasakan oleh guru maupun siswa saat belajar dikelas.

Hasil penelitian mengatakan bahwa ketersediaan media pembelajaran di kelas masih sangat terbatas, siswa di RA Miftahunnur juga masih cukup sulit untuk menerima pembelajaran yang bersifat terlalu abstrak. Serta untuk kendala yang dirasakan yaitu siswa mudah bosan karena pembelajaran yang disampaikan terlalu monoton dan tidak adanya media yang dapat merangsang belajar siswa.

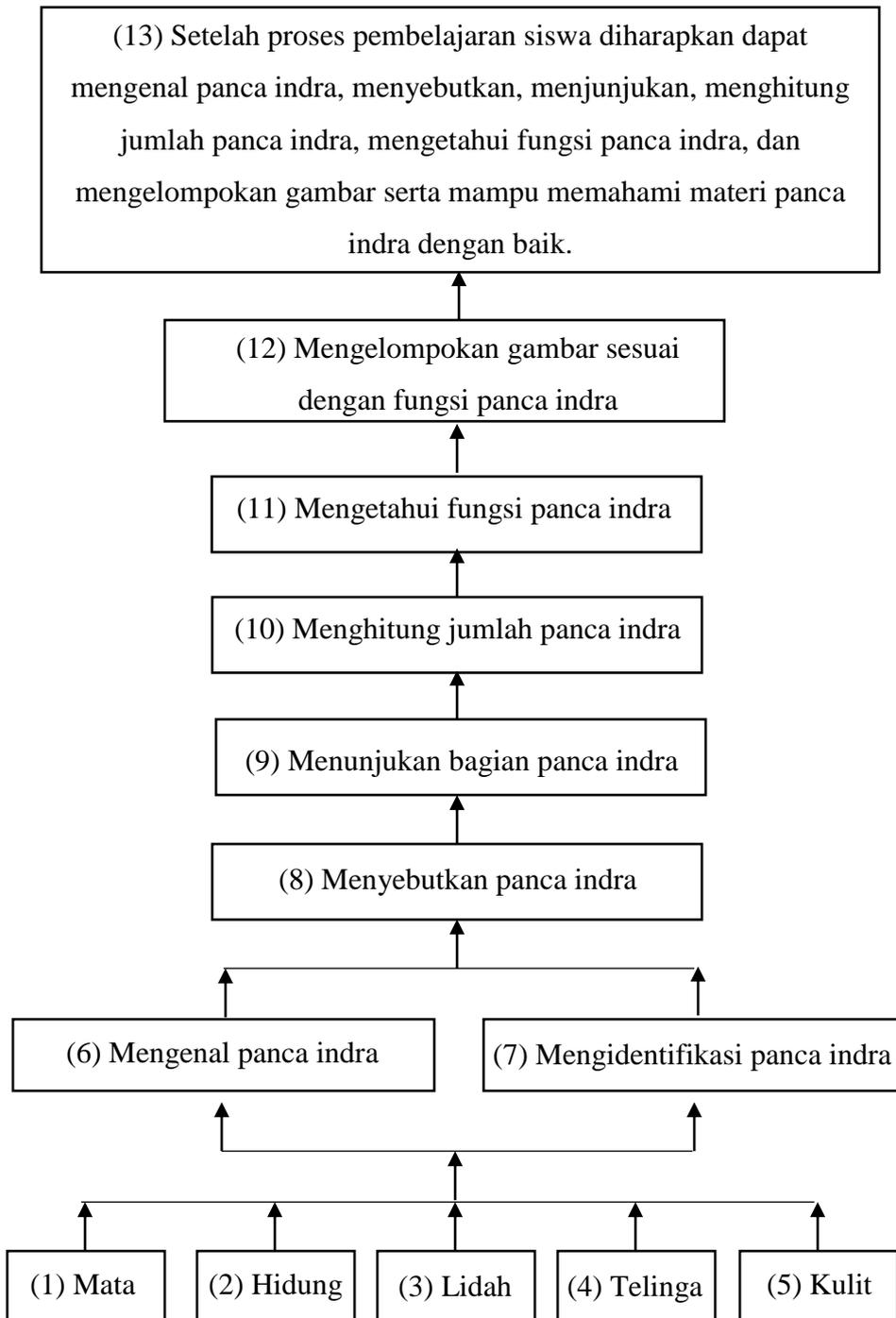
Hasil dari identifikasi di atas, Penulis dapat merumuskan Tujuan Instruksional Umum (TIU) sebagai berikut:

- 1) Setelah proses pembelajaran siswa diharapkan dapat mengenal panca indra, menyebutkan, menunjukkan, menghitung jumlah panca indra, mengetahui fungsi panca indra, dan mengelompokkan gambar serta mampu memahami materi panca indra dengan baik.
- 2) Setelah proses pembelajaran siswa diharapkan dapat mengenal, menyebutkan huruf, angka, warna dan bentuk. Mengurutkan huruf dan angka, menebak warna dan bentuk, mencocokkan gambar, membaca kata, menghitung angka. Serta mampu memahami mata pelajaran umum dengan baik.

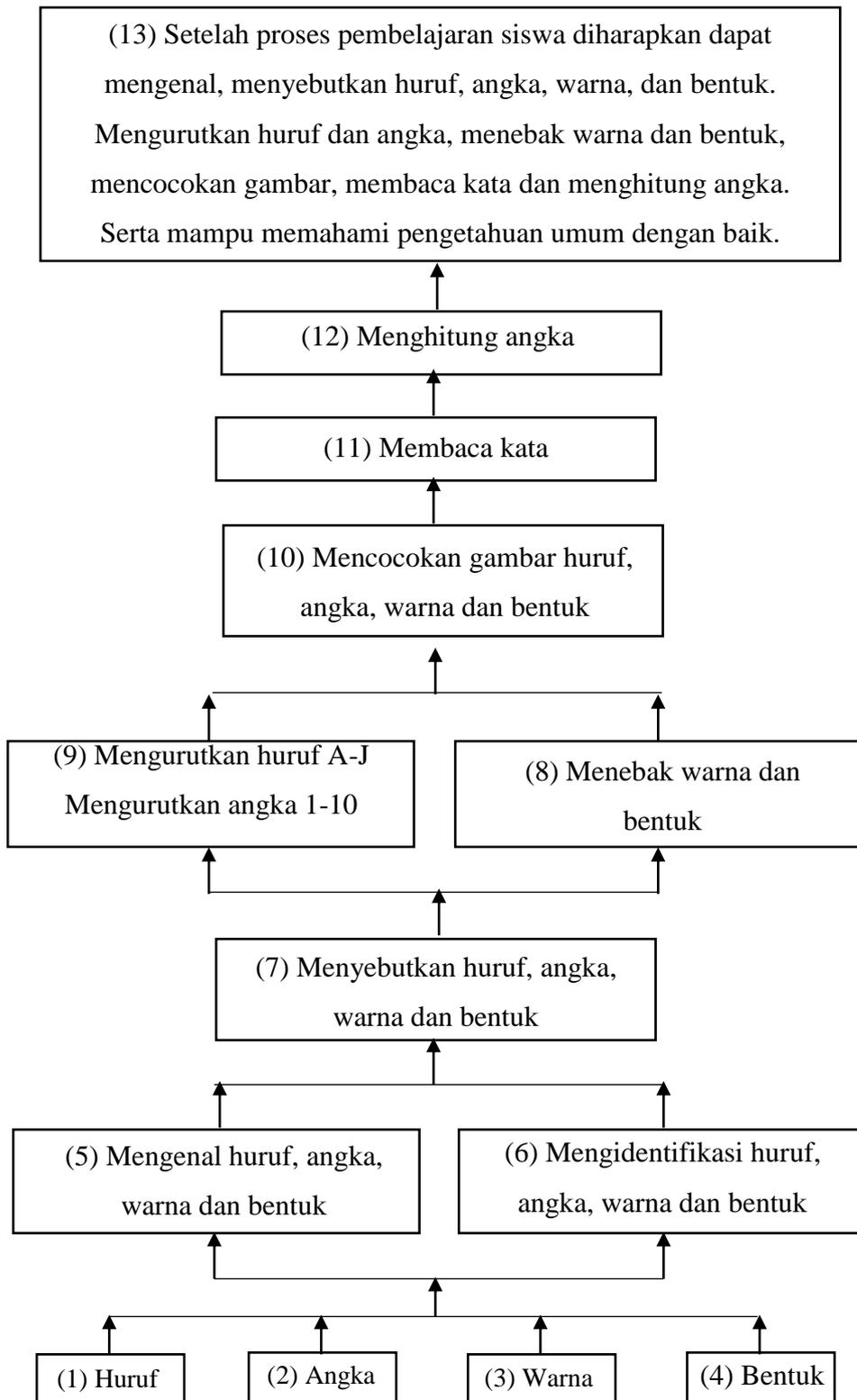
b. Melakukan Analisis Instruksional

Tahap kedua untuk menganalisis kebutuhan yaitu dengan menganalisis Instruksional. Hal ini dilakukan agar dapat memberikan gambaran mengenai hal-hal apa saja yang menjadi dasar pembelajaran pada peserta didik di Sekolah. Dengan begitu, peneliti akan menjabarkannya dalam sebuah peta kompetensi pada tema pembelajaran panca indra dan pada mata pelajaran umum sebagai berikut:

a. Tema Panca Indra



b. Pengetahuan Umum



c. Mengidentifikasi Perilaku dan Karakteristik Awal Peserta Didik

Tahap ini menjadi tahap terakhir pada analisis kebutuhan dengan Model Pengembangan Instruksional (MPI). Dimana peneliti dapat mengidentifikasi perilaku dan karakteristik awal yang dimiliki oleh siswa, dan menjadi alasan bagi peneliti untuk mengembangkan media *Fun Thinkers Book* nantinya. Berdasarkan hasil wawancara menunjukkan bahwa rata-rata umur siswa di RA Miftahunnur berkisar 4-5 tahun, pada usia tersebut siswa sangat menyukai permainan, ataupun hal yang baru ia temuinya. Rasa ingin tahunya sangat kuat, antusias terhadap banyak hal membuatnya lebih aktif dan menyenangkan. Selain itu, siswa menyukai gaya belajar yang bermacam-macam seperti gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik.

Berdasarkan hasil identifikasi tersebut, maka media *Fun Thinkers Book* pada tema panca indra di RA Miftahunnur cocok untuk dikembangkan. Media ini diharapkan dapat memfasilitasi kegiatan belajar di kelas, dan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Serta guru dapat dengan mudah dalam menyampaikan materi belajar di kelas.

Media *Fun Thinkers Book* ini dibuat sesuai dengan gaya belajar yang digemari oleh anak usia dini yaitu gaya belajar visual, dimana pada media ini terdapat banyak gambar yang menarik dan ilustrasi yang sesuai dengan tema pembelajaran. Gaya belajar auditori, yaitu dimana siswa dapat mendengarkan penjelasan guru mengenai materi yang disampaikan. Gaya belajar kinestetik, yaitu dimana siswa dapat dengan mudah menyusun dan memindahkan balok angka dari sisi kiri buku ke sisi kanan buku sebagai penanda jawaban yang ada pada media *Fun Thinkers Book*, dengan begitu siswa dapat belajar dengan lebih menyenangkan.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat diambil kesimpulan bahwa pada analisis kebutuhan media pembelajaran di RA Miftahunnur dinyatakan masih kurangnya media pembelajaran yang dapat memfasilitasi belajar siswa. Siswa mudah bosan karena gaya belajar yang hanya itu-itu saja, siswa sulit menangkap materi yang bersifat terlalu abstrak, guru hanya berpacu pada buku materi di sekolah tanpa adanya bantuan media atau alat penunjang kegiatan belajar lainnya. Sehubungan dengan itu maka, perlu dikembangkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* agar siswa dapat dengan mudah menerima pembelajaran yang bersifat terlalu abstrak, dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Serta guru dapat dengan mudah menyampaikan materi pelajaran. Media *Fun Thinkers Book* dibuat sesuai dengan karakteristik dan gaya belajar yang digemari oleh siswa.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, S. (2017). Problematika guru dalam pengembangan media pembelajaran. *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 8(2), 145-167.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar*. Serang Baru: Laksita Indonesia.
- Fatonah, U. (2022). Program Pendampingan Sekolah Penggerak Sebagai Salah Satu Upaya Implementasi Pembelajaran Paradigma Baru. *EDUKHA*, 3(1), 111-117.

- Hermita, S . (2016). Identifikasi Sumber Informasi dalam Pengambilan Keputusan Nasabah menggunakan Asuransi Prudential di Kota Samarinda. *Jurnal ilmu komunikasi*, 4(2).
- Megawati, N. K. S. M. S. (2021). Penerapan Metode Penugasan Berbantuan Media *Fun Thinkers Book* untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok A. *Prosiding Penelitian Pendidikan dan Pengabdian 2021*, 1(1), 164-171.
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1-11.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suparman, A. (2014). *Desain Instruksional Modern*. Jakarta: Erlangga.
- Syifauzakia, M. P., Ariyanto, B., & Aslina, Y. (2021). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Literasi Nusantara.
- Wiranata, A. A. (2022). Evaluasi Media Vidio Pembelajaran Untuk Sekolah Dasar Pokok Bahasan Pengurangan Dan Penjumlahan. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 83-88.