

ANALISIS KEBUTUHAN RUMAH PINTAR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Mutiara Alifia Yudiana¹, Kurniati², Afif Ahmad Wiranata³

^{1,2,3}Universitas Ibn Khaldun

Jl. Sholeh Iskandar KM. 02 Bogor

mutiaraalifia06@gmail.com¹, kurniati@uika-bogor.ac.id²,

afif.tpuika2021@gmail.com³

Abstrak: Pada anak usia dini yaitu dari usia 0-6 tahun lebih banyak belajar dan mencari ilmu sambil bermain, dalam hal ini media pembelajaran dapat dijadikan sebagai alat bermain sambil belajar bagi anak usia dini. Permasalahan yang ada dalam PAUD Al-Muawwanah yaitu masih kurangnya media pembelajaran sebagai alat bantu kegiatan pembelajaran siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan analisis kebutuhan media rumah pintar sebagai media pembelajaran untuk pendidikan anak usia dini. Media pembelajaran rumah pintar ini berisikan materi-materi pembelajaran yang dikemas dalam satu media namun dengan materi yang berbeda-beda. Pada media ini terdapat 8 tema pembelajaran yang berbeda. Media ini berperan untuk memudahkan guru menjelaskan materi pembelajaran, selain itu juga memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran. Penelitian ini dilakukan di PAUD Al-Muawwanah, menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)* dengan mengadopsi Model Pengembangan Instruksional (MPI). Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan wawancara dengan guru kelas, kepala sekolah dan juga wali siswa.

Kata Kunci: Pendidikan anak usia dini, media pembelajaran, rumah pintar

1. PENDAHULUAN

Peran orang tua serta guru sangat berpengaruh dalam dunia pendidikan. Saat ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangatlah pesat. Ini menjadi tuntutan untuk para guru dan orang tua untuk meningkatkan kualitas dirinya agar tetap sebanding dengan perkembangan zaman yang ada meskipun dengan cara-cara sederhana dan dengan media pembelajaran sederhana. Media pembelajaran merupakan suatu alat perantara antara guru dengan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang dapat menghubungkan, memberi informasi serta menyalurkan pesan sehingga tercipta proses pembelajaran efektif serta efisien (Mustaqim, 2016). Media pembelajaran berperan penting dalam setiap kegiatan belajar. Minat belajar siswa dapat tumbuh melalui penggunaan media pembelajaran pada saat kegiatan pembelajaran. Selain itu dengan penggunaan media pembelajaran akan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran tidak semuanya harus berupa digital, tetapi juga bisa menggunakan media sederhana, yang terpenting siswa dapat memahami dan menganggap bahwa pelajaran tersebut menyenangkan. Pebrianti (2019) mengatakan bahwa media sederhana merupakan media yang dapat dibuat sendiri.

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang ditujukan kepada anak usia 0 sampai 6 tahun (Dewi, 2017). Pada anak usia dini yaitu dari usia 0-6 tahun, masa ini sering disebut dengan masa emas anak, di mana kemampuan berpikir anak sangat berkembang pesat. Anak usia dini ini lebih banyak belajar dan mencari ilmu sambil bermain. Media pembelajaran sangat berpengaruh untuk anak usia dini, ini dikarenakan dengan menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar akan mampu membuat anak tidak mudah bosan dan membuat anak lebih berkonsentrasi, anak menganggap media pembelajaran tersebut seperti alat bermain mereka sehingga mereka akan lebih mudah menangkap materi yang sedang disampaikan guru melalui media tersebut. Media sederhana sangat cocok digunakan pada anak usia dini dibandingkan media digital, ini karena jika anak usia dini menggunakan media pembelajaran digital itu akan membuat siswa menjadi sering menggunakan gadget dan secara tidak langsung akan membuat kecanduan pada gadget tersebut. Namun ketika anak menggunakan media sederhana dalam kegiatan belajarnya, anak akan menganggap itu seperti permainan sederhana yang diberikan guru. Ini bukan berarti media digital tidak baik digunakan anak usia dini, media digital bisa digunakan sesekali sebagai selingan agar media yang digunakan beragam.

Berdasarkan hasil wawancara analisis kebutuhan dengan guru kelas B dan kepala sekolah Paud Al-Muawwanah, menyatakan bahwa para siswa lebih senang melakukan pembelajaran sambil bermain. Media pembelajaran juga sangat dibutuhkan oleh para siswa, dikarenakan dengan adanya media pembelajaran akan memudahkan siswa dalam memahami pelajaran, selain itu juga media pembelajaran dapat menjadi sebuah alat bermain sambil belajar untuk anak usia dini. Guru kelas B dan kepala sekolah Paud Al-Muawwanah juga mengatakan bahwa 60% siswa kelas B masih kesulitan dalam memahami materi baca, tulis dan hitung. Selain itu juga di sekolah tersebut ketersediaan media pembelajaran masih sangat minim dan kurang.

Dengan adanya permasalahan tersebut peneliti bermaksud melakukan penelitian analisis kebutuhan media pembelajaran rumah pintar untuk pendidikan anak usia dini.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan rumah pintar sebagai media pembelajaran pendidikan anak usia dini. Menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)*. Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya (Purnama, 2013). Selain itu penelitian ini mengadopsi model pengembangan instruksional (MPI). Menurut Atwi Suparman yang dikutip oleh (Wiranata A, 2018) menyatakan bahwa pengembangan pembelajaran sebagai cara yang sistematis untuk mengidentifikasi, mengembangkan dan mengevaluasi satu set bahan dan strategi pembelajaran dengan maksud mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Pada model pengembangan instruksional ini terdapat 8 langkah, yaitu: mengidentifikasi kebutuhan instruksional dan menulis tujuan umum; melakukan analisis instruksional; mengidentifikasi perilaku dan karakteristik siswa; menulis tujuan instruksional khusus (TIK); menulis tes acuan patokan; menyusun strategi instruksional; mengembangkan bahan instruksional, mendesain dan melakukan evaluasi formatif.

Namun pada penelitian kali ini peneliti hanya akan melakukan 3 tahapan saja, yaitu mengidentifikasi kebutuhan instruksional dan menulis tujuan umum, melakukan analisis instruksional, mengidentifikasi perilaku dan karakteristik siswa.

Adapun pada penelitian ini menggunakan jenis data kualitatif dan jenis data kuantitatif. Data kualitatif ini berdasarkan dari hasil wawancara analisis kebutuhan dengan kepala sekolah, guru dan wali siswa. Sedangkan data kuantitatif ini berdasarkan dari hasil angket penilaian para ahli, penilaian pada angket ini berdasarkan skor dari skala likert.

Tabel 1. Keterangan Skala Likert

Kategori	Keterangan
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup Baik
1	Kurang Baik

Instrumen pengumpulan data peneliti menggunakan data wawancara dan angket. Wawancara dilakukan saat analisis kebutuhan dengan kepala sekolah, guru dan wali siswa sebelum penelitian dilakukan. Angket merupakan metode pengumpulan data melalui faktor pernyataan yang diisi oleh para responden (Wahyudin et al., 2010). Pada penelitian ini penggunaan angket hanya pada ahli saat validasi produk. Teknik analisis data yang digunakan yaitu data kualitatif dan data kuantitatif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

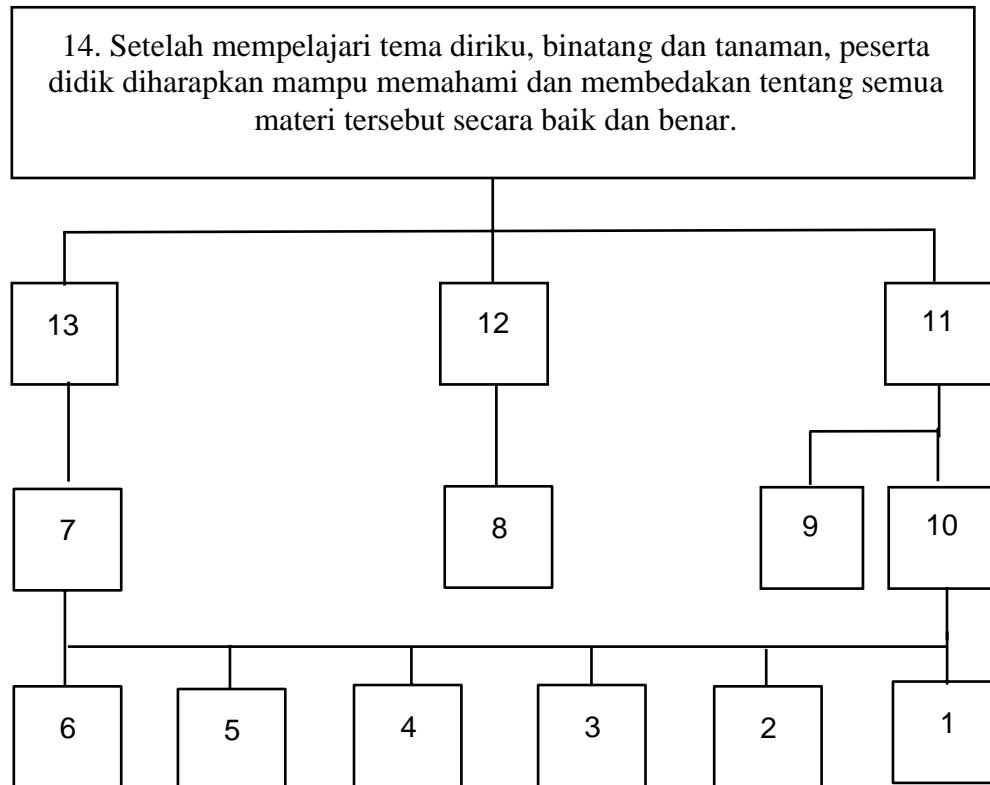
Pada penelitian ini, peneliti menggunakan 3 tahapan analisis pada model pengembangan instruksional, yaitu: mengidentifikasi kebutuhan instruksional dan membuat tujuan umum, melakukan analisis instruksional, mengidentifikasi perilaku dan karakteristik siswa.

a) Mengidentifikasi Kebutuhan Instruksional dan Membuat Tujuan Umum

Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas B PAUD Al-Muawwanah untuk apa kesulitan guru saat kegiatan pembelajaran dikelas, selain itu juga untuk mengetahui kesulitan-kesulitan yang ada pada siswa dikelas B tersebut, kemudian peneliti juga melakukan wawancara dengan kepala sekolah PAUD Al-Muawwanah perihal ketersediaan media pembelajaran disekolah dan terakhir peneliti melakukan wawancara dengan salah satu wali siswa untuk mengetahui apa saja permasalahan atau kendala yang ada pada salah satu siswa baik saat kegiatan pembelajaran berlangsung ataupun saat dirumah. Selain itu pada tahap ini juga peneliti membuat rumusan tujuan instruksional umum. Hasil dari analisis kebutuhan dapat disimpulkan sebagai berikut: usia siswa masih masuk kedalam usia emas, dimana mereka masih sangat senang bermain, jadi kegiatan belajar masih kurang diminati siswa. Selain itu ketersediaan media disekolah masih sangat kurang juga tidak bervariasi, yang terakhir 60% siswa kelas B masih kesulitan dalam materi baca, tulis, dan hitung. Menurut Lowther&Russell dalam (Maimunah, 2020) mengatakan bahwa perumusan tujuan pembelajaran hendaknya harus memenuhi kriteria ABCD (*Audience, Behavior, Condition, degree*) Tujuan instruksional umum yang dibuat penulis yaitu Setelah mempelajari tema diriku, binatang dan tanaman, peserta didik diharapkan mampu memahami dan membedakan tentang semua materi tersebut secara baik dan benar.

b) Melakukan Analisis Instruksional

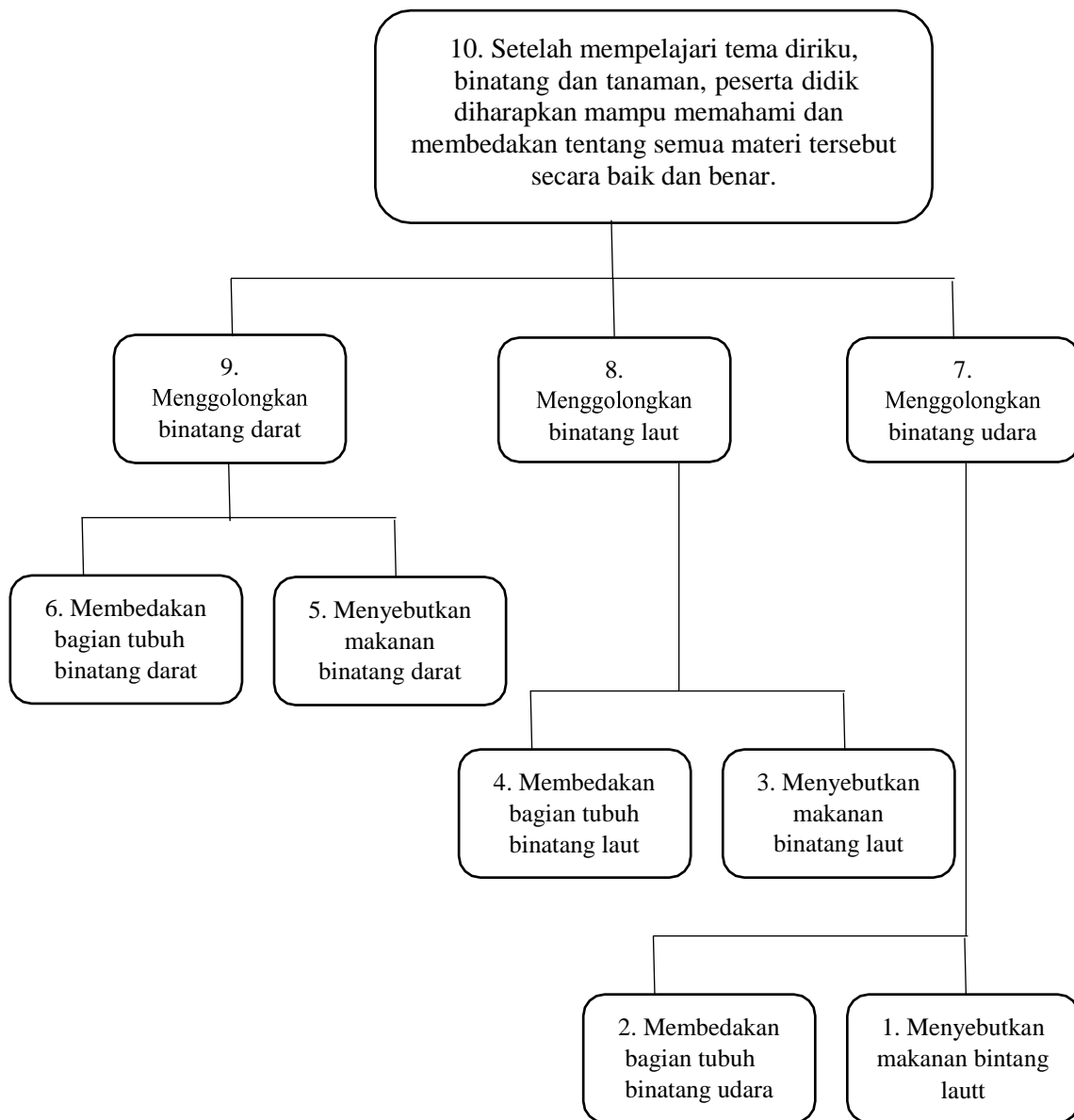
Setelah melakukan identifikasi kebutuhan instruksional dan merumuskan tujuan instruksional umum, langkah selanjutnya yaitu melakukan analisis instruksional. Pada tahap ini peneliti menyusun kompetensi umum menjadi subkompetensi, kompetensi dasar, atau kompetensi khusus yang tersusun secara logis dan sistematis dengan membuat peta kompetensi. Peta kompetensi ini dibuat berdasarkan materi yang umum sampai materi yang terperinci. Hasil dari peta kompetensi dapat dilihat pada tabel berikut:



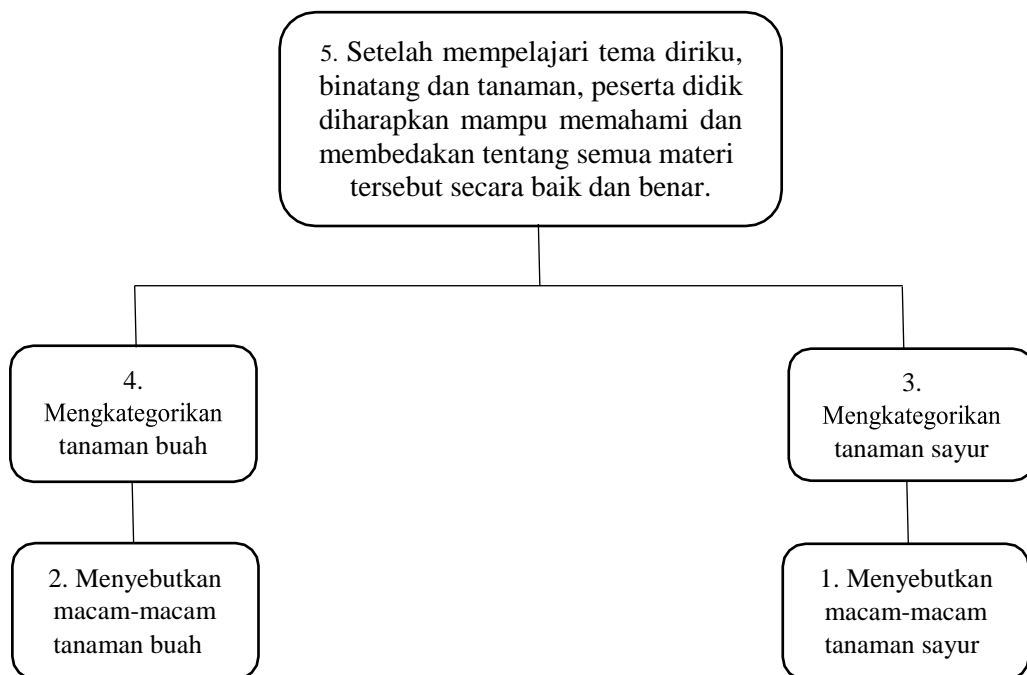
Gambar 1. Diagram Peta Kompetensi 1

Keterangan:

- Nomor 1: Menyebutkan fungsi mata
- Nomor 2: Menyebutkan fungsi hidung
- Nomor 3: Menyebutkan fungsi mulut
- Nomor 4: Menyebutkan fungsi telinga
- Nomor 5: Menyebutkan fungsi tangan
- Nomor 6: Menyebutkan fungsi kaki
- Nomor 7: Mengenali fungsi anggota tubuh
- Nomor 8: Menyebutkan nama, jenis kelamin, usia
- Nomor 9: Menyebutkan makanan kesukaan
- Nomor 10: Menyebutkan minuman kesukaan
- Nomor 11: Membedakan makanan dan minuman
- Nomor 12: Mengenali diri sendiri
- Nomor 13: Membedakan bagian anggota tubuh



Gambar 2. Diagram Peta Kompetensi 2



Gambar 3. Diagram Peta Kompetensi 3

c) Mengidentifikasi Perilaku dan Karakteristik Siswa

Setelah melakukan analisis instruksional dengan membuat peta kompetensi, langkah selanjutnya yaitu peneliti mengidentifikasi perilaku awal siswa dan karakteristik siswa. Dalam mengidentifikasi perilaku awal siswa dan karakteristik siswa, yaitu dengan cara mewawancarai guru juga mengamati siswa berdasarkan kegiatan belajar yang sudah berlangsung sebelumnya seperti minat belajar siswa dan kemampuan siswa pada materi tertentu. Dapat disimpulkan bahwa Usia siswa kelas B PAUD Al-Muawwanah rata-rata 5- 6 tahun, usia ini biasa disebut dengan usia emas atau *golden age*. *Golden age* ini merupakan masa dimana pertumbuhan dan perkembangan anak sangat pesat, kemampuan berpikir dan fisik anak juga mengalami pertumbuhan yang maksimal. Daya tangkap anak usia emas ini sangat baik, namun daya fokus anak hanya bertahan selama 10-15 menit. Siswa kelas B PAUD Al-Muawwanah masih sangat senang bermain, karena dari itu mereka lebih banyak menyukai belajar sambil bermain. Materi pelajaran yang masih sulit dipahami siswa yaitu baca, tulis, dan hitung. Dalam hal lain mereka menyukai hal-hal baru yang guru atau pendidik berikan di saat pembelajaran berlangsung. Selain itu, mereka memiliki sifat egosentris. Seperti mereka yang terkadang masih tidak bisa bergantian dalam bermain. Karakteristik yang lain yaitu, daya tangkap siswa sangat baik.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti dengan instrumen pengumpulan data wawancara yaitu, ketersediaan media pembelajaran untuk kegiatan belajar siswa kelas B PAUD Al-Muawwanah masih sangat kurang, selain itu juga siswa masih senang belajar sambil bermain, sehingga siswa membutuhkan media-media pembelajaran dalam kegiatan belajar di kelas. Media yang sudah dimiliki masih kurang bervariasi dikarenakan terbatasnya jumlah media pembelajaran tersebut, kemudian 60% siswa juga masih kesulitan dalam materi baca, tulis, dan hitung. Dengan adanya permasalahan tersebut, peneliti membuat media pembelajaran sederhana rumah pintar, yang di dalamnya berisikan 3 tema materi yang berbeda. Media ini memudahkan guru dalam mengajar dikarenakan dengan 1 media dapat digunakan berkali-kali. Media ini juga dapat meningkatkan minat belajar siswa karena media dikemas dengan menarik.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96.
- Maimunah, M., Septiani, M., Nurzaelani, M. M., & Suartika, I. (2020). Pengembangan blended learning pada mata kuliah Pendidikan Lingkungan Sosial Budaya dan Teknologi. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(2), 225-243.
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 174
- Pebrianti, F. (2019). Kemampuan Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Sederhana. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 93–98.
- Purnama, S. (2013). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19-32
- Wahyudin, Sutikno, & Isa. (2010). Keefektifan Pembelajaran Berbantuan Multimedia Menggunakan Metode Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Minat Dan Pemahaman Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 6(1), 58– 62. <http://journal.unnes.ac.id>
- Wiranata, A. A. (2010). Pengembangan Pembelajaran Berbasis WEB Matakuliah Sistem Belajar Terbuka untuk Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Teknologi Pendidikan* 7.1.