

# ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *HYPERCONTENT* MATA PELAJARAN CALISTUNG DI TK PAKUAN BOGOR

Nurul Rifa Fauziyyah<sup>1</sup>, Kurniati<sup>2</sup>, Yeni Raini<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Ibn Khaldun Bogor

Jl Sholeh Iskandar KM 2, Kedung Badak, Kota Bogor, Jawa Barat

[1rafanurul15@gmail.com](mailto:rafanurul15@gmail.com), [2kurniati@uika-bogor.co.id](mailto:kurniati@uika-bogor.co.id), [3yenirahman0989@gmail.com](mailto:yenirahman0989@gmail.com)

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini adalah untuk mengumpulkan informasi awal mengenai perancangan media pembelajaran interaktif berbasis *hypercontent* untuk mata pelajaran calistung di Taman Kanak-kanak. Metode penelitian ini mengadopsi metode Penelitian dan Pengembangan (R&D). Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4D dengan tahapan sebagai berikut: 1) *Define/Definisi*; 2) *Design/Desain*; 3) *Develop/Pengembangan* 4) *Disseminate/Penyebaran*. Penelitian ini melibatkan 18 orang Siswa dari Taman Kanak-kanak Pakuan Bogor. Pengumpulan informasi awal menggunakan studi literatur dan studi lapangan. Studi literatur mempelajari teori tentang membaca, menulis, dan berhitung untuk anak TK dan mengumpulkan sumber penelitian yang relevan. Studi lapangan melakukan observasi kelas dan wawancara dengan guru dan Siswa untuk melihat bagaimana pembelajaran berlangsung di sekolah. Hasilnya menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *hypercontent* pada mata pelajaran calistung diperlukan untuk memenuhi kebutuhan media di TK Pakuan Bogor sebagai fasilitas pendamping pembelajaran Siswa baik di Sekolah maupun di Rumah.

**Kata Kunci:** *Media Pembelajaran Interaktif, Hypercontent, Model 4D, Calistung*

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan sangatlah pentingbbagi segala aspek kehidupan. Dalam Per undang-undangan tentang Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003 mengatakan bahwa Pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat”. Artinya bahwa pendidikan adalah seluruh pengetahuan belajar yang terjadi sepanjang hayat dalam semua tempat serta situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap makhluk individu (Annisa, 2022).

Mutu pendidikan masih tertinggal dengan negara-negara lain, terlihat pada tahun 2022 Organisasi untuk Kerjasama Ekonomi dan Pembangunan (*Organization for Economic Cooperation and Development/OECD*) yang memiliki Program Penilaian Pelajar Internasional (*Programme for International Student Assessment/PISA*) mengungkapkan bahwa Indonesia menempati di 10 negara terbawah yang naik 5 posisi dibandingkan pada tahun 2018 yang kemampuan Siswanya masih rendah dalam bidang matematika, membaca, dan sains. Banyak faktor dan indikator yang menyebabkan hal tersebut terjadi dan telah di uji oleh beberapa ahli. Contoh masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita pada saat ini yaitu kualitas pendidikan yang masih belum merata, salah satu contohnya yaitu pada penerapan teknologi. (Ester Lince Napitupulu, 2023).

Penerapan teknologi dalam proses pendidikan sangat penting dilakukan karena dengan berkembangnya teknologi maka akan berkembang juga pada pemahaman dan kemampuan

Siswa dalam belajar, adapun cara yang dapat dilakukan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yaitu dengan menerapkan teknologi dalam ranah pendidikan secara berkala sehingga dapat meningkatkan kualitas dalam pendidikan secara bertahap. Saat ini, teknologi dianggap sangat penting bagi kehidupan manusia karena membantu mereka melakukan berbagai hal, seperti bekerja dan belajar karena Guru dapat memanfaatkan teknologi sebagai mediator dalam mengajar dan berinteraksi dengan Siswa sehingga penjelasan materi lebih menarik yang membuat siswa tertarik dan tetap semangat untuk mengikuti aktivitas belajar. (Agustian and Salsabila, 2021).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di TK Pakuan Bogor, menurut Guru Kelas, pembelajaran calistung berjalan dengan baik. Terdapat media pembelajaran yang sudah digunakan seperti buku bacaan, balok huruf dan angka, bola dan keranjang, tetapi terkadang Siswa merasa kurang bersemangat dengan media yang lama. Meski media pembelajaran sudah ada, tetapi masih sedikit jumlahnya dan belum bervariasi, dan juga terdapat Siswa yang masih belum lancar dalam membaca yaitu sekitar 33,33%.

Pada proses pembelajaran, strategi atau cara yang dalam mengajar berpengaruh dalam meningkatkan antusias Siswa terhadap pembelajaran. Dengan membuat media pembelajaran yang bervariasi, adalah cara yang dapat dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal tersebut dapat memudahkan Siswa dalam proses memahami materi yang telah disampaikan oleh Guru, serta membuat Siswa aktif dan merasa lebih senang dalam proses belajar mengajar di sekolah.

Menurut Pebriyanti dalam (Tambunan dkk, 2022) Media pembelajaran interaktif adalah perangkat lunak yang menggabungkan berbagai komponen multimedia, seperti teks, gambar, animasi, video, dan audio, dan disajikan secara interaktif untuk membantu siswa belajar. Salah satu keuntungan utamanya adalah bahwa kegiatan pembelajaran dapat menjadi lebih menyenangkan dan interaktif, waktu pembelajaran dapat dipersingkat, hasil belajar siswa dapat ditingkatkan, dan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Selain itu, kegiatan ini dapat meningkatkan sikap belajar siswa.

Menurut Khadijah dalam (Wulandari, 2023) media pembelajaran interaktif adalah alat yang dapat digunakan oleh Guru dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik dalam pembelajaran agar mudah dipahami, dari adanya media pembelajaran yang mendukung, maka proses keaktifan Siswa dalam belajar akan terdorong. Mengutip dari teori pembelajaran behaviorisme bahwa pembelajaran merupakan interaksi stimulus (stimulus) dan tanggapan (respon), dimana stimulus adalah rangsangan atau dorongan yang digunakan Guru untuk membentuk tingkah laku, dan tanggapan yang merupakan reaksi atau keterampilan berpikir, merasakan, atau bertindak yang diberikan oleh Guru. (Safaruddin, 2020). Adanya media pembelajaran dapat memudahkan Guru dalam memberikan stimulus terhadap perkembangan diri Siswa pada proses pembelajaran.

Terdapat berbagai jenis media pembelajaran interaktif, salah satunya yaitu media pembelajaran interaktif berbasis *hypercontent*. Media pembelajaran interaktif berbasis *hypercontent* merupakan media pembelajaran yang memuat konten pembelajaran seperti teks, audio, video, dan konten interaktif lainnya seperti permainan yang diintegrasikan ke dalam bentuk website atau aplikasi. Menurut Prawiradilaga *hypercontent* adalah konsep menggabungkan materi satu dengan materi lain secara bersamaan dalam suatu program atau aplikasi teknologi digital tertentu (Hotimah et al., 2023). Media pembelajaran juga dapat menjadi penunjang dalam proses pembelajaran Siswa karena sifatnya menarik yang diintegrasikan dengan teknologi terbaru. Media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran akan membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien, sehingga Siswa dapat menyerap secara maksimal apa yang diajarkan oleh Gurunya (Junaidi, 2019).

Pembelajaran pada anak usia dini atau TK tak lepas dari tahap awal pembelajaran yakni pengenalan tentang membaca, menulis dan berhitung (Calistung). Berdasarkan Standar Isi Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) Usia 4-5 dan 5-6 Tahun, Lampiran I Peraturan Menteri (Permen) Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 137 tahun 2014, calistung pada anak dipersiapkan untuk memasuki jenjang pendidikan dasar sampai jenjang pendidikan selanjutnya (Asiah, 2018).

Calistung mengacu pada suatu pendekatan pembelajaran yang komprehensif, holistik, dan terpadu untuk mengembangkan kemampuan dasar anak usia dini dalam membaca, menulis, dan berhitung. Prinsip dasar dari calistung adalah memberikan pendekatan belajar yang menyeluruh, melibatkan berbagai aspek pembelajaran seperti motorik halus, kognitif, bahasa, dan sosial. Tujuan dari calistung adalah agar anak dapat menguasai keterampilan dasar ini secara menyeluruh sebelum memasuki tingkat pendidikan dasar dan yang lebih tinggi. Berikut beberapa aspek utama yang ditekankan dalam pendekatan calistung: 1) Membaca, fokus pada pengenalan huruf, pengembangan kosa kata, dan penguatan kemampuan membaca awal; 2) Menulis, melibatkan pengenalan pola tulisan, pengembangan motorik halus melalui kegiatan menulis, dan peningkatan kemampuan menulis; 3) Berhitung, memperkenalkan konsep dasar matematika, seperti pengenalan angka, penghitungan sederhana, dan pemahaman dasar tentang operasi matematika. (Suprpto, 2013).

Materi membaca, menulis, dan berhitung dalam pendidikan anak usia dini dan taman kanak-kanak sangat penting, namun kemampuan pemahaman setiap anak berbedabeda sehingga proses pembelajarannya memerlukan waktu yang tidak singkat. Berdasarkan hasil tinjauan pustaka penelitian terkait yang berjudul "Pengembangan Materi Pembelajaran Berbasis *Hyper-Content* pada Pembelajaran Tematik di 13 Sekolah SMP Negeri Makassar" oleh Alfiant dan Heri dari Universitas Muhammadiyah Makassar menunjukkan hasil bahwa pengembangan materi pembelajaran berbasis *hypercontent* dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Hal ini juga didasarkan pada hasil penelitian Ina Rosmarita dari Universitas Tanjungpura Pontianak dan kawan-kawan dalam mengembangkan media pembelajaran Khalistan berbantuan Android untuk anak usia dini yang mencapai hasil yang sangat baik.

Hasil studi literatur diatas melandasi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *hypercontent* pada mata pelajaran calistung untuk Siswa TK. Sebelum mengembangkan media, terlebih dahulu peneliti akan melakukan observasi atau survey lapangan yang bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *hypercontent* untuk Siswa TK Pakuan Bogor. Setelah melakukan studi literatur dan studi lapangan barulah peneliti akan mengembangkan media sesuai dengan kebutuhan Siswa di Sekolah

## 2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini yaitu Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan jenis data kualitatif deskriptif. Dalam bukunya "*Research and Educational Methods*", Sugiyono menjelaskan bahwa metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya penelitian dan pengembangan (*R&D*) adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifan produk tersebut itu adalah metode penelitian.

Adapun model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan model pengembangan 4D. Menurut Thiagarajan dalam (Maydiantoro, 2019) 4D terdiri dari empat tahap yakni: 1) *Define/Definisi*; 2) *Design/Desain*; 3) *Develop/Pengembangan*; 4) *Disseminate/Penyebaran*.



Gambar 1. Bagan Alur Model 4D, Sumber : (Maydiantoro, 2019)

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Desember 2023 untuk 18 Siswa Taman Kanak-kanak di TK Pakuan Bogor. Teknik pengambilan data yaitu dengan wawancara terhadap Guru kelas dan juga observasi kelas guna melihat proses pembelajaran berlangsung di Sekolah.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara kepada pihak Guru kelas dan observasi kelas dari 18 orang Siswa di TK Pakuan Bogor, Siswa terlalu banyak mengakses gadget nya dirumah sehingga kefokusn anak terhadap pembelajaran di Sekolah kurang, dan penggunaan media pembelajaran disekolah banyak menggunakan media fisik seperti buku, kartu huruf, dan games manual yang biasa digunakan pada saat proses pembelajaran serta belum tersedianya media digital interaktif yang dapat meningkatkan ketertarikan dan motivasi belajar anak terhadap pembelajaran membaca, menulis dan berhitung.

Berdasarkan penelitian di atas terlihat bahwa motivasi belajar Siswa masih kurang, karena metode pembelajaran yang belum beragam dan media pembelajaran yang digunakan masih bersifat manual atau banyak menggunakan media yang berbentuk fisik. Oleh karena itu, perlu adanya media pembelajaran baru yang dapat memfasilitasi dan memudahkan Siswa dalam proses pembelajaran serta membantu mereka agar tetap aktif dan termotivasi pada saat mereka belajar membaca, menulis, dan berhitung. Adapun media yang dibutuhkan pada saat ini yaitu media yang berbentuk digital yang dapat menyesuaikan dengan kebiasaan Siswa dirumah.

Berdasarkan langkah-langkah dalam pendekatan model 4D, maka prosedur dan tahap pengembangannya yaitu sebagai berikut:

#### A. Saturday

Tahap definisi ini digunakan untuk menetapkan konsep awal media yang akan dikembangkan seperti studi literatur dan analisis bahan pembelajaran, analisis kebutuhan siswa dan guru, serta analisis kebutuhan awal terhadap media pembelajaran yang akan dikembangkan. Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data dari guru kelas tentang kondisi siswa, permasalahan dan kebutuhan belajar. Data dikumpulkan melalui observasi kelas dan wawancara Guru serta observasi terkait kondisi sekolah. Sampel yang akan diambil dalam penelitian ini adalah 18 orang Siswa TK.

#### B. Design (Desain)

Setelah melakukan tahap analisis, dilanjutkan ke tahap desain awal proses pengembangan media. Pada tahap desain pertama ini, peneliti membuat rancangan melalui aplikasi Canva untuk konsep media yang akan dikembangkan dengan berbagai menu seperti membaca, menulis dan berhitung, games, latihan soal, dan berbagai video yang akan di tampilkan pada media nantinya. Kemudian membuat bentuk media yang akan dikembangkan dengan Lectora

Inspire yang nantinya akan *publish* pada *html* untuk dimasukan pada *Control Panel* dan dihosting sehingga dapat diakses melalui website dan juga aplikasi.

### C. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan peneliti akan melakukan beberapa tahapan seperti:

- a. Produk awal desain media pembelajaran, media pembelajaran interaktif berbasis *hypercontent* ini dibuat dengan Lectora Inspire selanjutnya disebar dengan menggunakan link website, *barcode* dan aplikasi untuk menggunakannya.
- b. Menyusun instrumen validasi, untuk dapat melakukan uji coba produk sebelumnya peneliti harus memvalidasi terlebih dahulu produk yang telah dibuat dan sebelum melakukan validasi oleh ahli, peneliti terlebih dahulu membuat lembaran instrument validasi ahli Desain Instruksional, ahli materi, ahli media, dan juga ahli praktisi.
- c. Melakukan validasi ahli, setelah instrumen dibuat, maka langkah selanjutnya peneliti melakukan validasi ke berbagai ahli guna menilai hasil produk yang telah dibuat. Untuk validasi ahli Desain Instruksional akan melibatkan 1 orang Guru di bidang kurikulum, untuk ahli media akan melibatkan 1 orang dosen ahli di bidang media, untuk validasi ahli materi akan melibatkan 1 orang Guru kelas, dan untuk validasi ahli praktisi akan melibatkan Kepala Sekolah. Setelah melakukan validasi ahli maka akan terlihat hasil penilaian dari para ahli yang selanjutnya akan menjadi acuan dalam merevisi produk apabila terdapat saran revisi dari para ahli, dan melihat kelayakan yang dinilai apabila sudah layak maka akan berlanjut ke tahap uji coba produk yang telah dibuat.
- d. Uji Coba Produk, setelah melewati tahap validasi ahli dan merevisi produk, maka dapat langsung mengujinya di Sekolah untuk melihat hasil evaluasi akhir produk serta respon Siswa dan Guru terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Jika produk tersebut dapat dimanfaatkan, maka produk dapat langsung diperkenalkan dan diimplementasikan untuk menunjang pembelajaran siswa di sekolah.

### D. *Disseminate* (Penyebaran)

Setelah melalui beberapa proses tahapan mulai dari analisis kebutuhan awal, perancangan, pengembangan dan tahap penyebaran, maka produk dapat langsung diimplementasikan dan disebar.

## 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil studi literatur dan studi lapangan menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *hypercontent* diperlukan untuk memenuhi kebutuhan media di TK Pakuan Bogor sebagai fasilitas pendamping pembelajaran Siswa baik disekolah maupun dirumah untuk membantu Siswa, Guru, dan Orang tua dalam membimbing dan mencapai tujuan pembelajaran.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, Niar, and Unik Hanifah Salsabila. 2021. "Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran." *Islamika* 3(1):123–33. doi: 10.36088/islamika.v3i1.1047.
- Annisa, Dwi. 2022. "Jurnal Pendidikan Dan Konseling." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4(1980):1349–58.
- Asiah. 2018. "Asiah2018." *Pendidikan, Terampil Jurnal Volume, Pembelajaran Dasar* 5:19–42.

- Ester Lince Napitupulu. 2023. "Skor PISA 2022 Indonesia Turun, Peringkat Naik." <https://www.kompas.id/baca/humaniora/2023/12/05/skor-pisa-2022-indonesia-turun-peringkat-naik>.
- Hotimah, Hotimah, Siti Raihan, Amrah Amrah, Syamsuryani Eka Putri Atjo, and Nurfaizah AP. 2023. "Pelatihan Pengembangan Media Inovatif Berbasis Hypercontent Bagi Guru SD." *Kontribusi: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat* 3(2):207–15. doi: 10.53624/kontribusi.v3i2.223.
- Junaidi, Junaidi. 2019. "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan* 3(1):45–56. doi: 10.35446/diklatreview.v3i1.349.
- Maydiantoro, Albet. 2019. "Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development)." *Jurnal Metode Penelitian* (10):1–8.
- Safaruddin, Safaruddin. 2020. "Teori Belajar Behavioristik." *Jurnal Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam & Pendidikan* 8(2):119–35. doi: 10.47435/al-qalam.v8i2.239.
- Suprpto, Amalia Ayu. 2013. "Pembelajaran Calistung Membaca, Menulis, Dan Berhitung." *Modul Kuliah Program Studi PGSD FKIP Universitas Jambi* 53–61.
- Tambunan, Melissa Ananda, Pargaulan Siagian, and Kata Kunci. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website (Google Sites) Pada Materi Fungsi Di Sma Negeri 15 Medan." *Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia* 2(10):1520–33.
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah. 2023. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Journal on Education* 5(2):3928–36. doi: 10.31004/joe.v5i2.1074.