

DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENGENALKAN TEKSTUR ANAK USIA DINI

Pipit Predikasari^{1*}, Ifa Sandra Aristia Ekayati²

^{1,2}Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas PGRI Ronggolawe

*Email: Pipitpredikasari12345@gmail.com

ABSTRAK

Media pembelajaran yaitu sebuah sarana yang sangat berguna dalam sistem pembelajaran, sebab bisa memudahkan siswa untuk memahami kegiatan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan guna menjelaskan desain media pembelajaran bagi AUD yang mampu merangsang perkembangan keterampilan berfikir logis. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan subyek penelitian sebanyak 16 peserta didik usia 3-4 tahun dari KB Putri Asih Nguluhan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengenalan tekstur hewan anak usia 3-4 tahun di KB Putri Asih Nguluhan masih rendah dan dengan menggunakan media pembelajaran hasilnya dikategorikan baik.

Kata Kunci: media pembelajaran; anak usia dini; mengenalkan tekstur

PENDAHULUAN

AUD ialah anak yang pada masa proses perkembangan dan pertumbuhan yang paling kilat [1]. Usia dini adalah usia yang paling efisien guna diberi berbagai tiang kehidupan sebagai modal di kehidupan berikutnya. Sejak individu lahir dari perut ibu sampai anak bisa tumbuh sendiri membutuhkan jangka yang cukup panjang dipadankan dengan manusia lain [2]. Oleh karena itu anak membutuhkan pendidikan sejak dini sebab saat itu pertumbuhan dan perkembangannya sangat pesat.

Pendidikan yaitu investasi awal guna menyiapkan manusia yang bermutu [3]. Edukasi merupakan dasar untuk individu dalam meningkatkan kemampuan yang ada pada anak itu sendiri dan dasar individu dalam menyiapkan dirinya bagi edukasi nantinya ada pada masa ini [4]. Pendidikan prasekolah yaitu suatu cara pembimbingan untuk AUD melalui memberikan edukasi yang menolong perkembangan dan pertumbuhan guna memberi kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya [5]. PAUD yakni modal yang paling besar bagi keluarga dan bangsa mengarah bahwa individu ialah keturunan untuk keluarga selanjutnya. Tujuan kedepan terhadap anak pastinya menjadi makhluk yang bertakwa, bahagia, cerdas dan mempunyai karakter yang bagus dan dapat menuju di kehidupan yang berhasil nanti.

Pendidikan anak usia dini berguna membimbing, memunculkan, dan meningkatkan semua kemampuan yang

dipunyai peserta didik dengan maksimal sehingga terbina kepribadian dan potensi awal sebanding dengan tahapan perkembangan peserta didik supaya mempunyai kesiapan guna memasuki pendidikan yang akan datang [6]. PAUD pasti beda dengan edukasi yang lain, karena membutuhkan strategi yang spesifik, kreatif dan sabar disamakan dengan periode perkembangan yang khusus juga. Diperlukan ketekunan dan kesabaran dalam membina anak usia dini [7]. Tentunya pada saat pembelajaran anak membutuhkan sesuatu yang bisa menstimulasi pertumbuhan dan perkembangannya yaitu media pembelajaran.

Media pembelajaran ialah seluruh bentuk media komunikasi yang bisa diterapkan guna memberitahukan pesan/informasi dari pendidik untuk peserta didik yang berfungsi supaya bisa menstimulasi pemikiran, minat, *feeling* dan atensi individu guna ikut kegiatan belajar [8]. Sarana pembelajaran merupakan media fisik guna menginformasikan isi atau materi belajar meliputi *book*, *film*, *video*, *slide*, dan lain-lain [9].

Media dalam proses pembelajaran dapat menolong anak dalam mengetahui pembelajaran yang diperoleh, dan bisa mengangkat minat serta motivasi anak dalam proses pembelajaran [10]. Media Pembelajaran umumnya, sarana sekedar bermanfaat sebagai media pendukung pada aktivitas pembelajaran, yakni berupa alat yang mampu memberi pengalaman untuk peserta didik mencakup guna merangsang semangat belajar,

menjelaskan dan memudahkan pemikiran yang teoritis dan mempertinggi daya ingat/serap belajar [11]. Kegiatan pembelajaran anak sangat membutuhkan media pembelajaran yang tepat salah satunya dalam mengenalkan tekstur karena anak membutuhkan benda yang kongkrit.

Tekstur yakni kesesuaian pola-pola tertentu yang terwujud dari lapisan *pixel-pixel* pada gambar [12]. Tekstur yaitu pengulangan pola dari suatu gambar. *Texture* bisa menjadi deskripsi sangat kuat dari suatu gambar/salah satu dari permukaan gambar [13]. Tekstur ialah sebuah keteraturan pola-pola yang digunakan untuk memperkuat makna dari gambar tersebut.

Tekstur berupa sifat atau karakteristik suatu benda yang dapat diketahui melalui indra perabaan [14]. *Texture* bisa diterapkan guna membandingkan karakter bidang suatu benda pada gambar yang berkaitan dengan halus/kasar, sifat khusus dari kehalusan dan kekasaran bidang tersebut, yang terlepas dari warna bidang tersebut [15].

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan di KB Putri Asih Nguluhan media pembelajaran yang diterapkan masih kurang/terbatas, terutama media untuk mengenalkan tekstur. Media yang digunakan saat pembelajaran masih monoton sehingga membuat anak merasa bosan, kurang tertarik dengan media yang digunakan karena menggunakan video, serta anak tidak bisa memegang langsung. Oleh karena itu peneliti mengambil judul “Desain Media Pembelajaran untuk Mengenalkan Tekstur Anak Usia Dini”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilaksanakan menerapkan metode deskriptif kualitatif. Metode deskriptif kualitatif yaitu metode penelitian yang menciptakan data deskriptif berbentuk kalimat tersurat ataupun ucapan dari orang lain/yang dikenal narasumber dan sikap yang bisa diamati [16]. Pada penelitian ini mengelompokkan data secara langsung mengenai desain media pembelajaran yang dapat mengenalkan tekstur AUD.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendesainan media pembelajaran yang bertujuan untuk mengenalkan tekstur anak usia dini ini peneliti menerapkan metode sintesa, menurut Montessori metode sintesa yang berdasarkan teori asosiasi dengan model mengenalkan tekstur tertentu yang disertai

dengan dukungan gambar [17]. Media pembelajaran ini didesain untuk anak di KB Putri Asih Desa Nguluhan usia 3-4 tahun. Media pembelajaran tersebut bertujuan untuk mengenalkan tekstur hewan anak usia dini.

Adapun alat dan bahan yang dipakai pada pembuatan media pembelajaran ini yakni: kertas karton ukuran 1 mili, kertas stiker, lem kertas, cutter, dan penggaris,. Sesudah menyiapkan alat/bahan yang dipakai dalam desain media ini, kemudian dilanjutkan pada tahapan-tahapan dalam pembuatan media pembelajaran, yakni:



Gambar 1. Foto alat dan bahan pembuatan media pembelajaran

Pertama, tentukan konsep yang akan dibuat lebih dahulu, gambar hewan apa yang akan digunakan, lalu akan membuat berapa halaman. Pada artikel ini pembuatan media pembelajaran ini bertema binatang yang memuat gambar sapi, kambing, ayam, burung dan ikan mas. Jumlah halaman yang ada pada media ini sebanyak 18 halaman. Gambar tersebut sudah dipilih sebaik mungkin supaya media pembelajaran tentang binatang yang peneliti desain terlihat menarik.

Kedua, sesudah menentukan konsep selanjutnya membuat desain gambar menggunakan power point. Setelah menentukan gambar yang dipakai peneliti membuat cerita agar lebih menarik. Peneliti memakai media power point karena mudah untuk mendesainnya, lalu diprint dikertas stiker.

Ketiga, Kemudian peneliti menggunakan kertas karton 1 mili agar terlihat kaku dan tebal sehingga tidak mudah rusak, ukurannya sebesar kertas A4. Ukuran sebesar

ini diterapkan sebagai latar halaman media pembelajaran.

Keempat, membuat membuat lobang bentuk bulat dibagian tubuh hewan dikertas stiker dan kertas karton supaya lobangnya sesuai, lobang ini digunakan untuk menempel tektur hewan yang telah dipilih tersebut. Setelah membuat lobang, ambil dua kertas karton dan ditempel menjadi satu supaya diberi tekstur hewan tersebut.

Kelima, kemudian setiap pinggir kertas karton dilapisi dengan kertas stiker kurang lebih 2 cm, selanjutnya membuat *background* disetiap halaman media ini dengan cara membungkus karton dengan kertas stiker yang telah didesain di tahap dua tersebut.

Keenam, setelah melapisi kertas karton dengan kertas stiker yang telah didesain tersebut, bagian yang berlobang diberi tekstur hewan agar terlihat lebih kongkrit dan menarik. Kemudian media pembelajaran ini dijilid supaya tidka udah rusak dan tidak mudah tercecet.

Setelah tahapan pembuatan media pembelajaran selesai dikerjakan, kemudian media tersebut bisa difungsikan oleh pendidik yang mengajar di KB Putri Asih Nguluhan pada saat belajar mengajar, tentunya pada kegiatan mengenalkan tekstur. Berdasarkan hasil observasi peneliti di KB Putri Asih Nguluhan saat pendidik menggunakan media pembelajaran tersebut setengahnya bisa dikatakan taraf baik, sebab ada peningkatan yang dilaksanakan oleh peserta didik itu sendiri. Peserta didik pertama kali mengamati media tersebut peserta didik berantusias untuk memegang media tersebut dengan raut ceria sebab tertarik dengan media yang didesain dengan bermacam-macam gambar yang menarik.

Selanjutnya dengan melihat media tersebut peserta didik minta dibacakan cerita terlebih dahulu. Setelah pendidik membacakan buku dengan mengenalkan macam-macam hewan yang terdapat dalam didalam media tersebut, kemudian pendidik mengajarkan satu persatu tekstur hewan yang terdapat didalamnya secara bergantian. Peserta didik tersebut mulai ada perkembangan yang awalnya belum bisa mengenali tekstur hewan, namun setelah diajarkan oleh pendidik, indikator peserta didik yang dapat mengenal tekstur hewan bisa dikategorikan baik. Saat guru meminta anak menyebutkan tekstur

hewan, anak bersama-sama menyebutkan tekstur hewan dengan suara lantang.

Pendidik meminta menyebutkan tekstur hewan dengan cara mengangkat tangannya dan sebagian besar peserta didik mengangkat tangan seluruhnya, dengan ini bisa digolongkan baik untuk indikator saat peserta didik menyebutkan tekstur hewan. Dengan media ini sebagian besar anak dalam mengenal tekstur hewan sangat berkembang. Hasilnya bisa dilihat ketika guru meminta anak untuk menyebutkan tekstur hewan pada media tersebut, anak-anak sangat antusias untuk menjawab dan sebagian besar jawabannya sesuai dengan teksturnya.

Dengan media ini diharapkan akan membawa dampak baik untuk guru dan anak, sebab dengan media ini anak dapat menyentuh langsung tekstur hewan sesuai dengan aslinya serta anak bisamengungkapkan tekstur yang dirasakan pada hewan tersebut. Sehingga anak bisa mudah mempelajari tekstur hewan dengan media yang menarik .

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penjelasan pada bab dua mengenai tahapan dan penggunaan media pembelajaran, bisa diringkas bahwa media pembelajaran bisa diterapkan untuk anak usia dini di KB Putri Asih Desa Nguluhan dalam mengenalkan tekstur hewan anak usia dini. Dalam media tersebut terdapat tekstur hewan dimana individu dapat langsung berinteraksi dengan apa yang dilihatnya dan keterampilan individu bisa berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. Bermutu, "No Title," vol. 3, pp. 676–684, 2019.
- [2] I. B. Maryatun, "Peran Pendidik Paud Dalam Membangun Karakter Anak," *J. Pendidik. Anak*, vol. 5, no. 1, pp. 747–752, 2016, doi: 10.21831/jpa.v5i1.12370.
- [3] I. A. S. Ekayati, "Pengaruh permainan tradisional 'gobag sodor' terhadap kecerdasan intrapersonal dan interpersonal pada anak usia dini," *Didaktika*, vol. 13, no. 3, pp. 1–10, 2015.
- [4] R. D. Permata, R. Nugrahani, and F. Board, "Implementasi Kemampuan Berpikir Simbolik Melalui Penggunaan Media Flannel Board Pada Anak Usia 5-6," 2020.

- [5] D. Waskitawati and I. Widianingsih, "Pendampingan Pengembangan Paud Inklusif Di Kota Bandung," *Kumawula J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 1, no. 3, p. 227, 2019, doi: 10.24198/kumawula.v1i3.24555.
- [6] R. Rozalena and M. Kristiawan, "Pengelolaan Pembelajaran Paud Dalam Mengembangkan Potensi Anak Usia Dini," *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, dan Supervisi Pendidikan)*, vol. 2, no. 1, pp. 76–86, 2017, doi: 10.31851/jmksp.v2i1.1155.
- [7] N. Rohmani, "Analisis Angka Partisipasi Kasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di Seluruh Indonesia," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1, p. 625, 2020, doi: 10.31004/obsesi.v5i1.262.
- [8] A. Asmariansi, "Konsep media pembelajaran PAUD," *Al-Afkar J. Keislam. Perad.*, vol. 5, no. 1, 2016.
- [9] Nurhafizah, "Jurnal Pendidikan : Early Childhood Nurhafizah Pendidikan merupakan proses," *J. Pendidikan*, vol. 2, no. 2, pp. 1–10, 2018.
- [10] I. H. Kiromi and Puji Yanti Fauziah, "Pengembangan Media Pembelajaran Big Book Untuk Membantu Karakter Anak Usia Dini," *J. Pendidik. dan Pemberdaya. Masy.*, vol. 2, no. 1, pp. 107–121, 2015.
- [11] A. Setiawan, "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Matematika di RA Ma'arif 1 Kota Metro," *SelingJurnal Progr. Stud. PGRA*, vol. 4, pp. 181–188, 2018.
- [12] K. A. Nugraha, W. Hapsari, and N. A. Haryono, "Analisis tekstur pada citra motif batik untuk klasifikasi menggunakan K-NN," *Inform. J. Teknol. Komput. dan Inform.*, vol. 10, no. 2, p. 68886, 2014.
- [13] N. Agani, "Identifikasi Standar Penggunaan Alat Pelindung Diri dengan Metode GLCM (Gray Level Co-Occurrence Matrix) dan Euclidean Distance: Studi Kasus pada PT. PAF," *J. TICom*, vol. 5, no. 1, p. 92508, 2016.
- [14] M. Aspects, S. Flavor, A. In, and T. Different, "Aspek Mikrobiologis serta Sensori (Rasa, Warna, Tekstur, Aroma) pada Dua Bentuk Penyajian Keju yang Berbeda," vol. 04, no. 2, pp. 286–290, 2016.
- [15] Y. Permadi and . Murinto, "Aplikasi Pengolahan Citra Untuk Identifikasi Kematangan Mentimun Berdasarkan Tekstur Kulit Buah Menggunakan Metode Ekstraksi Ciri Statistik," *J. Inform.*, vol. 9, no. 1, pp. 1028–1038, 2015, doi: 10.26555/jifo.v9i1.a2044.
- [16] U. Suharsaputra, "Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan tindakan." Bandung: Refika Aditama, 2012.
- [17] Y. Yulsoyofriend, "Permainan Membaca dan Menulis Anak Usia Dini." Sukabina Press, 2013.