

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “HETASISKU” UNTUK MENGENALKAN METAMORFOSIS KUPU-KUPU PADA ANAK TK KELOMPOK B

THE DEVELOPMENT OF “HETASISKU” LEARNING MEDIA FOR INTRODUCING BUTTERFLY METAMORPHOSIS

Oleh: Alfin Rahmawati Putri, Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Yogyakarta
alfin.rahmawati2016@student.uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Hetasisku dan menghasilkan media pembelajaran yang layak untuk mengenalkan metamorfosis kupu-kupu pada anak kelompok B di TK Masyithoh Budi Lestari, Kepek, Timbulharjo, Sewon, Bantul. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (RnD) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE oleh Robert Maribe Branch. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif, dengan pengumpulan data menggunakan instrument kuisioner berupa angket dengan skala Likert 4 pilihan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan terdiri dari media Hetasisku dan buku pedoman guru. Tingkat kelayakan media pembelajaran Hetasisku oleh ahli materi mendapatkan skor 88,33% termasuk dalam kategori sangat layak, oleh ahli media mendapatkan skor 91,67% termasuk dalam kategori sangat layak, dan oleh guru kelas mendapatkan skor 85% termasuk dalam kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat layak digunakan untuk mengenalkan metamorfosis kupu-kupu pada anak TK Kelompok B.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Hetasisku, Metamorfosis Kupu-kupu*

Abstract

This study aims to developed of Hetasisku learning media and to producing of learning media that are feasibility for introducing butterfly metamorphosis to Groub B kindergarten school students of Masyithoh Budi Lestari, Kepek, Timbulharjo, Sewon, Bantul. The type of this research Research and Development (RnD) using ADDIE model from Robert Maribe Branch. The data were analysed using descriptive quantitative analysis technique, with the data of this research was collected through questionnaire using 4 choices likert scale. The results of this research showed that the learning media developed consists of Hetasisku media and teacher handbook. The feasibility score of this learning media Hetasisku is 88,33% from the material expert and classified into a very feasible category, 91,67% from media expert and classified into a very feasible category, and 85% from the classroom teacher and classified into a very feasible category. This shows that this Hetasisku learning media is appropriate to be the tool for introducing butterfly metamorphosis to Group B kindergarten students.

Keywords: Learning Media, Hetasisku, Butterfly Metamorphosis.

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I, Pasal 1 Butir 14 menyatakan bahwa, pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani, rohani, agar anak memiliki kesiapan

dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Usia dini (0-6 tahun) merupakan masa perkembangan dan pertumbuhan yang sangat menentukan bagi anak di masa depannya atau disebut juga masa keemasan (*the golden age*) sekaligus periode yang sangat kritis yang menentukan tahap pertumbuhan dan perkembangan anak selanjutnya (Suyadi, 2013: 2). Perkembangan anak dititikberatkan pada enam aspek perkembangan, yaitu aspek kognitif, kemampuan motorik, sosial emosional, nilai agama dan moral, bahasa, dan seni. Yusuf (2012: 10) mengemukakan bahwa

kemampuan kognitif merupakan kemampuan anak untuk berfikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah, berkembangnya kemampuan kognitif ini akan mempermudah anak menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga anak dapat berfungsi secara wajar dalam kehidupan masyarakat sehari-hari.

Pengembangan kognitif anak usia dini dibagi dalam beberapa bidang, diantaranya yaitu pengembangan auditory, visual, taktil, kinestetik, aritmetika, geometri, dan sains (Khadijah, 2016a: 49). Sains sebagai suatu ilmu pengetahuan tentang alam sekitar yang merupakan proses yang berisikan teori atau konsep yang diperoleh melalui pengamatan dan penelitian. Sains pada anak-anak usia dini dapat diartikan sebagai hal-hal yang menstimulus mereka untuk meningkatkan rasa ingin tahu, minat dan pemecahan masalah, sehingga memunculkan pemikiran dan perbuatan seperti mengobservasi, berpikir, dan mengaitkan antar konsep atau peristiwa (Khadijah, 2016: 150). Dalam mengembangkan keterampilan proses sains pada anak, dapat menggunakan pendekatan saintifik. Musfiqon (2015: 38) mengungkapkan bahwa tahapan proses pembelajaran melalui pendekatan saintifik pada anak meliputi: 1) mengamati (*observing*), 2) menanya (*questioning*), 3) mencoba/mengumpulkan (*trying/collecting*), 4) menalar/mengasosiasi (*associating*), 5) mengkomunikasikan (*communicating*). Dengan adanya pendekatan saintifik dalam proses pembelajaran, anak akan terbiasa untuk mengamati, menanya, mengumpulkan, menalar, dan mengkomunikasikan apa yang ada di pikiran mereka. Dalam proses pembelajaran saintifik, anak dapat dikenalkan melalui alam sekitarnya. Salah satunya yaitu anak dapat dikenalkan tentang metamorfosis kupu-kupu. Terdapat beberapa hal yang harus disiapkan untuk mempelajari metamorfosis kupu-kupu, salah satunya yaitu media yang edukatif dan menarik bagi anak, sehingga pembelajaran akan terasa aktif dan menyenangkan untuk anak, juga agar pesan pembelajaran dapat diterima baik oleh anak.

Media pembelajaran adalah sarana pembawa pesan atau wahana dari pesan yang mengundang minat anak untuk belajar dari sumber pesan (guru) dan diteruskan kepada penerima pesan (peserta didik) supaya komunikasi lebih objektif dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai (Hasnida, 2014: 25). Keterkaitan media pembelajaran dengan tujuan, materi, dan metode pembelajaran haruslah menjadi pertimbangan bagi pengajar dalam menentukan media pembelajaran agar tercapainya proses pembelajaran yang aktif dan menarik bagi anak. Tujuan media pembelajaran menurut Sanaky (2013:5) menyatakan bahwa tujuan media pembelajaran adalah mengantarkan materi pembelajaran dari pengajar kepada pembelajar dengan cara yang mudah dan efisien, menjaga konsentrasi pembelajar, serta meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan di TK Masyithoh Budi Lestari, TK PKK 108 Ponggok I, dan TK PKK Kuncup Puspita, disebutkan bahwa dalam proses pembelajaran mengenalkan metamorfosis kupu-kupu guru menggunakan media berupa gambar, lagu, dan video. Kemudian untuk kegiatan pembelajaran, guru masih menggunakan Lembar Kerja Anak (LKA) dan terkadang memakai bahan alam yang ada di sekitar. Akan tetapi, bahan alam yang digunakan tidak dapat bertahan lama, hanya sekali pakai saja. Di sisi lain, sebenarnya guru sudah mengetahui bahwa pada Kurikulum 2013 ini pembelajaran melalui LKA harus dikurangi, akan tetapi karena guru kesulitan untuk berinovasi dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan edukatif, maka pembelajaran tetap memakai LKA. Selain itu, guru juga tidak memiliki waktu luang untuk membuat media pembelajaran dikarenakan banyaknya administrasi yang harus dilengkapi oleh sekolah.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di TK Masyithoh Budi Lestari, pada saat observasi berlangsung, guru memberikan apersepsi mengenai metamorfosis kupu-kupu pada anak menggunakan gambar tahapan metamorfosis. Terlihat anak-anak kurang fokus

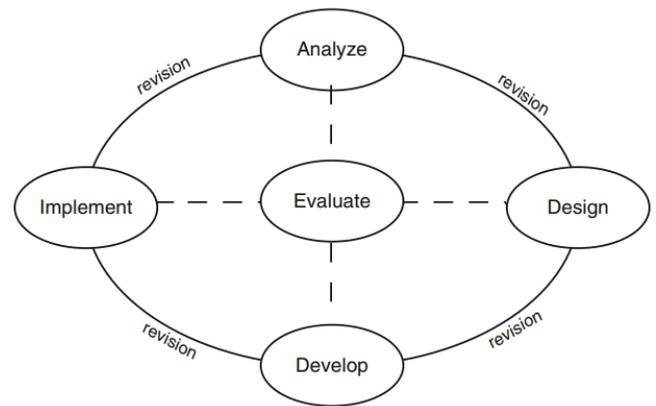
dan kurang tertarik mendengarkan penjelasan dari guru dan banyak yang berbicara dengan teman di sampingnya. Hal ini disebabkan oleh media pembelajaran yang digunakan oleh guru terlalu kecil sehingga tidak dapat dilihat dengan jelas oleh seluruh anak di dalam kelas. Selain itu, media gambar tersebut juga kurang menarik, kurang bervariasi, tidak banyak warna, dan terlalu monoton. Idealnya, media pembelajaran yang digunakan untuk mengajar adalah media yang dapat dilihat dengan jelas oleh seluruh anak di dalam kelas. Media harus mempunyai banyak warna yang mencolok agar dapat mengundang anak untuk memegang dan menggerakkannya sehingga menarik bagi anak. Media juga harus mengundang rasa ingin tahu anak, sehingga dengan adanya media pembelajaran yang menarik, maka anak akan mudah bereksplorasi dan membangkitkan rasa penasaran serta rasa ingin tahu yang mendalam. Ketika guru memberikan pertanyaan kepada anak satu persatu untuk mengurutkan tahapan metamorfosis, masih ada anak yang belum hafal tahapan metamorfosisnya, ada juga yang masih terbalik dalam menyebutkan tahapan metamorfosis kupu-kupu. Maka jelas bahwa penggunaan media gambar yang digunakan oleh guru tersebut masih kurang bervariasi, kurang membuat anak menjadi aktif dalam pembelajaran, dan hanya mengembangkan satu aspek saja yaitu aspek kognitif. Sehingga guru masih membutuhkan media yang menarik, edukatif, dan media yang dapat mengembangkan lebih banyak aspek perkembangan anak diantaranya adalah aspek kognitif, aspek motorik halus, dan aspek bahasa.

Berdasarkan uraian tersebut, akan dilakukan penelitian dan pengembangan berupa: (1) mengembangkan media pembelajaran "Hetasisku" untuk mengenalkan metamorfosis kupu-kupu pada anak TK Kelompok B, (2) menghasilkan media pembelajaran "Hetasisku" yang layak dan mengetahui kelayakan media pembelajaran "Hetasisku" untuk mengenalkan metamorfosis kupu-kupu pada anak TK Kelompok B.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) menurut Robert Maribe Branch, seperti pada gambar 1.



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

Pengembangan yang akan dilakukan adalah pengembangan media pembelajaran Hetasisku yang dilengkapi dengan buku pedoman guru.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 9 September 2020 yang bertempat di TK Masyithoh Budi Lestari, Kepek, Timbulharjo, Sewon, Bantul.

Target/Subjek Penelitian

Objek penelitian ini adalah media pembelajaran Hetasisku dengan subjek penelitian 4 anak TK Kelompok B di TK Masyithoh Budi Lestari, Kecamatan Sewon, Kabupaten Bantul.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data dengan kuesioner berupa angket. Angket disusun menggunakan skala Likert empat pilihan berdasarkan kisi-kisi berupa variabel atau aspek yang akan diteliti, indikator pencapaian, dan butir soal.

Menurut Djaelani (2010: 111) kuisioner adalah usaha mengumpulkan informasi dengan menyampaikan sejumlah pertanyaan tertulis, untuk dijawab secara tertulis pula oleh responden. Kuisioner yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan dua jenis yaitu kuisioner terbuka dan kuisioner tertutup. Responden yang akan diberikan kuisioner yaitu ahli media, ahli materi, dan guru kelas yang mendampingi anak ketika penelitian.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis secara deskriptif kuantitatif dengan satu variabel yaitu variabel kualitas media “Hetasisku” yang telah disusun berdasarkan tampilan, penggunaan, dan produk. Teknik analisis deskriptif kuantitatif dilakukan dengan cara memaparkan hasil pengembangan media setelah diimplementasikan dalam bentuk media “Hetasisku” dan menguji tingkat kelayakannya. Menurut Widoyoko (2017: 107) penilaian dibagi menjadi 4 kategori penilaian seperti pada tabel 1.

Tabel 1. Kategori Nilai Skala Empat

Kriteria Nilai	Skor
Sangat Sesuai	4
Sesuai	3
Tidak Sesuai	2
Sangat Tidak Sesuai	1

Data hasil tersebut kemudian dianalisis, termasuk di dalamnya poin yang dinilai beserta *checklist* dan skor masing-masing item yang dinilai dan untuk menentukan nilai total digunakan rerata nilai dalam tabel tersebut dengan menggunakan rumus:

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Butir Instrumen}}$$

Setelah rata-rata skor diperoleh selanjutnya adalah mengkonversikan hasil perhitungan ke dalam bentuk presentase dengan menggunakan rumus berikut:

$$\% \text{ Kelayakan} = \frac{\text{skor yang didapat}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Hasil konversi persentase kemudian diubah dalam pernyataan kualitatif seperti pada tabel 2.

Tabel 2. Kategori Kelayakan Media Pembelajaran

No	Skor dalam Persen (%)	Kategori
1	0 – 25%	Sangat Tidak Layak
2	>25 – 50%	Kurang Layak
3	>50 – 75%	Layak
4	>75 – 100%	Sangat Layak

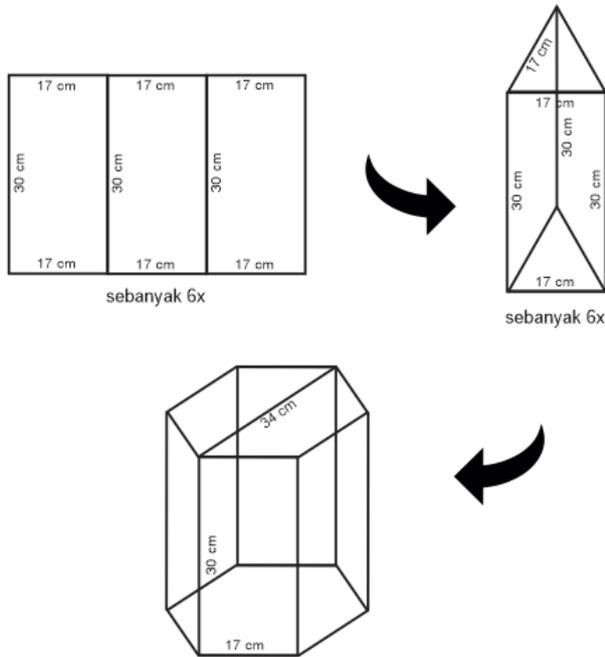
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Observasi langsung dilakukan oleh peneliti pada proses pembelajaran tema binatang, sub tema serangga, sub sub tema kupu-kupu pada Kelompok B di TK Masyithoh Budi Lestari. Dari hasil observasi dan wawancara terdapat beberapa permasalahan sebagai berikut: (1) anak-anak kurang fokus dan kurang tertarik mendengarkan penjelasan dari guru ketika guru memberikan apersepsi menggunakan media gambar; (2) masih ada anak yang belum hafal tahapan metamorfosisnya, ada juga yang masih terbalik dalam menyebutkan tahapan metamorfosis kupu-kupu; (3) guru kesulitan untuk berinovasi dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan edukatif; (4) guru tidak memiliki waktu luang untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan edukatif; (5) perlu adanya media pembelajaran yang menarik dan edukatif untuk mendukung pembelajaran metamorfosis kupu-kupu pada anak, serta dapat mengembangkan beberapa aspek perkembangan sekaligus yaitu aspek kognitif, aspek motorik halus, dan aspek bahasa.

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran berbentuk hexagonal atau prisma segienam yang diberi nama “Hexagonal Metamorfosis Kupu-kupu” atau disingkat dengan nama “Hetasisku”. Media ini dinamakan Hetasisku karena berbentuk prisma hexagonal dan sebagai media edukasi untuk melatih anak mengenal dan memahami tentang tahapan metamorfosis kupu-kupu. Pencapaian dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan telah layak digunakan sebagai media

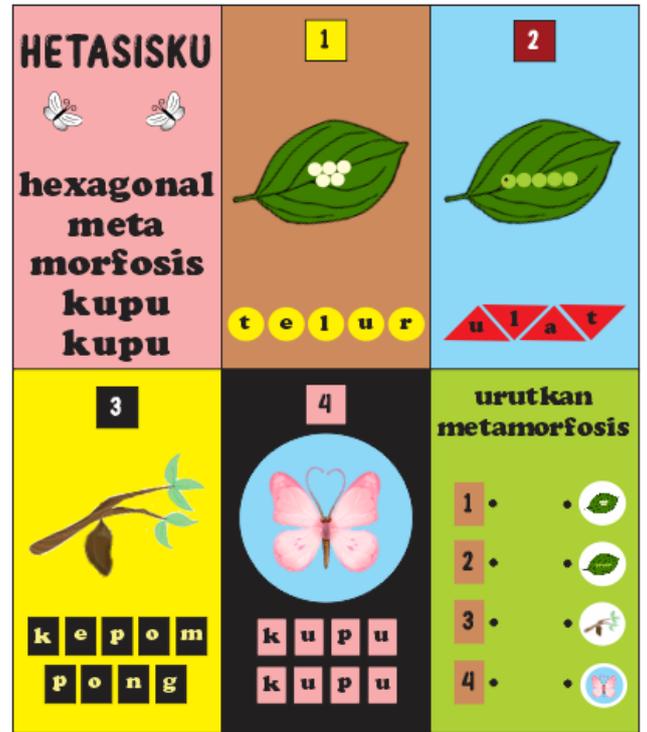
pembelajaran anak usia dini dalam pembelajaran tema binatang, sub tema serangga, sub sub tema kupu-kupu untuk anak TK Kelompok B.

Pada tahap perancangan pembuatan media dibutuhkan konsep agar dapat menghasilkan media yang berkualitas, adapun konsep perencanaan media Hetasisku seperti pada Gambar 2.



Gambar 2. Konsep Perencanaan Media Hetasisku

Berdasarkan konsep perencanaan pada Gambar 2, media Hetasisku berbentuk prisma hexagonal/segienam yang merupakan gabungan dari 6 prisma segitiga. Setiap prisma segitiga menyajikan bagian yang berbeda-beda, seperti pada Gambar 3. Pada bagian 1 berisikan tentang nama media pembelajaran Hetasisku (Hexagonal Metamorfosis Kupu-kupu), bagian 2 berisikan tentang tahapan metamorfosis kupu-kupu pertama yaitu telur, bagian 3 berisikan tentang tahapan metamorfosis kupu-kupu kedua yaitu ulat, bagian 4 berisikan tentang tahapan metamorfosis kupu-kupu ketiga yaitu kepompong, bagian 5 berisikan tentang tahapan metamorfosis kupu-kupu keempat yaitu kupu-kupu, dan bagian 6 berisikan tentang permainan ‘urutkan metamorfosis’ untuk menguji daya ingat anak mengenai tahapan metamorfosis kupu-kupu.



Gambar 3. Desain Media Hetasisku

Desain yang telah dibuat kemudian dijadikan acuan dalam pembuatan media pembelajaran Hetasisku, dapat dilihat pada Gambar 4 di bawah ini.



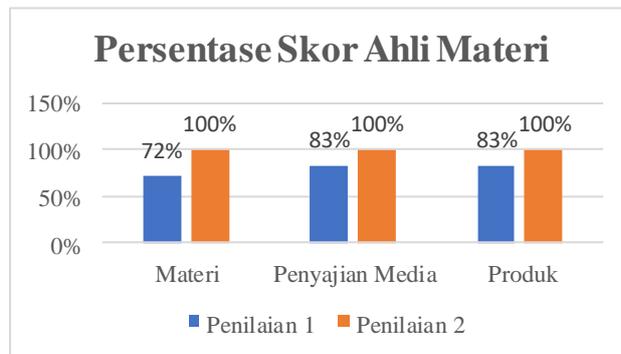
Gambar 4. Media Hetasisku

Media Hetasisku yang dikembangkan ini telah sesuai dengan kriteria pembuatan media pembelajaran anak usia dini seperti yang dikemukakan oleh Hasnida (2014: 30) yaitu (1) relevan dengan kondisi anak; (2) berwarna dan atraktif; (3) sederhana dan konkret; (4) eksploratif

dan mengundang rasa ingin tahu anak; (5) terkait dengan aktivitas keseharian anak; (6) aman dan tidak membahayakan; (7) bermanfaat dan mengandung nilai pendidikan.

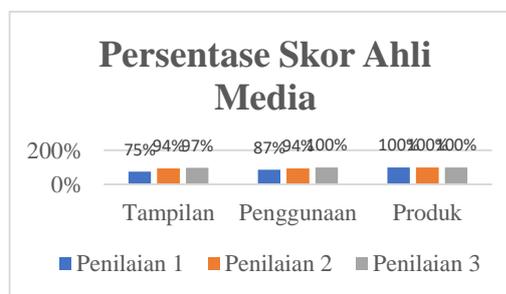
Keunggulan media pembelajaran Hetasisku untuk mengenalkan tahapan metamorfosis kupu-kupu pada anak TK Kelompok B yang telah dikembangkan, sebagai berikut: (1) media Hetasisku berbentuk 3 Dimensi (3D), sehingga dalam pembelajaran tema binatang, sub tema serangga, subsub tema kupu-kupu, media Hetasisku ini dapat digunakan untuk mengenalkan tahapan metamorfosis kupu-kupu yang dikembangkan menyerupai wujud konkretnya, sehingga anak akan mendapatkan informasi yang dapat dipercaya serta akan meningkatkan minat anak dalam mempelajari metamorfosis kupu-kupu; (2) media pembelajaran Hetasisku dapat mengembangkan 3 aspek perkembangan anak sekaligus yaitu aspek kognitif, motorik halus, dan bahasa; (3) Media pembelajaran Hetasisku yang dikembangkan dengan konsep 3D dan dalam penyajiannya menggunakan kain flannel yang berwarna warni tentunya terlihat menarik bagi anak. Anak-anak sangat senang dan terlihat antusias ketika bermain bongkar pasang menggunakan media dan ketika memainkan permainan ‘urutkan metamorfosis’, anak-anak dapat memasang sesuai dengan perintah dari guru. Media pembelajaran Hetasisku dapat meningkatkan keaktifan anak sehingga kegiatan menjadi lebih menyenangkan. Ketika pembelajaran menyenangkan bagi anak, maka materi pun akan lebih ditangkap dan diingat oleh anak.

Dalam menentukan kelayakan media yang telah dikembangkan, maka media pembelajaran Hetasisku ini telah melalui uji kelayakan media oleh ahli materi, ahli media, dan guru kelas. Hasil validasi oleh ahli materi menyatakan bahwa rerata skor yang dinilai dari aspek materi, penyajian media, dan produk adalah 88,33% yang masuk dalam kategori sangat layak.



Gambar 5. Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil validasi oleh ahli media menyatakan bahwa rerata skor yang dinilai dari aspek tampilan, penggunaan, dan produk adalah 91,67% yang masuk dalam kategori sangat layak.



Gambar 6. Hasil Validasi Ahli Media

Hasil pengujian media pembelajaran Hetasisku melalui lembar evaluasi oleh guru kelas didapatkan nilai 51 dari jumlah nilai 60, sehingga apabila dipersentasekan, skor yang didapatkan sebesar 85%, yang masuk dalam kategori sangat layak.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan media Hetasisku didapat beberapa kesimpulan, antara lain: (1) media pembelajaran yang dikembangkan terdiri dari media Hetasisku yang berbentuk prisma hexagonal dan buku pedoman guru, (2) tingkat kelayakan media pembelajaran Hetasisku oleh ahli materi mendapatkan skor 88,33% termasuk dalam kategori sangat layak, oleh ahli media mendapatkan skor 91,67% termasuk dalam kategori sangat layak, dan oleh

guru kelas mendapatkan skor 85% termasuk dalam kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat layak digunakan untuk mengenalkan metamorfosis kupu-kupu pada anak TK Kelompok B.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka ada beberapa saran yang diberikan sebagai berikut:

1. Bagi lembaga sekolah, diharapkan dapat memfasilitasi pengadaan media pembelajaran yang menarik dan edukatif demi berlangsungnya pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.
2. Bagi kepala sekolah, hendaknya dapat memberikan sosialisasi kepada guru tentang pentingnya penggunaan media yang edukatif dalam proses pembelajaran dan keterlibatan anak secara langsung pada setiap kegiatan pembelajaran.
3. Bagi tenaga pengajar/guru, hendaknya dapat membuat media pembelajaran yang masih abstrak untuk anak, sehingga media pembelajaran yang digunakan dapat lebih bervariasi dan menarik untuk anak.
4. Bagi peneliti atau pengembang selanjutnya, diharapkan dapat lebih menyempurnakan media pembelajaran Hetasisku yang telah dikembangkan dan diharapkan dapat menciptakan media pembelajaran yang lebih inovatif dan bermanfaat bagi anak didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdikbud. (2003). *Undang-Undang RI Nomor 20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Djaelani, M. (2010). *Metode penelitian bagi pendidik*. Jakarta: Penerbit PT. Multi Kreasi Satudelapan.

Hasnida. (2014). *Media pembelajaran kreatif mendukung pembelajaran pada anak usia dini*. Jakarta: PT. Luxima Metro Media.

Khadijah. (2016). *Pengembangan kognitif anak usia dini*. Medan: IKAPI.

Musfiqon & Nurdiansyah. (2015). *Pendekatan pembelajaran saintifik*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.

Sanaky, H. A. H. (2013). *Media pembelajaran interaktif-inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.

Suyadi & Maulidya. (2013). *Konsep dasar paud*. Bandung: Remaja Roesdakarya.

Yusuf, L. N. (2012). *Psikologi perkembangan anak & remaja*. Bandung: Remaja Roesdakarya.

Widoyoko, E. P. (2017). *Evaluasi program pelatihan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.