ISSN: 2549-5941 (Print)
ISSN: 2549-6271 (Online)

PENGEMBANGAN MEDIA KIPAS PINTAR UNTUK MENGENALKAN MATERI WADAH (WARNA, BANGUN DATAR, ANGKA, HURUF ALPHABET, DAN HURUF HIJAIYAH) KEPADA PESERTA DIDIK DI RAUDLATU ATFAL

Eka Setya Budi
Dosen Unisnu Jepara
Ekasetyabudi35@gmail.com

Sejarah Artikel:
Diterima Agustus 2017
Disetujui September 2017
Dipublikasikan September 2017

Abstract

This study is research and development. It is based on the analysis of necessity in media of teaching for WADAH (Colours, Shapes, Numbers, Alphabets and Arabic). Moreover, the study is needed by teachers and students in RA for WADAH materials. The purpose of the study is to understand the design of Smart Fan as the media for introducing WADAH to students in RA. The development of the product in this study was done by combining steps from Kemps model and Borg and gall consisting of: (1) potential and problems, (2) data collection, (3) design product (prototype) (4) validation, (5) product revision (6) main field testing, (7) revision. The result of this research is that the Smart Fan is acceptable to be used in teaching WADAH in RA.

Keywords: development, smart fan, WADAH, RA

A. Pendahuluan

Anak tidaklah orang dewasa yang bertubuh kecil. Oleh karena itu, anak haruslah diperlakukan sesuai tahap tumbuh kembangnya. Namun dalam kehidupan nyata dalam praktik pendidikan sehari-hari belum seperti yang diharapkan. Ketika mencermati perkembangan anak maka perlu adanya pembelajaran bagi anak usia dini, materi, dan metode yang dipakai harus sesuai

dengan tingkat perkembangan mereka. Anak usia dini adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun Beichler dan Snowman (Yulianti, 2010:7). Hal ini menjadi prioritas dalam pembelajaran.

Bermain bagi anak adalah belajar. Bagi anak bermain merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan berulang-ulang serta menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri anak. Bermain bagi mereka merupakan sarana sosialisasi yang diharapkan dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, berekspresi, berkreasi, dan belajar yang menyenangkan. Bermain juga dapat membantu anak untuk mengenal diri sendiri dan orang di sekitaarnya serta lingkungan di mana anak tersebut tinggal.

Pembelajaran di Roudlatul Atfal haruslah disesuaikan dengan usia mereka yang masih senang bermain. Dengan mempertimbangkan dan memperhatikan usia anak, proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan Bredekamp dan Coople (Siti Aisyah dkk, 2010: 1.17- 1.23). Penyesuaian ini juga harus memperhatikan konteks peserta didik. Penyesuaan setiap kegiatan pembelajaran harus diintegrasikan dalam kegiatan bermain mereka. Pembelajaran dengan menggunakan konsep sambil bermain akan membuat sang anak tidak merasa jenuh dan bosan terhadap materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru.

Pada proses pembelajaran, media pembelajaran menduduki fungsi strategis di dalam proses pembelajaran, sehingga guru tidak terlalu banyak menyajikan materi. Media pembelajaran adalah sarana pembelajaran yang digunakan sebagai sarana untuk mencapai tujuan Azhar Arsyad (2002:4). Dengan ini, guru, dan siswa akan terbantu dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran sendiri dapat menggantikan sebagian peran guru serta mendukung pembelajaran secara individual, yang dapat mengurangi sikap ketergantungan siswa terhadap guru dan membiasakan siswa untuk belajar mandiri. Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi di antaranya memperjelas materi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran yang tepat sangat mendukung keberhasilan pembelajaran baik dari segi kualitas maupun kuantitas.

RA merupakan jenjang pendidikan sebelum menginjak pendidikan sekolah dasar, upaya pembinaan anak usia dini dimulai sejak lahir sampai anak menginjak usia enam tahun. Tujuan RA sendiri ialah untuk membentuk anak Indonesia

ISSN: 2549-5941 (Print)
ISSN: 2549-6271 (Online)

berkualitas, yakni anak yang tumbuh kembang sesuai tingkat perkembangannya sehingga anak memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar. Anak RA merupakan masa keemasan untuk mengasah kecerdasannya. Mereka belajar melalui bermain, di mana pun berada mereka akan bermain selama ada kesempatan karena pada anak RA kegiatan bermain tersebut akan membantunya dalam mengenal diri dan lingkungaannya. Salah satu prinsip pembelajaran anak RA ialah mengajak berpikir anak melalui benda konkrit. Peserta didik harus diberikan pembelajaran dengan benda-benda nyata. Hal ini bertujuan agar anak tidak menerawang atau membayangkan, sehingga anak dirangsang untuk berfikir dengan menggunakan benda nyata.

Mengenalkan peserta didik bentuk-bentuk bangun datar, macam-macam warna, angka, huruf alphabet, dan huruf hijaiyah, kebanyakan guru di RA menggunakan gambar atau alat peraga dalam jumlah yang banyak, sebanyak macam-macam benda yang akan di perkenalkan pada anak didik. Hal ini tentunya mengakibatkan pemborosan bagi pihak sekolah karena pembelian bahan ajar yang banyak, menjadikan pengajaran di sekolah terkesan ribet (tidak simple), guru terkesan kurang kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran, serta kurang mengasah daya kretifitas peserta didik dalam proses pembelajaran.

Untuk mewujudkan media pembelajaran efektif yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa diperlukan bahan ajar yang simple, kreatif dan inovatif sebagai pendukungnya. Oleh karena itu, penelitian ini akan berusaha menjawab permasalahan "bagaimanakah pengembangan media kipas pintar untuk mengenalkan materi wadah (warna, bangun datar, angka, huruf alphabet, dan huruf hijaiyah) kepada peserta didik di raudlatu atfal?"

B. Kajian Teori

1. Penelitian yang Relevan

Beberapa hasil penelitian yang sudah dilakukan para pakar yang berkenaan dengan penelitian pengembangan ini. Penelitian-penelitian tersebut di antaranya penelitian yang dilakukan oleh Mariana (2014), Maulana (2015), dan Sakdiyah (2016).

Penelitian yang dilakukan Mariana (2014) yang berjudul *"Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa TK Budi Rahayu Yogyakarta.* Hasil penelitian tersebut berfungsi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran edukatif puzzle di TK Budi Rahayu Yogyakarta. Maulana (2015) melakukan penelitian yang berjudul "*Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Android Menggunakan Metode DASTBAZ*". Penelitian tersebut menghasilkan sebuah media pembelajaran dalam bentuk aplikasi yang dapat berjalan pada smartphone yang dapat membantu proses belajar anak-anak. Sakdiyah (2016) melakukan penelitian yang berjudul "*pengembangan media pembelajaran huruf hijaiyah dengan wayang ikrok"* hasil penelitiannya membuktikan bahwa wayang ikrok efektif dalam pembelajaran huruf hijaiyah pada peserta didik di RA.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan sebelumnya, pembelajaran WADAH (warna, angka, bangun datar, alfabeth, dan huruf hijaiyan) perlu untuk dikembangkan. Pembelajaran WADAH membantu peserta didik dalam rangka persiapan masuk di SD, sehingga peserta didik yang masuk SD sudah siap dengan kurikulum yang baru karena sudah memiliki bekal pada waktu di RA. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan suatu media pembelajaran media kipas pintar untuk mengenalkan materi wadah (warna, bangun datar, angka, huruf alphabet, dan huruf hijaiyah) kepada peserta didik di raudlatu atfal.

2. Media Pembelajaran

Media merupakan bentuk kata jamak dari medium yang didefinisikan sebagai perantara atau pengantar komunikasi dari pengirim ke penerima (Heinich, 2002:257). Media juga dapat diartikan sebagai alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan (Bovee, 1997:184). Proses belajar mengajar merupakan proses komunikasi, penyampaian pesan, dari pengantar kepada penerima. Pesan tersebut berisi ajaran yang dituangkan berupa simbol-simbol komunikasi yang berbentuk verbal maupun nonverbal (Daryanto,2011:221). Hamalik (2008:154) belajar merupakan sebuah perubahan tingkah laku disebabkan karena latihan dan pengalaman. Dalam hal ini belajar harus dilakukan secara sengaja, dirancang

ISSN: 2549-5941 (Print)
ISSN: 2549-6271 (Online)

strukturnya agar proses belajar dan hasil yang telah dicapai dapat dikontrol dengan cermat. Berbeda dengan Baharudin (2010:11) berpendapat bahwa belajar adalah proses manusia untuk mencapai kompetensi tertentu, ketrampilan serta sikap. Hal ini yang dilakukan oleh guru dalam proses membelajarkan bagaimana memperoleh dan memproses sebuah pengetahuan, ketrampilan serta sikap Dimyati (1999:157).

Berdasarkan pemaparan beberapa ahli di atas, mengenai pengertian media pembelajaran dapat peneliti simpulkan. Media pembelajaran adalah sarana untuk mempermudah dalam proses pembelajaran. Mepermudah sesuatu yang rumit dalam pengajaran serta memper mudah dalam pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa berdasarkan media 1) cetak yaitu Modul, buku pelajaran, gambar, leaflet, dan brosur; (2) audio yaitu Siaran radio dan telepon; (3) audio cetak yaitu kaset audio yang telah dilengkapi bahan tertulis; 4) objek fisik yaitu benda nyata, model dan specimen; 5) komputer yaitu CBI (pembelajaran berbasis computer); 6) audiovisual gerak yaitu Overhead transparansi (OHT) dan film bingkai; 7) visual gerak yaitu Film bisu; 8) manusia dan lingkungan yaitu Guru, pustakawan, dan laboran. Anderson (1976:23).

Dari beberapa pengelompokan media pembelajaran di atas, maka pengembangan media dalam penelitian ini masuk pada kelompok media obyek fisik karena pada pengembangan media tersebut berbentuk benda nyata yang berupa kipas pintar.

3. Media Kipas Pintar

Media Kipas pintar merupakan jenis alat permainan edukatif (APE) yang sengajara dirancang demi kepentingan pendidikan (Sugiato, 1995:164). Kipas pintar ini diperuntukkan sebagai media pembelajaran di TK atau RA dan bertujuan untuk meningkatkan kreatifitas serta aspek-aspek perkembangan pada anak TK. Alat permainan edukatif ini berfungsi juga untuk memudahkan anak dalam mengingat konsep materi yang akan dipelajari, tanpa memerlukan

bimbingan sehingga akan mempermudah anak dalam belajar secara mandiri.

Dalam proses pembelajaran yang menggunakan media dan sarana yang lebih bervariasi dapat menarik minat anak untuk mengenal materi wadah (Warna, bangun Datar, Angka, Huruf Alphabet, dan Huruf Hijaiyah) dan juga merangsang aspek perkembangan berfikir anak agar lebih berkembang.

4. Raudlotul Atfal

Raudlatul atfal adalah nama lain dari taman kanak-kanak, RA/TK merupakan jenjang pendidikan formal pertama yang memasuki anak usia 4-6 tahun, sampai memasuki pendidikan dasar. Sedangkan perbedaan RA dengan TK ialah RA dikelola oleh Departemen Agama (Depag) yang sekarang ini berubah menjadi Kementrian Agama (Kemenag) sedangkan TK dikelola oleh Disdikpora.

Berdasarkan peraturan pemerintah nomor 27 tahun 1990 tentang pendidikan prasekolah BAB 1 pasal 1 yang berbunyi " pendidikan prasekolah ialah pendidikan untuk membantu pertumbuhan serta perkembangan jasmani dan rohani peserta didik diluar lingkungan keluarga sebelum anak memasuki pendidikan dasar (Depdikbud, Dirjen dikdasmen, 1994:4). Berdasarkan peraturan pemerintah tersebut maka prasekolah memiliki tujuan untuk membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan serta daya cipta yang diperlukan anak dalam masa menyesuaikan diri dengan lingkungannya serta untuk pertumbuhan penalarannya untuk perkembangan selanjutnya.

5. Materi *Wadah*

Materi merupakan segala sesuatu yang memuat isi pendidikan yang diberikan kepada peserta didikdalam rangka untuk memenuhi pertumbuhan dan perkembangan jiwa dan raga yang dipakai sebagai modal kehidupan di masa depan (Hadisusanto, 1995:61). Dalam dunia pendidikan materi diistilahkan dengan kurikulum. Untuk mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar, materi pendidikan dipilih seoptimal mungkin. Sedangkan hal-hal yang diperhatikan dalam pemilihan materi pembelajaran ialah jenis, urutan, cakupan dan perlakuan terhadap materi pembelajaran tersebut. Dengn memperhatikan

ISSN: 2549-5941 (Print)
ISSN: 2549-6271 (Online)

beberapa komponen tersebut proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan harapan atau sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Materi Wadah yang dimaksudkan penulis merupakan singkatan dari Warna, bangun Datar, Angka, Huruf Alphabet, dan Huruf Hijaiyah, Materi wadah tersebut merupakan materi pendidikan di TK/KB/RA. Materi ini biasanya diajarkan pada peserta didik kelas B atau kelompok usia besar. Pada materi warna terdiri dari warna primer dan warna sekunder. Warna primer yang terdiri dari warna kuning, biru, hitam, dan merah. Warna sekundernya warna oren dan hijau. Pada materi angka terdiri dari nomor *satu* sampai dengan nomor *dua piluh lima*.

Kipas pintar ini merupakan sarana untuk memudahkan peserta didik di RA/TK untuk mempelajari materi wadah tersebut. Dengan kipas pintar diharapkan akan meningkatkan kreatifitas dan daya ingat siswa pada materi wadah di dalam proses pembelajaran.

C. Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan dari Gall *et all* (1983:775-776). Borg dan Gall (1983:792) menyarankan untuk membatasi penelitian dalam skala kecil, termasuk membatasi langkah-langkah penelitian dan pengembangan (1983: 792). Oleh karena itu, Penelitian ini tidak menjalankan sepuluh langkah dari Gall. Langkah yang dimaksud adalah (1) penelitian awal dan pengumpulan informasi, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk awal, (4) uji lapangan awal (*preliminary*), (5) revisi produk, (6) uji lapangan operasional (*operational*), dan (7) revisi produk akhir.

Data yang hendak dikumpulkan dalam penelitian ini, *pertama* media atau alat pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam mengajar anak RA pada materi wadah (Warna, bangun Datar, Angka, Huruf Alphabet, dan Huruf Hijaiyah) di Raudlatu Atfal. *Kedua* data skor penilaian guru dan ahli terhadap draf media pembelajaran Wadah (Warna, bangun Datar, Angka, Huruf Alphabet, dan Huruf Hijaiyah) di Raudlatu Atfal, dan *ketiga* adalah data skor pengujian produk secara terbatas terhadap kemampuan pemahaman anak RA pada materi Wadah (Warna, bangun Datar, Angka, Huruf Alphabet, dan Huruf Hijaiyah) di Raudlatu

Atfal.

Data yang telah diklasifikasikan kemudian dianalisis dengan mengumpulkan data tersebut dalam dua kelompok, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa saran dan kritik yang diperoleh dari pakar. Data kuantitatif dipergunakan sebagai dasar penilaian kelayakan bahan ajar yang dihasilkan. Data diperoleh dari para pakar, guru, dan siswa dengan menggunakan skala Likert sebagai dasar penilaiannya. Dasar analisis data yang dimaksud diadaptasi dari Sukardjo (2008:101) sebagai acuan menilai kualitas atau kelayakan produk yang dihasilkan.

D. Hasil dan Pembahasan

1. Deskripsi Hasil Penelitian

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran untuk peserta didik RA. Data analisis kebutuhan diperoleh dari wawancara guru RA Nurul Haq yang menjadi subjek penelitian pengembangan ini. Hasil wawacara membuktikan bahwa sebagian besar guru RA membutuhkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan simple. Guru RA menganggap bahwa dengan media pembelajaran yang simple akan mepermudah peserta didik dalam menerima pelajaran yang di sampaikan oleh guru. Oleh karena itu menciptakan suatu media pembelajran yang kreatif, inovatif, dan simple menjadi suatu hal yang harus dilakukan oleh guru.

Sebagian besar guru mengatakan untuk menciptakan media pembelajaran kreatif, inovatif, dan simple masih menjadi pekerjaan yang sangat berat. Beban mengajar yang harus dipenuhi untuk mencapai standardisasi pertemuan dalam satu minggu menyita banyak waktu bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Selain mengajar, guru RA juga mengoreksi hasil pekerjaan peserta didik dan memberikan umpan balik pada saat proses pembelajaran. Disisi lain, guru RA membutuhkan satu media pembelajaran yang multi fungsi. Satu media tetapi memiliki beberapa fungsi pembelajaran. Hal ini, tentunya menjadi persoalan guru RA dalam pengembangan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan

ISSN: 2549-5941 (Print)
ISSN: 2549-6271 (Online)

simpel.

Oleh karena itu, guru RA membutuhkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan simple. Dengan pembuatan media pembelajaran yang seperti ini diharapkan peserta didik termotivasi dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

b. Deskripsi Produk Awal

Bentuk kipas pintar terdiri dari 5 bagian untama. Lima bagian yang dimaksud yaitu 1) bagian atau bentuk awal untuk pembelajaran materi warna; 2) bagian atau bentuk kedua untuk pembelajaran materi angka; 3) bagian atau bentuk ketiga untuk pembelajaran materi bangun datar; 4) bagian atau bentuk keempat untuk pembelajaran materi alfabet; dan 5) bagian atau bentuk kelima untuk pembelajaran materi huruf hijaiyah.

Pertama, bentuk kipas pintar untuk materi warna terdiri dari warna-warna dasar. Warna dasar yang dimaksud adalah warna primer dan beberapa warna sekunder. Merah, kuning, hitam dan biru adalah warna primer, sedangkan warna sekunder adalah warna hijau dan orens. *Kedua,* kipas pintar ini untuk materi angka terdapat 25 angka dari angka *nol samapai dengan angka duapuluh lima*. untuk angka *nol* terdapat pada ruas pertama angka *satu* ruas kedua sampai dengan angka *tiga belas* berada pada ruas ke *tigabelas*, sedangkan angka ke *empat belas* terdapat pada ruas baliknya angka nol sampai dengan angka ke *duapuluh lima* untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut ini. *Ketiga,* bangun datar yang dihasilkan dari kipas pintar adalah bangun-bangun sederhana. Bangun datar yang dimaksud adalah bentuk bangun datar yang berwujud segitiga, segi empat, jajaran genjang, belah ketupat, segi lima, segi enam, persegi panjang, dan lingkaran. *Keempat,* kipas pintar untuk materi alfabet adalah semua huruf alfabet yaitu huruf a,b,c,...s.d....z yang berjumlah 26. *Kelima,* kipas pintar untuk materi huruf hijaiyah adalah semua huruf hijaiyah yaitu huruf *alif samapai dengan yak* yang berjumlah 28.

c. Validasi Pakar dan Revisi Produk

Validasi produk hasil penelitian pengembangan media dilakukan oleh 2 orang pakar (1 dosen media embelajaran dan 1 dosen pendidikan guru PAUD) dan. Validasi hasil penelitian dilakukan untuk mengetahui kelayakan media dengan memberikan penilaian dan saran sekait dengan produk yang telah dikembangkan. Aspek yang di validasi adalah (1) tujuan dan pendekatan, (2) desain, (3) bentuk, (4) bahan, (5) metodologi. Hasil validasi diperoleh data-data yang membuktikan bahwa media yang sudah dikembangkan termasuk dalam kategori "baik". Hal tersebut ditunjukkan dari hasil rata-rata validasi 4,01. Berdasarkan hasil validasi, media yang dihasilkan dapat/layak digunakan dalam pembelajaran warna, angka, bangun datar, angka, dan huruf hijaiyah. Dari hasil validasi, pakar menyatakan bahwa produk yang berupa media layak digunakan dengan revisi sesuai saran. Peneliti merevisi produk sesuai dengan kritik dan saran dari pakar supaya hasil produk menjadi lebih baik, sehingga layak untuk digunakan.

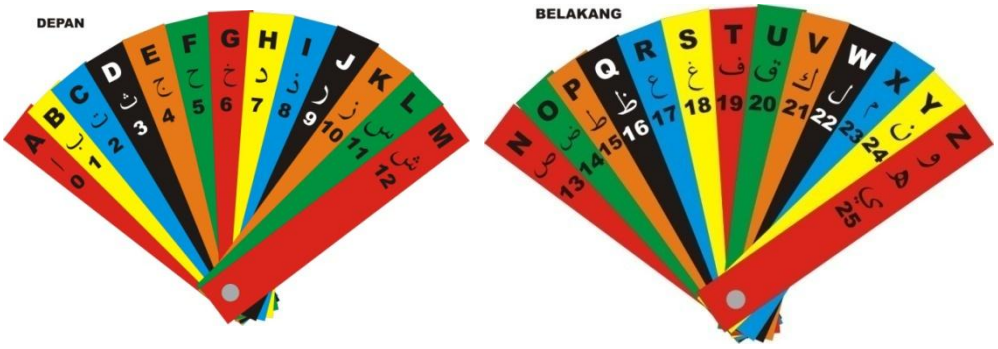
d. Data Validasi Lapangan dan Revisi Produk

Uji coba dilakukan setelah merevisi produk. Revisi produk yang berasal dari pakar media pembelajaran, dosen media, dan guru RA menjadi dasar perbaikan untuk memperbaiki produk yang dihasilkan sebelum di ujikan. Hasil perbaikan dari pakar media dan guru RA tersebut diujicobakan di 4 RA subjek uji coba. Pelaksana uji coba produk media pembelajaran dilakukan dengan peneliti dengan asumsi peneliti yang lebih memahami media tersebut. Hasil validasi lapangan diperoleh data-data yang menunjukkan bahwa media yang sudah dikembangkan termasuk dalam kategori media yang "sangai baik". Hal tersebut ditunjukkan dari hasil rata-rata validasi 4,38. Dengan demikian, bahan ajar yang dihasilkan layak digunakan dalam pembelajaran warna, angka, bangun datar, alfabet, dan huruf hijaiyah. Revisi produk akhir dilakukan setelah validasi lapangan dilakukan. Untuk itu, kritik, saran, dan masukan menjadi sarana perbaikan kualitas produk akhir yang nantinya layak dipergunakan dalam pembelajaran peserta didik RA.

ISSN: 2549-5941 (Print)
ISSN: 2549-6271 (Online)

e. Kajian Produk Akhir

Produk akhir dari media pembelajaran merupakan hasil perbaikan dari kritik, saran, dan komentar yang diberikan pakar. Pakar yang dimaksud adalah pakar media pembelajaran, guru RA, dan para peserta didik RA yang dijadikan tempat uji coba produk. Media tetap memiliki komponen yang sama dengan produk awal. Perubahan lebih pada sisi desain dan penataan urutan warna. Pengembang mengubah pada susunan warna yang terdapat pada *kipas pintar*. Susunan warna diubah agar kelihatan lebih menarik dan terlihat tersusun rapi.

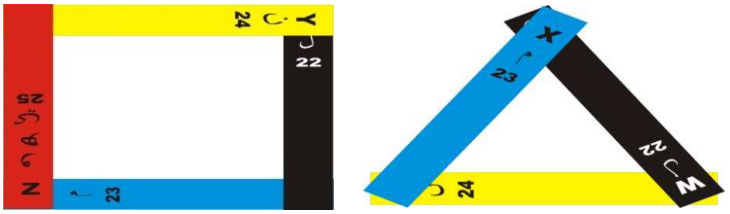


Gambar 1 Gambar Kipas Pintar Tampak Depan dan Belakang

Dari gambar 1 gambar kipas pintar dapat dideskripsikan sebagai berikut, jumlah ruas dalam kipas pintar terdiri dari 13 ruas yang masing masing memiliki warna baik warna primer dan warna sekunder. Masing-masing ruas baik ruas pertama sampai dengan ruas ketigabelas terdapat tiga tulisan. Tulisan yang dimaksud adalah tulisan alfabeth, angka, dan huruf hijaiyah.

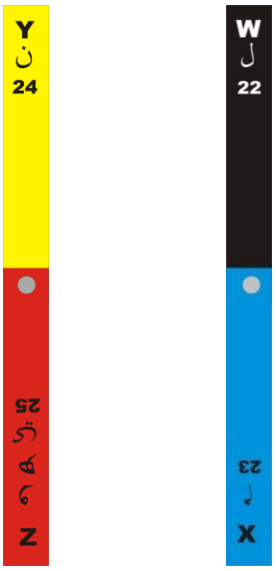
Pengembang juga merevisi kunci tuas pada masing-masing ujung kipas pintar yang semula menggunakan klem lubang diganti dengan penempelan pita magnetik. Hal ini agar terlihat lebih rapi dan menarik pada pembelajaran bangun datar. Bangun datar yang dimaksud adalah bentuk bangun datar yang berwujud segitiga, segi empat, jajaran genjang, belah ketupat, segi lima, segi enam, persegi panjang, dan lingkaran. Untuk dapat mempraktikkan bangun datar yang dimaksud adalah dengan melepas kunci pada kipas pintar yang berada pada bawah, kemudian menyambungkan pada klem yang berada pada atas bentuk kipas pintar. Dengan menyambungkan antara ruas satu dengan yang lainnya, maka kita dapat

membuat bangun datar sesuai dengan kehendak kita. Contoh salah satu bangun datar yang dihasilkan dari kipas pintar dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 3 Gambar Kipas Pintar Materi Bangun Datar

Wujud kipas pintar untuk materi alfabet dan huruf hijaiyah. Afabet adalah semua huruf alfabet yaitu huruf a,b,c,...s.d....z yang berjumlah 26. Cara pembelajarannya adalah dengan dengan melepas kunci pada kipas pintar yang berada pada masing-masing ruas atas, kemudian menyambungkan pada pita magnetik yang berada pada bawah bentuk kipas pintar, kemudian menguncinya. Dengan mengunci pada satu titik masing-masing ketika di putar antara ruas yang satu dengan ruas yang lainnya agar tidak lepas. Kita tinggal mencari hurup apa saja yang kita perlu belajarkan kepada peserta didik. Cara juga dapat digunakan dalam pembelajaran huruf hijaiyah. Untuk lebih jelasnya dapat kita lihat pada gambar berikut ini yang menggambarkan gaya atau mobel pembelajaran alfabet dan huruf hijaiyah.



Gambar 3 Gambar Pembelajaran Alfabet dan Huruf Hijaiyah

ISSN: 2549-5941 (Print)
ISSN: 2549-6271 (Online)

2. Pembahasan

Keefektifan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran kipas pintar pada materi *wadah* (warna, angka, bangun datar, alfabet, dan huruf hijaiyah) merupakan prestasi yang menggembirakan. Hasil pembelajaran menggunakan media kipas pintar pada materi *wadah* mampu meretaskan hal-hal berikut ini, (1) suasana segar pembelajaran meningkatkan ketahanan belajar; (2) materi yang berkesan menimbulkan ingatan jangka lama; (3) mewujudkan suasana humanis dalam proses pembelajaran; dan (4) peran guru menjadi ideal dalam pembelajaran. Lima indikasi keefektifan media "kipas pintar" mengakibatkan peningkatan hasil belajar untuk materi *wadah*.

a. Model Pembelajaran Menyenangkan Meningkatkan Ketahanan Belajar

Fresh Momment dapat diwujudkan dalam berbagai variasi. Salah satu bentuk variasi tersebut adalah menayangkan hal yang tidak biasa dilihat, kejutan-kejutan dan lain sebagainya. Hal tersebut diperlukan dalam proses pembelajaran. Nuansa seperti ini sangat diminati oleh peserta didik RA yang notabene masih usia anak-anak yang masih senang bermain.

Belajar membutuhkan ketahanan fisik dan psikis untuk mencapai tujuan belajar. Istilah fisik dalam hal ini adalah hubungan hal yang sedang dipelajari dengan tubuh seseorang yang sedang belajar, sedangkan psikis berhubungan dengan mental, minat, dan kecerdasan. Kondisi internal peserta didik ini dapat diwujudkan berdasarkan minat positif peserta didik terhadap proses pembelajaran. Pendapat Chatib (2011:33) pemertahanan suasana menyenangkan yang digambarkan dalam gelombang *alfa* pada otak peserta didik.

Keberhasilan pembelajaran dengan menggunakan nuansa yang segar terkadang tidak sesuai dengan harapan perancang kegiatan. Namun jika berhasil, proses belajaran yang berkesan tersebut memiliki efek yang lebih panjang dan tidak mudah dilupakan. Menanamkan kesan yang baik dalam proses pembelajaran, mampu menumbuhkan minat yang baik atas kegiatan belajar materi *wadah.* Minat belajar yang tinggi berpengaruh atas usaha peserta didik untuk menerjemahkan dan memahami materi *wadah*.

Ketangguhan penyegaran suasana yang diciptakan oleh media pembelajaran ini masih memerlukan penguatan oleh guru. Nuansa yang diciptakan sengaja dihubungkan dengan materi pada kenyataanya memerlukan pendampingan. Peserta didik tidak akan merasa tertarik, jika tidak ada penguat berupa pengantar. Kesan ini tentu saja berupa kesan yang akan ditimbulkan saat menghayati materi. Pendampingan pertama saat mempraktikkan kipas pintar pada materi *wadah* yang dimaksud. Hal tersebut memiliki kesan hangat atau rasa perhatian guru.

b. Materi yang Berkesan Menimbulkan Ingatan Jangka Lama

Ketahanan peserta didik dalam proses pemahaman materi berperan penting atas keberhasilan pembelajaran. Peserta didik bertahan menyimak dan memahami materi yang dirangkai dalam media pembejaran atas pengaruh warna-warna yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Hal yang terjadi saat peserta didik mempraktikan "kipas pintar" adalah gembira dan riang. Ekspresi tersebut merupakan wujud konkret atas usaha menciptakan suasana bahagia di tengah-tengah proses pembalajaran materi *wadah.*

Penguasaan akan materi *wadah* memberi semangat peserta didik dalam menyelesaikan materi yang diajarkan oleh guru. Mengingat kemampuan ini tidak didapatkan secara seketika, harapan pembelajaran adalah rasa ingin tahu, rasa tidak puas, dan rasa kagum atas bentuk "kipas pintar". Hasil pembentukan ini diharapkan dapat meningkatkan produktivitas peserta didik RA menjadi teliti.

c. Mewujudkan Suasana Humanis dalam Proses Pembelajaran

Menganggap manusia sebagai manusia seutuhnya merupakan konsep humanis dalam media pembelajaran kipas pintar. Hal tersebut tampak dalam proses pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk maju mempraktikkan cara penggunaan kipas pintar dalam serangkaian proses pembelajaran selama ini. Kegiatan mempraktikkan adalah wujud atau bentuk dari kegiaatan humanis dengan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk maju. Secara terkonsep, nuansa yang berkesan humanis ini memiliki tujuan yang jelas.

Prinsip penghargaan atas pribadi peserta didik ternyata masih tetap berlaku

ISSN: 2549-5941 (Print)
ISSN: 2549-6271 (Online)

dalam proses pembelajaran. Peserta didik ingin dihargai. Wujud penghargaan ini antara lain adalah ingin didengarkan pendapatnya dan ingin diperhatikan hasil karyanya. Berdasarkan hal tersebut, guru harus mendampingi, memotivasi, mengarahkan, mengoreksi, menilai, dan memberi solusi merupakan pekerjaan pendampingan yang dimaksud. Tentu saja tanpa memunculkan otoritas pribadi sebagai seseorang yang berbeda dan wajib dihormati.

d. Guru Berperan Urgen dalam Pembelajaran

Kegiatan guru dalam proses pembelajaran materi *wadah* harus memberikan motivasi. Wujud motivasi yang dimaksud yaitu (a) memberi penguatan terhadap materi yang disampaikan, (b) medampingi peserta didik dalam menemukan bentu-bentuk huruf dan bentuk-bentuk bangun ruang, (c) mengarahkan peserta didik untuk mencarai dan menemukan sesuatu yang menjadi pertanyaan guru, (d) mengoreksi, (e) menilai dengan membandingkan karya yang sudah dibuat para penulis, dan (f) memberi solusi atas kesulitan yang telah dihadapi.

Enam hal yang perlu dilakukan guru memang tidak mudah diadopsi dalam suatu media pembelajaran. Guru yang memiliki pengalaman mengajarkan materi *wadah* menjadi pengalaman yang berharga untuk mendampingi proses pembelajaran.

E. Penutup

1. Simpulan

Media kipas pintar untuk mengenalkan materi wadah (warna, bangun datar, angka, huruf alphabet, dan huruf hijaiyah) kepada peserta didik di RA dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan kepada guru yang menyatakan kebutuhannya akan ketersediaan media pembelajaran pembelajaran. Media yang dikembangkan dengan prosedur penelitian pengembangan yang dimodifikasi dari model pengembangan Borg and Gall dan model pengembangan Kemp yang meliputi tujuh langkah pengembangan, yakni tahap (1) analisis kebutuhan, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba desain, dan (7) revisi desain, sampai menghasilkan desain

produk final Media kipas pintar untuk mengenalkan materi wadah (warna, bangun datar, angka, huruf alphabet, dan huruf hijaiyah) kepada peserta didik di raudlatul atfal.

Pembelajaran materi *wadah* akan lebih menarik dan mengesankan apabila dilaksanakan secara berkelanjutan dan berkesinambungan. Oleh karena itu, media "kipas pintar" untuk mengenalkan materi *wadah* (warna, bangun datar, angka, huruf alphabet, dan huruf hijaiyah) pada peserta didik di raudlatul atfal dapat dikembangkan lagi agar materi *wadah* dapat ditanamkan dengan baik dalam diri peserta didik.

2. Saran

Media pembelajaran ini tidak berwujud statis. Oleh karena itu, media semacam ini perlu dikembangkan dalam berbagai materi pembelajaran warna, bangun datar, angka, huruf alphabet, dan huruf hijaiyah, sehingga peserta didik termotivasi, senang dan mudah dalam menerima pembelajaran yang berikan oleh guru. Terciptanya suasana menyenangkan dalam proses pembelajaran merupakan dambaan bagi guru. Suasana dalam proses pembelajarn seperti ini, sangat membantu dalam meningkatkan prestasi peserta didik.

Daftar Pustaka

Aisyah, Siti, dkk. 2010. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Anderson. 1976. *Pemilihan dan Pengembangan Media Untuk Pembelajaran* terjemahan Yusuf Hadi Miarso. New York: Addison Wesley Longman.

Azhar Arsyad, M.A. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers

Baharuddin dan Wahyuni. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

Borg, Walter R. And Meredith Damien Gall. 1983. *Educational Research*. New York: Longman Inc.

Bovee, C.1997. *Business Communication Today*. New York: Prentice Hall.

ISSN: 2549-5941 (Print)
ISSN: 2549-6271 (Online)

Chatib, Munif. 2011. *Gurunya Manusia.* Bandung: Kaira.

Daryanto, 2011. *Sari Kuliah Manajemen Pemasaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.

Depdikbud. 1994. *Kurikulum Pendidikan Dasar*. Jakarta: Dirjen dikdasmen.

Diah Mariana. (2014). "Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa TK Budi Rahayu Yogyakarta". *Skripsi* PG PAUD UNY.

Dimyati, M. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Rieka Cipta, Jakarta.

Hadisusanto, Dirto. (1995), Pengantar Ilmu Pendidikan. Yogyakarta: UNYU

Heinich, R. et al. 2002. *Instructional media and technology for learning*, 7th edition. New Jersey: Prentice Hall, Inc. diakses dengan http://books.google.co.id.

Maulana, Muh 2015. "Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Android Menggunakan Metode DASTBAZ". *Skripsi* STIMIKOM Yogyakarta

Oemar, Hamalik. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Sakdiyah, Khalimatus. 2016. "Wayang Ikrok". *Penelitian Reguler* Jepara: LPPM Unisnu Jepara

Sukardjo. 2008. *Kumpulan materi evaluasi pembelajaran.* Yogyakarta: Prodi Teknologi Pembelajaran, Pps UNY.

Yulianti, Dwi (2010). *Bermain Sambil Belajar Sains di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PT Indeks