

Desain dan Pengembangan Media Edukatif Tematik: Tamasya untuk PAUD

Devanny Gumulya dan Maria Natasha
Desain Produk, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
e-mail: devanny.gumulya@uph.edu

Abstrak— Pendidikan PAUD merupakan fondasi utama dalam pembelajaran anak-anak. Oleh karena itu, penting untuk mendukungnya dengan menggunakan media edukatif yang tepat. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji desain dan pengembangan media edukatif tematik tamasya yang fokus pada pengalaman belajar yang holistik, bermakna, otentik, dan aktif bagi anak-anak PAUD. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan *research through design* yang menerapkan kerangka proses ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Data penelitian dikumpulkan melalui wawancara dengan guru PAUD dari TK Bintang Timur, Bali. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media edukatif tematik tamasya efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan minat belajar anak-anak PAUD. Anak-anak menunjukkan fokus dan antusiasme yang lebih tinggi saat terlibat dalam aktivitas belajar yang melibatkan unsur kreativitas, seperti aktivitas mewarnai. Mereka juga menjadi lebih atentif dalam mendengarkan cerita yang disampaikan guru, dan merespon dengan menggunakan token ikon yang disediakan. Selain itu, komponen media edukatif yang beragam, seperti alat peraga, buku panduan, token, cap reward, dan lembar kerja aktivitas anak, memberikan variasi dan keberagaman dalam pembelajaran, sehingga dapat memenuhi kebutuhan belajar anak-anak yang beragam. Penelitian ini memberikan kontribusi penting bagi pembelajaran PAUD dengan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan serta memfasilitasi perkembangan kreativitas dan pemahaman anak-anak terhadap materi pelajaran.

Kata Kunci— media edukatif, PAUD, proses desain.

Abstract—*Early childhood education (PAUD) is the fundamental foundation for children's learning. Therefore, it is important to support it by using appropriate learning kit. This study aims to examine the design and development of thematic learning kit called "Vacation" that focuses on holistic, meaningful, authentic, and active learning experiences for PAUD children. The research method used in this study is qualitative research with a research through design approach, applying the ADDIE framework (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Data for the study was collected through interviews with PAUD teacher from TK Bintang Timur, Bali. The findings of the study indicate that the use of thematic educational media, "tematik tamasya," is effective in enhancing the engagement and interest of PAUD children in learning. Children showed higher levels of focus and enthusiasm when engaged in creative activities such as coloring. They also became more attentive when listening to stories presented by teachers and responded using the provided icon tokens. Additionally, the diverse components of educational media, including teaching aids, guidebooks, tokens, cap rewards, and activity worksheets, provide variation and diversity in learning, thus*

catering to the diverse learning needs of children. This research contributes significantly to early childhood education by creating a pleasant learning environment and facilitating the development of children's creativity and understanding of the subject matter.

Keywords— *learning kit, early childhood education, design process*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merujuk pada tahap pendidikan yang diberikan kepada anak-anak sejak lahir hingga usia enam tahun sebelum memasuki pendidikan dasar. Hal ini merupakan bentuk pembinaan yang diatur dalam Permendikbud 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD [1]. Dalam pendidikan PAUD, terdapat enam penekanan utama yang mencakup agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni. Penekanan ini didasarkan pada keunikan dan tahap perkembangan yang dilalui oleh anak-anak usia dini sesuai dengan kelompok usia mereka.

PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD)

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki peranan yang sangat penting dalam perkembangan awal anak-anak. Pada tahap ini, anak-anak mengalami periode sensitif di mana mereka mampu menyerap informasi dengan cepat dan membentuk dasar pengetahuan yang kuat. Oleh karena itu, pendidikan PAUD perlu diselenggarakan dengan pendekatan yang tepat, termasuk penggunaan media edukatif yang efektif.

Menurut [2] Media edukatif atau media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau benda yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar. Media edukatif dapat berupa benda fisik seperti buku, alat peraga, lembar kerja atau media elektronik seperti video, audio, dan multimedia. Media edukatif juga dapat berupa permainan atau game edukatif yang dirancang untuk merangsang minat dan perhatian anak dalam belajar.

Penggunaan Media Edukatif (ME) dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Menurut penelitian oleh [3], media edukatif memiliki peran yang signifikan dalam pendidikan PAUD. Pertama ME dapat membantu perkembangan keterampilan fisik motorik halus, dengan memberikan aktivitas seperti menggambar, mewarnai, atau menggantung. Selain itu, media pembelajaran juga dapat menyediakan latihan untuk perkembangan keterampilan motorik kasar, seperti melompat atau berlari. Kedua ME membantu anak dalam memperluas kosakata dan

keterampilan berbicara. Melalui penggunaan buku cerita, lagu-lagu, atau permainan kata, anak dapat belajar menyusun kalimat, mengenal huruf, dan meningkatkan kemampuan komunikasi verbal mereka. Ketiga ME dapat membantu mengenalkan konsep-konsep kognitif kepada anak usia dini, seperti pengenalan bentuk, ukuran, dan warna. Penggunaan media yang berinteraksi, seperti permainan puzzle atau peraga geometri, dapat membantu anak mengembangkan pemahaman mereka tentang konsep - konsep ini. Keempat ME dapat merangsang minat anak dalam berbagai kegiatan seni, seperti tari, menggambar, dan melukis. Melalui media seperti alat gambar atau video tutorial, anak dapat belajar teknik-teknik seni dan mengembangkan kreativitas mereka. Kelima ME membantu perkembangan sosial emosional anak. Contohnya, melalui cerita atau permainan peran, anak dapat belajar tentang empati, kerjasama, dan cara berinteraksi dengan teman sebaya. Terakhir ME dapat digunakan untuk mengajarkan anak tentang nilai-nilai moral dan agama. Dengan menggunakan cerita atau contoh-contoh dalam media, anak dapat mempelajari konsep disiplin, saling menghormati, dan menghargai orang lain.

PEMBELAJARAN TEMATIK

Karakteristik lain dari PAUD adalah pelajaran tematik. Pembelajaran tematik adalah bentuk model pembelajaran terpadu yang menggabungkan suatu konsep dalam beberapa materi atau pelajaran menjadi satu tema tertentu [4]. Beberapa ciri pembelajaran tematik antara lain [5]:

Holistik: Dalam pembelajaran tematik, suatu fenomena atau peristiwa yang menjadi fokus pembelajaran diamati dan dikaji dari berbagai bidang studi secara bersamaan, tanpa membatasi sudut pandang yang terpisah-pisah.

Bermakna: Pembelajaran tematik melibatkan pengkajian fenomena dari berbagai aspek, sehingga memungkinkan terbentuknya hubungan antara skema-skema yang dimiliki oleh siswa. Hal ini akan memberikan dampak kebermaknaan dalam materi yang dipelajari.

Otentik: Pembelajaran tematik memungkinkan siswa untuk memahami konsep dan prinsip secara langsung melalui pengalaman nyata. Siswa terlibat dalam situasi atau konteks yang autentik, yang memungkinkan mereka untuk mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari.

Aktif: Pembelajaran tematik didasarkan pada pendekatan inquiry discovery, di mana siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Mereka terlibat dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran, sehingga memiliki peran aktif dalam membangun pengetahuan.

PAUD memiliki pembelajaran tematik. Contoh pembelajaran tematik di PAUD berdasarkan Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah tema keluarga. Contoh capaian pembelajaran tematik di PAUD dengan tema keluarga dalam beberapa pelajaran adalah sebagai berikut [6]:

1) Pelajaran Bahasa:

- Mampu menyebutkan anggota keluarga dengan benar, seperti ayah, ibu, kakak, adik, kakek, nenek, dll.

2) Pelajaran Matematika:

- Menghitung jumlah anggota keluarga dalam kelompok menggunakan manipulatif, misalnya dengan menghitung jumlah boneka atau kartu gambar anggota keluarga.

3) Pelajaran Seni:

- Menggambar potret anggota keluarga dan mewarnainya dengan menggunakan berbagai media seperti crayon, pensil warna, atau cat air.

4) Pelajaran Agama dan Moral:

- Menyampaikan cerita-cerita moral yang berfokus pada nilai-nilai keluarga, seperti pentingnya berbagi atau menghargai perbedaan di antara anggota keluarga.

Menggabungkan beberapa konsep dalam satu tema tidaklah selalu mudah, seperti yang dialami oleh TK Bintang Timur, sebuah sekolah inklusi swasta di Bali yang menjadi studi kasus dalam penelitian ini. Oleh karena itu, penggunaan media edukatif dalam pembelajaran tematik sangatlah penting. TK Bintang Timur secara khusus meminta tim peneliti untuk mengembangkan media edukatif untuk pembelajaran tematik tamasya yang mencakup capaian pembelajaran dalam pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika, dan Seni. Target pengguna ME adalah siswi TK A.

MODEL INSTRUKSIONAL ADDIE

Untuk mengembangkan konten edukasi yang tepat maka penelitian mengadopsi struktur berpikir ADDIE. Model Instruksional ADDIE merupakan sebuah model instruksional yang umum digunakan oleh pengajar untuk mengembangkan materi pelatihan yang efektif melalui lima tahapan. Model ADDIE dikembangkan oleh Universitas Florida pada tahun 1975 dan awalnya digunakan untuk membuat program pelatihan militer, namun kemudian banyak diadaptasikan ke dalam beragam model pelatihan [7].

Tahap pertama adalah tahap Analyze, di mana dilakukan analisis situasi yang sudah ada untuk mengidentifikasi masalah dan capaian pembelajaran yang diinginkan dari perspektif peserta didik. Pada tahap ini, beberapa pertanyaan yang dapat diajukan, seperti yang dirumuskan oleh [8] antara lain: siapa target peserta didik dan seperti apa mereka, apa masalah yang perlu dipecahkan, apa tujuan pembelajaran, apa luaran yang ingin dicapai, pengetahuan apa yang sudah dimiliki peserta didik sebelumnya, alat apa yang paling cocok untuk menyampaikan informasi, dan kapan waktu yang tepat untuk menyampaikan informasi tersebut. Output dari tahap ini adalah rancangan pembelajaran dan analisis kebutuhan peserta didik.

Tahap kedua adalah tahap Design, di mana semua informasi yang telah dikumpulkan pada tahap analisis digunakan untuk merancang materi pembelajaran. Pada tahap ini, diperlukan perhatian terhadap detail, dan tujuannya adalah untuk menentukan capaian pembelajaran yang spesifik, struktur konten, pengalaman pembelajaran, serta alat peraga yang akan digunakan. Output dari tahap ini adalah deskripsi detail dari rancangan pembelajaran dan rubrik penilaian.

Tahap ketiga adalah tahap Develop, di mana pengajar mulai mengembangkan konten pembelajaran menjadi materi nyata. Aktivitas yang dilakukan meliputi pembuatan konten

visual, grafik, rekaman video, dan pembuatan latihan. Output dari tahap ini adalah materi pembelajaran yang telah memiliki bentuk fisik.

Tahap keempat adalah tahap Implement, di mana materi pembelajaran yang telah dikembangkan diajarkan dan diberikan kepada peserta didik.

Tahap kelima adalah tahap Evaluate, di mana materi pembelajaran yang telah dibuat dievaluasi untuk menentukan hal-hal yang perlu diperbaiki. Output dari tahap ini adalah informasi detail tentang hal-hal yang perlu diperbaiki di masa depan.

Dengan demikian, Model Instruksional ADDIE melibatkan tahapan Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate, yang masing-masing memiliki peran penting dalam mengembangkan media edukatif yang efektif.

Pertanyaan penelitian yang diajukan adalah sebagai berikut: "Bagaimana media edukatif dapat dikembangkan menggunakan model ADDIE untuk pendidikan anak usia dini (PAUD) dalam pembelajaran tematik tamasya?"

Dalam pertanyaan penelitian ini, fokus ditujukan pada merancang media edukatif yang cocok dan relevan dengan pendekatan pembelajaran tematik tamasya di PAUD. Media edukatif tersebut diharapkan mampu mencerminkan karakteristik pembelajaran tematik yang holistik, bermakna, otentik, dan aktif, sehingga sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak usia dini.

II. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang menggunakan pendekatan research through design sebagai metode utama. Pendekatan research through design menggabungkan unsur penelitian dan pengembangan (research and development) dalam proses penelitian. Research through design (RtD) adalah pendekatan penelitian yang menggabungkan elemen-elemen desain dan praktik-praktik desain dalam proses penelitian. Pendekatan ini melibatkan merancang, mengembangkan, dan menguji solusi praktis dalam konteks penelitian yang spesifik. Dalam RtD, desain dianggap sebagai sarana untuk menerapkan pengetahuan dan teori dalam praktik nyata, sambil terus melakukan refleksi dan iterasi [9].

Dalam penelitian ini, peneliti akan memadukan pendekatan research through design dengan kerangka proses ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Pendekatan ini akan digunakan untuk mengembangkan dan mengevaluasi media edukatif yang sesuai dengan prinsip holistik, bermakna, otentik, dan aktif dalam pembelajaran tematik tamasya untuk anak usia dini di lingkungan PAUD.

Pertama-tama, peneliti akan melakukan tahap Analysis, di mana analisis situasi yang ada akan dilakukan untuk memahami konteks pembelajaran tematik tamasya dalam pendidikan anak usia dini. Hal ini melibatkan identifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Selanjutnya, tahap Design akan dilakukan untuk merancang rancangan media edukatif yang sesuai. Peneliti akan memperhatikan aspek-aspek seperti capaian pembelajaran yang spesifik, struktur konten, pengalaman pembelajaran yang diinginkan, serta alat dan metode yang tepat untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Setelah tahap Design, peneliti akan memasuki tahap Development, di mana media edukatif akan dikembangkan berdasarkan rancangan yang telah dirancang sebelumnya. Proses ini melibatkan pembuatan konten visual, grafik, alat peraga, dan pengembangan materi pembelajaran yang sesuai dengan konsep dan prinsip pembelajaran tematik tamasya.

Tahap selanjutnya adalah Implementation, di mana media edukatif yang telah dikembangkan akan diuji coba dan diterapkan dalam pembelajaran tematik tamasya di lingkungan PAUD. Melalui tahap ini, peneliti dapat mengamati dan memantau bagaimana media edukatif digunakan dan direspon oleh peserta didik serta guru.

Terakhir, tahap Evaluation akan dilakukan untuk mengevaluasi keberhasilan dan efektivitas media edukatif yang telah dikembangkan. Peneliti akan mengumpulkan data melalui wawancara, atau kuesioner untuk mendapatkan umpan balik dari peserta didik dan guru. Hasil evaluasi akan digunakan untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan media edukatif, serta memberikan dasar untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut.

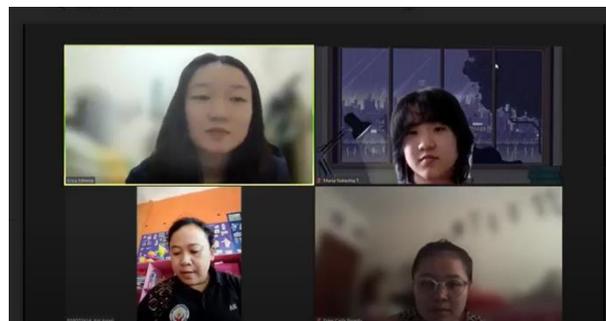
Dengan menggabungkan pendekatan research through design dan kerangka proses ADDIE, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media edukatif yang inovatif dan efektif dalam mendukung pembelajaran tematik tamasya bagi anak usia dini di lingkungan PAUD.

III. HASIL

Hasil penelitian dijabarkan secara berurut berdasarkan tahapan ADDIE.

A. Analysis

Peneliti melakukan wawancara dengan 2 guru PAUD dari TK Bintang Timur, Bali secara daring.



Gambar. 1. Wawancara dengan Guru Bintang Timur Bali.

Pertanyaan yang diajukan meliputi berbagai aspek pembelajaran PAUD, termasuk perencanaan, pelaksanaan, fasilitas, dan evaluasi. Berdasarkan hasil wawancara, beberapa tema – tema dapat disimpulkan:

Tabel 1 Struktur konten ME

| Capaian pembelajaran | Aktivitas | Media Edukatif | Metode Penilaian |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------|---------------------------------------|
| Mata Pelajaran: Bahasa Indonesia 1. Mengidentifikasi dan menamai berbagai objek atau hal yang terkait dengan tamasya, seperti tempat-tempat wisata, hewan, makanan khas daerah, dll. 2. Mengungkapkan pengalaman dan perasaan mereka tentang tamasya melalui cerita pendek sederhana atau kalimat singkat. | Anak – anak mendengar cerita tamasya dan mengidentifikasi objek – objek terkait tamasya yang ada di cerita | Gambar – gambar tempat wisata | Tanya jawab guru dan murid |
| | Merespon cerita yang dibacakan guru dengan bercerita pengalaman tamasya yang pernah dilakukannya | | |
| Mata Pelajaran: Matematika 1. Mengenali dan menghitung jumlah objek atau hal yang berkaitan dengan tamasya, seperti jumlah kendaraan yang digunakan selama tamasya. 2. Memahami konsep posisi dan arah dengan menggunakan objek-objek tamasya, seperti menjelaskan apakah objek berada di depan, di belakang, di samping, atau di dalam kendaraan. | Anak – anak mengidentifikasi jenis dan jumlah transportasi yang digunakan untuk tamasya | Gambar – gambar alat transportasi | Tanya jawab guru dan murid |
| | Mengidentifikasi lokasi tempat rekreasi | | |
| Mata Pelajaran: Seni 1. Mengungkapkan kreativitas melalui kegiatan seni, seperti menggambar atau mewarnai pemandangan tamasya atau membuat alat peraga sederhana yang terkait dengan tamasya. 2. Berpartisipasi dalam kegiatan seni kelompok, seperti bernyanyi atau menari bersama teman-teman dengan menggunakan lagu atau gerakan yang terkait dengan tamasya. | Mewarnai lokasi tamasya yang diceritakan guru | Lembar kerja bergambar | Kerapihan dalam mewarnai |
| | Gerak dan lagu bertema tamasya ketika mendengarkan cerita seperti naik – naik ke puncak gunung | - | Ketepatan anak – anak dalam bernyanyi |

- 1. Perencanaan aspek fisik dan non fisik**
 Dalam aspek perencanaan pembelajaran PAUD, terdapat beberapa hal yang harus dipersiapkan secara cermat, aspek fisik seperti materi pembelajaran dan alat peraga. Selain itu, penting untuk merencanakan aspek non fisik seperti menciptakan suasana yang nyaman, membangun semangat, fokus, dan energik bagi anak sebelum pelajaran dimulai.
- 2. Koordinasi dengan Orang Tua:**
 Selain mempersiapkan materi, perencanaan yang baik juga melibatkan koordinasi dengan orang tua. Komunikasi mengenai jadwal pelajaran sebelum semester baru dimulai merupakan langkah penting untuk menciptakan kerjasama antara sekolah dan orang tua dalam mendukung pembelajaran anak.
- 3. Kreativitas Guru dalam Fasilitas:**
 Aspek fasilitas menjadi penting dalam pembelajaran PAUD. Guru dituntut untuk memiliki kreativitas dalam mencari atau membuat alat peraga yang diperlukan dengan menggunakan benda sehari-hari atau benda-benda alam. Alat peraga yang digunakan harus sederhana dan aman bagi anak-anak.
- 4. Penggunaan Media Edukatif Kartu Bergambar**
 Kartu bergambar merupakan media edukatif umum yang digunakan dalam pembelajaran PAUD.
- 5. Metode Pembelajaran Sambil Bermain**
 Penting untuk menerapkan metode pembelajaran sambil bermain agar anak-anak dapat menyerap ilmu dengan cara yang menyenangkan. Pembukaan kelas dengan bernyanyi bersama, adanya jeda snack dan makan siang, serta aktivitas membaca buku menjadi bagian dari penyampaian materi yang menarik bagi anak.
- 6. Pengaturan Jadwal:**
 Penjadwalan pembelajaran PAUD harus memperhatikan banyaknya jeda agar anak tidak merasa jenuh dalam belajar.
- 7. Larangan Penggunaan Gadget:**
 Anak-anak tidak diperbolehkan menggunakan gadget selama di sekolah.
- 8. Evaluasi Pembelajaran:**
 Evaluasi dilakukan dalam bentuk tanya jawab secara lisan setiap 3 bulan atau melalui aktivitas setelah materi. Siswa dibagi ke dalam kelompok berdasarkan kemampuan

tangkapnya agar guru dapat memberikan bimbingan lebih efektif.

9. Kendala perubahan mood dan fokus
Beberapa kendala yang umum dihadapi dalam pembelajaran PAUD antara lain perubahan mood anak yang cepat dan perbedaan fokus serta perhatian anak-anak.
10. Solusi dalam Mengatasi Kendala:
Solusi yang sudah diterapkan adalah memisahkan anak-anak dengan mood atau fokus yang berbeda ke area kelas yang berbeda agar tidak mengganggu anak lainnya. Selain itu, guru pendamping juga diberikan untuk membantu anak-anak yang memerlukan bimbingan khusus.

Dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran PAUD, pemahaman dan penanganan terhadap tema – tema yang sudah diidentifikasi menjadi sangat penting.

Dalam wawancara juga ditetapkan capaian pembelajaran tematik tamasya dari Guru TK Bintang sebagai pakar dan pengajar.

Capaian Pembelajaran untuk Pelajaran Tematik Tamasya (Anak TK A)

Mata Pelajaran: Bahasa Indonesia

1. Mengidentifikasi dan menamai berbagai objek atau hal yang terkait dengan tamasya, seperti tempat-tempat wisata, hewan, makanan khas daerah, dll.
2. Mengungkapkan pengalaman dan perasaan mereka tentang tamasya melalui cerita pendek sederhana atau kalimat singkat.

Mata Pelajaran: Matematika

1. Mengenali dan menghitung jumlah objek atau hal yang berkaitan dengan tamasya, seperti jumlah kendaraan yang digunakan, jumlah hewan yang dilihat, atau jumlah makanan yang dikonsumsi selama tamasya.
2. Memahami konsep posisi dan arah dengan menggunakan objek-objek tamasya, seperti menjelaskan apakah objek berada di depan, di belakang, di samping, atau di dalam kendaraan.

Mata Pelajaran: Seni

1. Mengungkapkan kreativitas melalui kegiatan seni, seperti menggambar atau mewarnai pemandangan tamasya atau membuat alat peraga sederhana yang terkait dengan tamasya.
2. Berpartisipasi dalam kegiatan seni kelompok, seperti bernyanyi atau menari bersama teman-teman dengan menggunakan lagu atau gerakan yang terkait dengan tamasya.

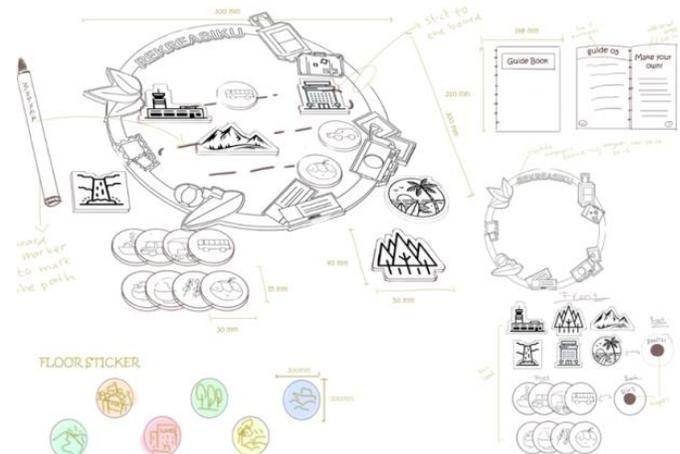
Dengan capaian pembelajaran ini, diharapkan anak TK A dapat mengembangkan pemahaman dan keterampilan mereka dalam bahasa, matematika, dan seni melalui pengalaman tamasya yang menyenangkan dan bermakna.

A. Develop

Tahap selanjutnya ME disusun strukturnya bersama dengan guru TK Bintang Timur agar dapat menjawab capaian pembelajaran yang sudah ditetapkan selanjutnya seperti pada tabel 1.

B. Design

Setelah struktur konten ME ditetapkan bersama dengan guru, maka tim peneliti mulai merancang ME untuk setiap aktivitas pembelajaran.



Gambar. 2. Sketsa Alat Peraga Media Edukatif.

Gambar – gambar tempat rekreasi dibuat menjadi token – token yang harus diambil anak – anak sesuai dengan urutan tempat yang dikunjungi di cerita. ME ini untuk pelajaran Bahasa Indonesia dan Matematika.



Gambar. 3. Sketsa Lembar Kerja Media Edukatif.

Kumpulan lembar kerja bergambar yang harus dikerjakan anak untuk capaian pembelajaran Bahasa Indonesia dan Seni.

Kedua sketsa ini dikembangkan menjadi bentuk prototipe yang bertahap mulai dari low fidelity dari material kardus.



Gambar 1. Dummy 1

Prototipe high fidelity terdapat perubahan bentuk papan dibuat menjadi bundar agar dapat memuat tempelan token yang lebih banyak.



Gambar 2. Dummy 2

Final Prorotipe dari ME terdapat 4 komponen, yaitu:

1. Alat peraga

Papan berukuran diameter 29 cm



Gambar 3. Prototipe Final

terpadu. Maka dari itu penggunaan bahasa Indonesia tidak akan terlepas digunakan walaupun menyangkut materi dan mata pembelajaran lainnya.

2. Guide Book (Buku Panduan)

Buku panduan untuk memainkan produk. Di dalam buku ini akan ada penjelasan peraturan, pembagian peran, daftar

chip/token (tabel 2), hingga pada contoh cerita dan lembar mengarang cerita sendiri.

Buku panduan ini menggunakan bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia dipakai dengan pertimbangan penggunaan kurikulum 13 yang saat ini berlaku. Kurikulum ini ingin menempatkan Bahasa Indonesia sebagai penyokong ilmu pengetahuan dan penerapan pembelajaran dengan tematik



Gambar 4. Fisikal Prototype Guide book (Sumber : dokumen pribadi)

Tabel 2. Daftar Jenis Token

| Daftar Jenis Token | | |
|--------------------|--------------|----------------|
| No. | Transportasi | Lokasi |
| 1. | Helikopter | Kebun binatang |
| 2. | Taksi | Bandara |
| 3. | Mobil | Pantai |
| 4. | Bus | Hutan |
| 5. | Truk | Gunung |
| 6. | Kapal | Kolam renang |
| 7. | Balon udara | Taman hiburan |
| 8. | Pesawat | Hotel |
| 9. | Sepeda | Taman kota |
| 10. | Sepeda motor | |

3. Lembar Kerja anak



Gambar 6. Digital Prototype 1 Coloring Cards



Gambar 5. Digital Prototype *Guide Book* (Sumber : dokumen pribadi)

4. Cap Reward

Ketika anak sudah selesai mewarnai maka anak akan mendapatkan stempel sebagai bentuk reward.

mandiri oleh guru dan siswi setelah dicoba, maka peneliti meminta pendapat guru tentang ME yang sudah dikirim.



Gambar 6. Cap Reward



Gambar 7. Anak melakukan aktivitas mewarnai Media Edukatif untuk capaian pembelajaran Seni

A. Implement

Media edukatif dikirim ke TK Bintang Timur untuk uji coba, karena jarak yang jauh maka proses uji coba dilakukan secara

ME diwarnai oleh anak agar anak memiliki rasa kepemilikan dan kedekatan dengan media edukatif yang akan dipakainya untuk belajar.

Setelah ME diwarnai maka ME siap digunakan. Anak – anak mendengar cerita dan melihat token yang akan diambil



Gambar 8. Anak menyimak cerita yang dinarasikan guru

Anak merespon guru dengan mengambil token yang sesuai dengan konteks cerita yang didengarkan, disini anak belajar bahasa indonesia dengan menjawab pertanyaan guru dengan kalimat yang baku dan matematika dengan menghitung jumlah kendaraan dan roda dari alat transportasi.



Gambar 9. Anak mengumpulkan token sebagai bentuk responsi

B. Evaluate

Setelah Model Edukasi (ME) digunakan sebanyak 3 kali, peneliti melakukan wawancara kembali dengan guru dan mendapatkan hasil sebagai berikut:

1. Dengan penggunaan ME yang dapat diwarnai sendiri oleh anak-anak, mereka menjadi lebih fokus pada alat peraga tersebut karena mereka menganggapnya sebagai karya mereka sendiri.
2. Dengan adanya ME, perhatian dan fokus anak-anak dalam mendengarkan cerita meningkat, karena mereka menyadari bahwa jika mereka tidak mendengarkan dengan baik, mereka tidak akan dapat mengambil token yang tepat.
3. Terdapat beberapa hal yang perlu ditingkatkan, yaitu ilustrasi icon mobil dan taksi yang terlalu mirip sehingga anak-anak menjadi bingung dalam memilih token yang sesuai.

4. Secara keseluruhan, guru merasa puas dengan ME yang telah dirancang.

Hasil wawancara ini menunjukkan bahwa penggunaan ME dalam pembelajaran telah memberikan dampak positif, seperti peningkatan fokus dan perhatian anak-anak. Namun, ada beberapa aspek yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan efektivitas penggunaan ME, terutama dalam hal desain dan pemilihan ilustrasi yang lebih jelas dan membedakan antara objek yang serupa.

Dari hasil evaluasi ditemukan bahwa ME dapat meningkatkan atensi anak, ME yang melibatkan anak dalam perencanaannya akan meningkatkan unsur keterikatan anak dengan materi pelajaran, hal ini baik karena anak akan jauh lebih memperhatikan materi yang diajarkan. Temuan penelitian sesuai dengan penelitian .

Dari hasil evaluasi, temuan bahwa Media Edukatif (ME) dapat meningkatkan atensi anak dan keterikatan mereka terhadap materi pelajaran didukung oleh beberapa penelitian terkait. [10] menemukan dalam penelitiannya alat permainan edukatif mampu menstimulasi membaca siswa Taman Kanak-kanak. Selain itu menurut [11] dengan mengkondisikan anak berpraktik membuat sesuatu dengan media edukatif akan meningkatkan kreativitas anak PAUD. Dalam penelitian ME yang digunakan adalah cat warna, malam, dan kertas origami yang dapat digunakan anak untuk membuat sesuatu sesuai dengan tema pelajaran. Selain itu [12] juga mengemukakan bahwa "melibatkan anak dalam perencanaan pembelajaran membantu mereka membangun hubungan emosional dengan materi pelajaran dan meningkatkan motivasi intrinsik mereka dalam belajar.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan rangkaian penelitian melalui proses desain, dapat disimpulkan bahwa desain dan pengembangan media edukatif tematik tamasya memiliki potensi besar untuk meningkatkan pembelajaran pada anak usia dini (PAUD). Melalui kerangka ADDIE, berhasil dikembangkan media edukatif dengan pendekatan tematik tamasya memberikan pengalaman belajar yang holistik, bermakna, otentik, dan aktif bagi anak-anak.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media edukatif tematik tamasya dapat meningkatkan keterlibatan dan minat belajar anak-anak. Dengan memanfaatkan unsur kreativitas, seperti aktivitas mewarnai media edukatif, anak-anak dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, adanya alat peraga token ikon tempat dan kendaraan dalam aktivitas tamasya juga meningkatkan fokus anak – anak dalam mendengarkan cerita guru dan memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap materi pelajaran.

Pada media edukatif tamasya terdapat komponen yang beragam, seperti gambar, alat peraga, dan aktivitas bermain. Hal ini memberikan variasi dan keberagaman dalam pembelajaran, sehingga dapat memenuhi kebutuhan belajar anak-anak yang beragam. Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan pemahaman yang mendalam tentang desain dan pengembangan media edukatif tematik tamasya untuk PAUD. Melalui penelitian ini dapat dilihat bagaimana keilmuan desain produk dapat memberikan dampak riil pada peningkatan kualitas

pembelajaran PAUD menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

Penelitian ini memiliki beberapa kekurangan yang perlu dicatat. Salah satu kekurangan utama adalah keterbatasan studi dalam melakukan evaluasi secara langsung, dikarenakan kendala jarak dan biaya, TK Bintang Timur yang berlokasi di Bali. Oleh karena itu, untuk penelitian di masa depan, disarankan untuk melakukan evaluasi di sekolah-sekolah yang berlokasi di Tangerang guna mengatasi kendala tersebut. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat menginvestigasi apakah penggunaan media edukatif tematik telah memberikan pembelajaran yang holistik, bermakna, otentik, dan aktif bagi anak-anak. Dengan demikian, penelitian yang akan datang dapat mengisi kesenjangan ini dan memberikan pemahaman yang lebih lengkap mengenai penggunaan media edukatif tematik dalam konteks pendidikan PAUD.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tulus kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, bimbingan, dan kerjasama yang berharga dalam proses penyusunan karya ilmiah ini. Penghargaan khusus disampaikan kepada:

- Dekan Fakultas Desain Universitas Pelita Harapan atas dukungannya dalam mengimplementasikan penelitian ini.
- Ketua LPPM Universitas Pelita Harapan atas bimbingan dan arahan yang berharga selama pelaksanaan penelitian.

Penulis juga ingin menyampaikan bahwa artikel ini merupakan bagian dari publikasi penelitian internal UPH dengan nomor P-79-SoD/VIII/2022.dan telah terdaftar di LPPM UPH.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Nusagama, "Pengertian PAUD Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan," 2016. <https://nusagama.com/pengertian-paud-pendidikan-anak-usia-dini-adalah-jenjang-pendidikan/> (accessed Jul. 01, 2023).
- [2] D. Gumulya, A. Narissa, C. Renata, and H. Pius, "Perancangan Media Edukatif Tematik Pekerjaan Untuk Siswi Tk B Bintang Timur Bali," *J. Lentera Widya*, vol. 3, no. 2, pp. 113–130, Jun. 2022, doi: 10.35886/LENTERAWIDYA.V3I2.369.
- [3] Syukri, "Peran Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini," *Al Abyadh*, vol. 4, no. 1, pp. 16–23, 2021.
- [4] D. D. K. P. Sitanggang, "Pembelajaran Tematik Adalah: Karakteristik, Ciri, Jenis, dan Langkahnya," *Detik Bali*, 2022. <https://www.detik.com/bali/berita/d-6412952/pembelajaran-tematik-adalah-karakteristik-ciri-jenis-dan-langkahnya> (accessed Jul. 01, 2023).
- [5] M. Riadi, "Pembelajaran Tematik (Pengertian, Karakteristik, Ciri, Jenis dan Langkah-langkahnya)," *Kajian Pustaka*, 2020. <https://www.kajianpustaka.com/2020/06/pembelajaran-tematik.html?m=1> (accessed Jul. 01, 2023).
- [6] E. Suminah and A. N. F. Y. W. A. P. R. P. Soendjojo, *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*, no. 021. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018.
- [7] D. Gumulya, G. Tjakra, C. Y. Halim, D. Prabowo, G. I. I, and W. Anastasia, "Penerapan Model Pembelajaran Addie: Applied, Develop, Design, Implement, Evaluation Pada Perancangan Media Edukatif Tematik Untuk Siswi Kelas 1 Sekolah Dian Harapan, Lippo Village," *J. Lentera Widya*, vol. 4, no. 1, pp. 7–17, 2022.
- [8] A. De Bell, "What is the ADDIE Model of Instructional Design?," 2015. [view-source:https://waterbearlearning.com/addie-model-instructional-design/](https://waterbearlearning.com/addie-model-instructional-design/).
- [9] P. J. Stappers and E. Giaccardi, "Research through Design | The Encyclopedia of Human-Computer Interaction, 2nd Ed.," 2018. .
- [10] A. C. D. D. Puspitasari and R. Rahmawati, "Peran Alat Permainan Edukatif (APE) sebagai Media Pembelajaran untuk Menstimulasi Minat Membaca Siswa Tk Al-Aflah Jagakarsa Jakarta Selatan," *Community Engagem. Emerg. J.*, vol. 2, no. 2, pp. 292–297, 2021, doi: 10.37385/ceej.v2i2.237.
- [11] M. Muyasaroh, "Penggunaan Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Di Tk," *As-Salam*, pp. 23–40, 2018, [Online]. Available: <http://ejournal.staidarussalamlampung.ac.id/index.php/assalam/article/view/38%0Ahttp://ejournal.staidarussalamlampung.ac.id/index.php/assalam/article/download/38/96>.
- [12] J. Winters, "Children's Participation in Planning and Regeneration," *J. Educ. Built Environ.*, 2010, doi: <https://doi.org/10.11120/jebe.2010.05020085>.