



PENGEMBANGAN MEDIA BALOK DARI BUBUR KERTAS SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN BAGI TUTOR PAUD DI WILAYAH DKI JAKARTA

Yudrik Jahja¹, Yasmin Faradiba², Hikmah³

Universitas Negeri Jakarta, Indonesia¹²³

Yudrikjahja@gmail.com

INFO ARTIKEL

Diterima : 11-07-2023

Direvisi : 22-08-2023

Disetujui : 28-08-2023

Kata kunci: PAUD, Media Pembelajaran, Inovasi, Media Balok, Balok Bubur Kertas.

ABSTRAK

Meningkatnya kesadaran masyarakat akan pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini mendorong tutor PAUD untuk selalu berinovasi dalam proses belajar mengajar, salah satunya dengan menciptakan media-media yang variatif dan menarik. Salah satu media tersebut adalah balok dari bubur kertas yang bermanfaat untuk melatih motorik anak, kemampuan analisis ruang dan kemampuan interpersonal. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya pendidikan anak usia dini (PAUD) dan mendorong tutor PAUD untuk berinovasi dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengembangan ADDIE (Analisis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Populasi dari penelitian ini berasal dari tutor PAUD di wilayah Cipayung, Jakarta Timur serta beberapa anak PAUD di wilayah tersebut. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbentuk balok dari bubur kertas efektif dan efisien untuk digunakan di kelas, karena bahan-bahan tersedia di sekolah dan kertasnya sendiri dari kertas tidak terpakai di sekolah, kemudian mudah pembuatannya, relatif cepat dan aman bagi anak.

ABSTRACT

Keywords: *Early Childhood Education, Learning Media, Innovation, Block Media, Pulp Block.*

Increasing public awareness of the importance of Early Childhood Education encourages ECCE tutors to always innovate in the teaching and learning process, one of which is by creating varied and interesting media. One of these media is blocks of pulp that are useful for training children's motor skills, spatial analysis skills and interpersonal skills. The main objective of this study is to raise awareness of the importance of early childhood education (ECCE) and encourage ECCE tutors to innovate in the teaching and learning process. This research uses descriptive qualitative methods with ADDIE development techniques (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The population of this study came from ECCE tutors in the Cipayung area, East Jakarta as well as several ECCE children in the area. The results of this study show that learning media in the form of blocks from pulp is effective and efficient for use in the classroom, because the materials are available in schools and the paper itself from unused paper in schools, then easy to make, relatively fast and safe for children.

*Author: Yudrik Jahja

Email : Yudrikjahja@gmail.com

Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan gerbang dari jenjang Pendidikan setelahnya. Pada jenjang ini dilakukan pemberian stimulus bagi anak (0 – 6 tahun) terhadap kemampuan dasar mereka (Hidayati, 2021) (Saparida, 2020) (Bayu, 2020). Sebagai upaya memberikan stimulus pada anak, tutor/guru memanfaatkan beragam media yang dianggap mampu meningkatkan ketertarikan anak akan proses

pembelajaran yang terjadi (Granatuna & Fatayam, 2022) (Gusti & Karnati, 2021) (Parid & Alif, 2020). Media pembelajaran sendiri memiliki pengertian sebagai semua benda yang menunjang kegiatan pembelajaran. Menurut Hadders dan Algra, penggunaan media belajar akan membantu anak dalam mempresentasikan pemahaman abstrak ke dalam pemahaman yang lebih konkrit (Novitasari, 2016) (Khoiri, 2014) (Amir, 2016).

Penelitian ini menunjukkan bahwa dengan merangsang anak, tutor atau guru menggunakan berbagai media sebagai alat untuk meningkatkan minat anak dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran digambarkan sebagai semua benda yang mendukung kegiatan pembelajaran. Penggunaan media ini akan membantu anak memahami konsep abstrak secara lebih konkrit.

Berdasarkan sebab tersebut, maka peneliti ingin melakukan penelitian mengembangkan media ajar dalam hal ini balok dari bubur kertas dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) (Hidayat & Muhamad, 2021) (Rustandi, 2021) (Cahyadi, 2019).

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya pendidikan anak usia dini (PAUD) dan mendorong tutor PAUD untuk berinovasi dalam proses belajar mengajar. Salah satu inovasi yang diajukan adalah pemanfaatan tegakan yang beragam dan menarik. Media ini ditujukan untuk melatih kemampuan motorik anak, kemampuan analisis spasial dan kemampuan komunikasi.

Dalam penelitian sebelumnya terungkap bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) memegang peranan penting sebagai langkah awal dalam proses pendidikan. Pada tahap ini, anak (0 sampai 6 tahun) dirangsang untuk mengembangkan keterampilan dasar. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang berbeda dapat meningkatkan minat anak dalam proses pembelajaran.

Pengembangan media ajar balok dari bubur kertas ini diharapkan mampu menjangkau seluruh anak peserta didik PAUD di wilayah Cipayung, DKI Jakarta. Selain itu diharapkan media ini mampu memberikan stimulus yang tepat guna dalam pembelajaran pengenalan bentuk dan melatih motorik anak (3 – 5 tahun) (Jumrawarsi & Suhaili, 2020) (Nasrudin & Maryadi, 2019)

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif dimana menggunakan model pengembangan produk ADDIE (Tegeh & Kirna, 2013). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media ajar jenis balok dari bubur kertas.

Pada penelitian ini, hal pertama yang dilakukan adalah assessment penggunaan media di proses pembelajaran di beberapa PAUD di Cipayung, Jakarta Timur. Setelah melihat kebutuhan di lapangan, maka peneliti memutuskan untuk memilih materi pengenalan bentuk bagi anak PAUD, seperti geometri dan buah-buahan dengan menggunakan balok bubur kertas.

Setelah need assessment, peneliti mulai mendesain, membuat, mengetes kepada ahli media dan beberapa anak didik kemudian mengevaluasi hasil percobaan tersebut. Sehingga hasil akhir berupa produk media balok bubur kertas yang mudah dibuat, efektif dan efisien.

Hasil Dan Pembahasan

Penggunaan metode ADDIE dalam mengembangkan media balok dari bubur kertas dinilai mampu menstimulus kecerdasan motorik, kecerdasan interpersonal, kecerdasan logik-numerik, dan kecerdasan visual-spasial peserta didik yang terdiri dari anak-anak berusia 3 – 5 tahun.



Gambar 1
Mengolah bubur kertas

Media balok dari bubur kertas ini meningkatkan rasa ingin tahu para peserta didik sehingga tidak bosan dan mengantuk di kelas. Permainan ini dapat dilakukan baik di dalam ruangan maupun di luar ruangan. Kegiatan belajar mengajar menggunakan media ini dapat berlangsung selama satu sampai satu setengah jam. Ataupun saat jam istirahat saat anak-anak selesai cemilan pagi

Pertama-tama peneliti melihat terlebih dahulu jumlah media belajar yang ada di masing-masih PAUD. Kemudian melihat tingkat kemudahan aksesibilitas akan bahan-bahan dari balok bubur kertas. Selanjutnya melihat kesediaan tutor untuk membuat balok bubur kertas ini, karena balok ini harus dibuat beberapa hari sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai. Positifnya balok ini dapat digunakan berulang kali maka lebih hemat biaya dan mendaur ulang sampah kertas yang ada.

Penggunaan metode ADDIE dalam mengembangkan media balok dari bubur kertas dinilai mampu menstimulus kecerdasan motorik, kecerdasan interpersonal, kecerdasan logik-numerik, dan kecerdasan visual-spasial peserta didik yang terdiri dari anak-anak berusia 3 – 5 tahun. Kemudian peneliti mempersiapkan bahan-bahan dan perlengkapan balok bubur kertas, kemudian kertas dipotong-potong dan dilumat kemudian dicetak. Kemudian dicetak kertas tersebut.

Tujuan dari penggunaan media ini adalah untuk menghindari kebosanan dan kantuk peserta didik di kelas. Media ini dapat digunakan di dalam dan di luar ruangan serta dapat diterapkan dalam sesi belajar mengajar selama 1 sampai 1,5 jam atau saat jam istirahat setelah cemilan pagi.

Selanjutnya cetakan tersebut dikeringkan dan tahap terakhir di cat. Setelah kegiatan produksi selesai dilaksanakan, peneliti kemudian mengetes efektifitas dan efisiensi media balok bubur kertas tersebut kepada para ahli. Hasil pengetesan tersebut dijadikan panduan untuk perbaikan produksi selanjutnya.

Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang kreatif dan interaktif seperti pulp block dapat memberikan dampak positif terhadap minat belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran ditingkat PAUD. Metodologi ADDIE juga berfungsi sebagai kerangka pengembangan materi pembelajaran ini, memastikannya relevan, efektif, dan relevan dengan kebutuhan siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan terdahulu diketahui bahwa pengembangan media ajar menggunakan model ADDIE mampu meminimalisir error atau kekurangan dari produk itu sendiri. Balok ini mendorong tutor untuk berimajinasi dalam membuat bentuk-bentuk geometri dan buah-buahan. Media ini ramah lingkungan karena dibuat dari bahan-bahan bekas seperti kertas koran ataupun kertas hvs yang bekas di sekolah. Media ini juga ramah dikantong karena bahan-bahan pendukung lainnya mudah dicari dan harganya relatif murah, selain itu perlengkapan seperti gunting, ember sudah pasti ada di sekolah yang mana tutor tidak perlu beli lagi sama dengan temannya saat mencocokkan beragam macam bentuk yang kecil ke papan yang sudah disiapkan oleh tutor. Menambahkan dari itu semua, kegiatan belajar dengan balok dari bubur kertas ini juga melatih motorik anak.

Bibliografi

- Amir, A. (2016). Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Eksakta*, 2(1), 34–40.
- Bayu, B. S. (2020). Manajemen Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Di Paud It Alhamdulillah Yogyakarta. *Atta'dib Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 34–50.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42.
- Granatuna, H. F., & Fatayam, A. (2022). Analisis Prestasi Peserta Didik Dilihat Dari Sistem Manajemen Berbasis Sekolah Di Sekolah Dasar Islam. *Jurnal Basic Edu*. Link: <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/2828>.
- Gusti, G., & Karnati, N. (2021). Manajemen Peserta Didik Dalam Upaya Peningkatan Kualitas Sekolah: Systematic Literature Review. *Intizar*, 27(2), 127–135.

- Hidayat, F., & Muhamad, N. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Model In Islamic Education Learning. *J. Inov. Pendidik. Agama Islam*, 1(1), 28–37.
- Hidayati, L. N. (2021). *Prinsip-Prinsip Dasar Pendidikan Anak Usia Dini Studi Komparasi Pemikiran Maria Montessori Dan Abdullah Nashih Ulwan*.
- Jumrawarsi, J., & Suhaili, N. (2020). Peran Seorang Guru Dalam Menciptakan Lingkungan Belajar Yang Kondusif. *Ensiklopedia Education Review*, 2(3), 50–54.
- Khoiri, M. (2014). Pemahaman Siswa Pada Konsep Segiempat Berdasarkan Teori Van Hiele. *Prosiding Seminar Nasional Matematika, Universitas Jember*, 19.
- Nasrudin, N., & Maryadi, M. (2019). Manajemen Sarana Dan Prasarana Pendidikan Dalam Pembelajaran Di Sd. *Manajemen Pendidikan*, 13(2), 15–23.
- Novitasari, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Fibonacci: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 2(2), 8–18.
- Parid, M., & Alif, A. L. S. (2020). Pengelolaan Sarana Dan Prasarana Pendidikan. *Tafhim Al-'Ilmi*, 11(2), 266–275.
- Rustandi, A. (2021). Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Di Smpn 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60.
- Saparida, Z. (2020). *Kajian Pustaka Pengembangan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Tradisional Ular Naga Pada Anak Usia 5-6 Tahun*. Iain Bengkulu.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model. *Jurnal Ika*, 11(1).

© 2022 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

