

Pengembangan Media Pembelajaran *Zoolfabet* dan *Domi Numbers* Untuk Memperkenalkan Alfabet dan Angka Untuk Siswa RA Muslimat NU Gandusari 1

¹Heni Rahmawati, ²Ajeng Puspitaningati, ³Alviani Lisdwiyanti, ⁴Muhammad Irfan

¹Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, ²Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, ³Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, ⁴Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran *zoolfabet* dan *domi numbers* untuk memperkenalkan alfabet dan angka untuk siswa RA Muslimat NU Gandusari 1. Metode penelitian yang digunakan adalah *research and development* (R&D) dengan langkah-langkah yang digunakan berdasarkan Sugiyono. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan meliputi: 1) Identifikasi masalah, 2) Pengumpulan informasi, 3) Desain Produk, karena keterbatasan waktu maka langkah-langkah penelitian tidak dilaksanakan seluruhnya dan akan dilanjutkan pada tahun berikutnya. Hasil penelitian ini adalah telah selesainya prototype produk *zoolfabet* dan *domi numbers* berdasarkan identifikasi masalah dan informasi serta telah diujicobakan di RA Muslimat NU Gandusari 1.

Kata kunci : *zoolfabet*, *domi numbers*

1. Pendahuluan

Kurikulum PAUD menggunakan pembelajaran tematik dengan pendekatan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan dalam pemberian rangsangan pendidikan. Kurikulum sebagai program pengembangan bagi anak mampu mengembangkan semua potensi anak agar menjadi anak yang kompeten (Pedoman Pengelolaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini, 2015:1). Sistem pembelajaran yang seharusnya diterapkan pada anak usia dini adalah belajar sambil bermain. Bagi siswa yang berada pada tahap pra operasional dan operasi kongkret, belajar sambil bermain memungkinkan mereka menemukan konsep-konsep atau generalisasi matematika (Sitanggang, 2013). Penggunaan media dan sumber yang ada di lingkungan bertujuan agar pembelajaran lebih kontekstual dan bermakna, lebih dekat dengan kehidupan anak (Pedoman Pengelolaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini, 2015:12). Oleh karena itu, agar penerapan strategi, metode, materi/bahan, dan media yang disampaikan menarik dan mudah diikuti oleh anak maka melalui bermain anak diajak bereksplorasi, menentukan, dan memanfaatkan benda-benda di sekitarnya

Peran media dalam pembelajaran khususnya dalam pendidikan anak usia dini semakin penting artinya mengingat perkembangan anak pada saat itu berada pada masa berfikir konkrit (AJAR, B., & PPG, P. P. G, 2010). Oleh karena itu salah satu prinsip pendidikan untuk anak usia dini harus berdasarkan realita artinya bahwa anak diharapkan dapat mempelajari sesuatu secara nyata. Dengan demikian dalam pendidikan untuk anak usia dini harus menggunakan sesuatu yang memungkinkan anak dapat belajar secara konkrit. Prinsip tersebut mengisyaratkan perlunya digunakan media sebagai saluran penyampai pesan-pesan pendidikan untuk anak usia dini.

Kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan yang harus distimulasi sejak usia dini. Kemampuan tersebut dapat dikembangkan melalui berbagai kegiatan main yang dirancang untuk anak, baik di dalam maupun di luar kelas. Kegiatan main yang dirancang disertai dengan penyediaan berbagai media, sumber belajar, maupun alat permainan edukatif, yang akan diunakan sebagai perantara untuk memudahkan anak dalam menggali pengetahuan dan pengalaman (Khaironi, 2018). Oleh karena itu, seorang guru pada saat menyajikan informasi kepada anak usia dini harus menggunakan media agar informasi tersebut dapat diterima atau diserap anak dengan baik dan pada akhirnya diharapkan terjadi perubahan-perubahan perilaku berupa kemampuan-kemampuan dalam hal pengetahuan, sikap, dan keterampilannya. Hal tersebut didukung oleh pendapat

Guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, perlu dikembangkan berbagai model pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Hal ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran tidak terkesan kurang menarik, monoton dan membosankan sehingga akan menghambat terjadinya *transfer of knowledge* (Muhson, 2010). Oleh karena itu, penerapan pendekatan yang *kreatif* dan *inovatif* melalui kegiatan-kegiatan yang menarik dan yang mampu membangkitkan rasa ingin tahu anak, memotivasi anak untuk berfikir kreatif dan menemukan hal-hal baru.

Pada rentang usia 2-7 tahun anak sudah mulai mengembangkan kemampuan bertanya tentang benda atau peristiwa yang dilihat, mencoba berbagai hal yang membuatnya penasaran untuk menemukan jawaban, hingga proses menceritakan hasil temuannya. Selain itu, anak rentang usia 2-7 tahun sudah memiliki kemampuan membedakan, mengelompokkan, mengenal bentuk, warna, ukuran, dan sifat, membuat pola, dan berbagai aktivitas lain yang berhubungan dengan kemampuan mengolah informasi, memecahkan masalah, dan berpikir kreatif (Khaironi, 2018). Oleh karena itu, perkembangan kognitif anak usia dini harus distimulasi dan dikembangkan melalui kegiatan bermain untuk anak.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, pada rentang usia 4-6 tahun lingkup perkembangan kognitif anak adalah pengetahuan umum dan sains, konsep bentuk, warna, ukuran dan pola, konsep bilangan, lambang bilangan, dan huruf. Pada lingkup perkembangan bahasa anak rentang usia 4-6 tahun adalah menerima bahasa, mengungkapkan bahasa, dan keaksaraan. Selain itu, pada lingkup perkembangan fisik motorik anak rentang usia 4-6 tahun adalah motorik kasar, motorik halus, dan kesehatan fisik.

Salah satu media yang dapat memenuhi standar pendidikan anak usia dini khususnya pada rentang usia 4-6 tahun adalah *Zoolfabet* dan *Domi Numbesr*. *Zoolfabet* berasal dari kata *zoo* yang berarti kebun binatang dan *fabet* yang berarti alfabet. *Zoolfabet* adalah media pembelajaran yang menerapkan konsep huruf awal nama-nama binatang dengan pengenalan alfabet. Prinsip *zoolfabet* yaitu, jika ingin memperkenalkan huruf A maka harus dicari nama binatang dengan huruf awal A, seperti ayam, angsa, anjing, dsb. Pemilihan nama binatang tersebut menjadi dasar untuk membuat karakter hewan yang diinginkan dengan penambahan karakter huruf yang sesuai di belakang karakter hewan tersebut. Oleh karena itu, *zoolfabet* digunakan sebagai media untuk memperkenalkan alfabet secara kontekstual dan menarik.

Selanjutnya, *domi number* diadopsi dari kartu domino. *Domi numbers* berbentuk seperti kartu domino dengan satu sisi yang terbagi menjadi 2 bagian. Bagian pertama diisi dengan angka dan bagian kedua diisi dengan gambar yang jumlahnya disesuaikan. Prinsip permainan *domi numbers* yaitu memasang setiap angka dengan gambar yang jumlahnya sesuai dengan angka yang akan dipasangkan. Oleh karena itu, *domi numbers* digunakan sebagai media untuk memperkenalkan angka secara kontekstual dan menarik.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* yang merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan (Sugiyono, 2013).

Menurut Sugiyono (2007: 298) langkah-langkah penelitian dan pengembangan meliputi : (1) Identifikasi Masalah, (2) pengumpulan informasi, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) perbaikan

desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk tahap akhir, (10) produksi massal. Tetapi dalam penelitian ini tahapan yang dilakukan hanya sampai tahap ketiga, karena keterbatasan waktu sehingga langkah-langkah penelitian tidak dapat di laksanakan semua dan akan dilanjutkan pada tahun berikutnya.

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan yaitu (1) Identifikasi masalah, (2) Pengumpulan informasi, (3) Desain produk. Identifikasi masalah dalam penelitian dan pengembangan berawal dari mengidentifikasi potensi masalah, contohnya model pembelajaran yang belum menghasilkan tujuan pembelajaran sesuai dengan yang diinginkan dan kelangkaan materi ajar dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa di sekolah dapat diatasi dengan melakukan penelitian dan pengembangan (Emzir, 2013: 272).

Menurut Emzir (2013), setelah potensi masalah diidentifikasi, selanjutnya dilakukan pengumpulan informasi. Pengumpulan informasi sangat penting untuk mengetahui kebutuhan dari masyarakat pemakai terhadap produk yang ingin dikembangkan melalui penelitian dan pengembangan. Berdasarkan analisis kebutuhan langkah selanjutnya penelitian dan pengembangan membuat desain dari produk yang akan dikembangkan. Dalam penelitian dan pengembangan ini, akan dibuat desain produk *zoolfabet* dan *domi numbers*.

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data ini yaitu menggunakan lembar observasi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan observasi dan wawancara.

3. Hasil Dan Pembahasan

1. Identifikasi Masalah

Hasil penelitian yang pertama adalah belum dikembangkannya media pembelajaran untuk memperkenalkan alfabet dan angka. Selain itu, kurangnya media pembelajaran yang dimiliki sekolah untuk menunjang aspek perkembangan anak yang meliputi akhlak perilaku dan nilai agama, fisik, bahasa, kognisi, sosial emosi, dan seni disebabkan karena mahalnya media pembelajaran yang ada dipasaran dan tidak adanya dukungan dana dari pemerintah maupun yayasan untuk membeli alat permainan. Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru RA Muslimat NU Gandusari 1 bahwa kurangnya pengetahuan yang dimiliki pendidik karena tidak menempuh pendidikan formal tingkat perguruan tinggi serta tidak adanya pelatihan dari pemerintah maupun yayasan sehingga 3 pendidik kurang memiliki kemampuan dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan barang-barang yang ada disekitar.

2. Pengumpulan Informasi

Manfaat media pembelajaran menurut Muhson (2010) diantaranya, (1) Mengkonkretkan konsep-konsep yang bersifat abstrak, sehingga dapat mengurangi verbalisme. Misalnya dengan menggunakan gambar, skema, grafik, model, dan sebagainya, (2) membangkitkan motivasi, sehingga dapat memperbesar perhatian individual siswa untuk seluruh anggota kelompok belajar sebab jalannya pelajaran tidak membosankan dan tidak monoton, (3) memfungsikan seluruh indera siswa, sehingga kelemahan dalam salah satu indera (misal: mata atau telinga) dapat diimbangi dengan kekuatan indera lainnya, dan (4) mendekatkan dunia teori/konsep dengan realita yang sukar diperoleh dengan cara-cara lain selain menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, RA Muslimat NU Gandusari 1 tidak memiliki media pembelajaran untuk memperkenalkan alfabet dan angka. Pendidik masih menggunakan cara menggambar di papan tulis untuk menjelaskan hal-hal kontekstual. Hal itu dapat terlihat dari proses pembelajaran di kelas pada gambar 1.



Gambar 1. Proses pembelajaran di kelas



Gambar 2. Tempat penyimpanan media pembelajaran RA Muslimat NU Gandusari 1

Berdasarkan hasil wawancara, siswa RA Muslimat NU Gandusari 1 belum dapat membedakan dan menghafal huruf dan angka. Hal itu disebabkan karena kurang menariknya cara penyampaian guru dalam memperkenalkan angka dan huruf kepada siswa. Selain itu, kurangnya ketersediaan dana yang dimiliki RA Muslimat NU Gandusari 1 dan tidak adanya bantuan dari pemerintah maupun yayasan untuk mengadakan media pembelajaran.

Berdasarkan informasi diatas, dibuatlah program *zoolfabet* dan *domi numbers* untuk memperkenalkan alfabet dan angka untuk siswa RA Muslimat NU Gandusari 1. Media tersebut dapat membantu pendidik dalam mengembangkan penyampaian materi pengenalan alfabet dan angka yang mencakup aspek kognitif agar pembelajaran dapat lebih menarik, bermakna, dan menyenangkan. Selain itu, media tersebut dapat menyelipkan kegiatan-kegiatan yang dapat meningkatkan aspek afektif dan psikomotorik anak.

3. Desain Produk

Berdasarkan analisis kebutuhan, telah dirancang *zoolfabet* dan *domi number* sebagai media pembelajaran untuk memperkenalkan alfabet dan angka siswa RA Muslimat NU Gandusari 1. Hasil desain produk yang telah dibuat dapat dilihat pada gambar 3 dan gambar 4.



Gambar 3. *Zoolfabet*



Gambar 4. *Domi Number*

Satu rangkaian *zoolfabet* berjumlah 23 lolipop berkarakter. Lolipop alfabet q, x dan y tidak memiliki karakter hewan yang bersangkutan karena keluar dari prinsip *zoolfabet* jika dibuat lolipop berkarakter, maka dari itu jumlah satu rangkaian *zoolfabet* tidak sama dengan jumlah alfabet. Cara menggunakan *zoolfabet* misal, ambil lolipop bergambar ayam, lalu tanyakan kepada siswa hewan apa yang di deskripsikan oleh lolipop tersebut. Setelah itu, kenalkan pada siswa bahwa ayam berawalan huruf A, sehingga guru membalikkan lolipop tersebut dan memperkenalkan huruf A kepada siswa.

Domi Numbers berjumlah 43 kartu. Dalam media ini angka yang dikenalkan hanya angka 1 sampai angka 6 karena jika angka yang dikenalkan bertambah banyak maka jumlah kartu akan bertambah banyak pula. Hal itu dapat menyulitkan siswa ketika bermain *domi numbers*. Namun, keterbatasan pengenalan angka tersebut dapat diatasi dengan membuat *domi numbers* yang lain akan tetapi angka-angka yang dikenalkan selain angka 1 hingga 6, sebagai contoh dapat dibuat *domi numbers* baru dengan memperkenalkan angka 7 hingga 11. Cara memainkan *domi numbers* seperti bermain kartu domino, namun dalam hal ini setiap angka dicocokkan dengan gambar yang jumlahnya sama dengan angka tersebut.

Dalam pembuatan *zoolfabet* dan *domi numbers*, langkah pertama yang harus dilakukan yaitu mencari bahan baku yang mudah didapat di lingkungan sekitar dengan harga yang murah. Langkah kedua adalah mulai merancang *zoolfabet* dan *domi numbers*. Jenis bahan baku dipilih sesuai usia dan tahap perkembangan anak. *Zoolfabet* dan *domi numbers* dirancang dengan bentuk, ukuran, warna yang aman, menarik, dan menyenangkan. Dalam hal ini, kain flannel dipilih sebagai bahan utama dalam pembuatan *zoolfabet*, karena memiliki berbagai macam warna yang beragam dan menarik. Selain itu, dipilih dakron karena bahan tersebut dinilai aman untuk anak. Pada sisi gambar karakter hewan dalam *zoolfabet* dibuat semenarik dan sejelas mungkin agar siswa merasa tertarik untuk menggunakannya. Pada *domi numbers* dipilih bahan kertas yang tebal supaya dapat tahan lama dan kertas dilapisi oleh selotip bening. Untuk desain gambar pada *domi numbers* dipilih dengan gambar-gambar lucu, sehingga siswa tertarik memainkannya.

4. Kesimpulan Dan Saran

Pembelajaran yang seharusnya diterapkan pada anak usia dini adalah belajar sambil bermain. Pada tahap pra operasional dan operasi kongkret, belajar sambil bermain memungkinkan mereka menemukan konsep-konsep matematika. Penggunaan media dan sumber yang ada di lingkungan bertujuan agar pembelajaran lebih kontekstual dan bermakna, lebih dekat dengan kehidupan anak. Peran media dalam pembelajaran khususnya dalam pendidikan anak usia dini semakin penting artinya mengingat perkembangan anak pada saat itu berada pada masa berfikir konkrit.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa satu rangkaian zoolfabet berjumlah 23 lolipop berkarakter. Lolipop alfabet q, x dan y tidak memiliki karakter hewan yang bersangkutan karena keluar dari prinsip zoolfabet jika dibuat lolipop berkarakter, maka dari itu jumlah satu rangkaian zoolfabet tidak sama dengan jumlah alfabet. Selain itu, Domi Numbers berjumlah 43 kartu. Dalam media ini angka yang dikenalkan hanya angka 1 sampai angka 6 karena jika angka yang dikenalkan bertambah banyak maka jumlah kartu akan bertambah banyak pula. Hal itu dapat menyulitkan siswa ketika bermain domi numbers. Namun, keterbatasan pengenalan angka tersebut dapat diatasi dengan membuat domi numbers yang lain akan tetapi angka-angka yang dikenalkan selain angka 1 hingga 6, sebagai contoh dapat dibuat domi numbers baru dengan memperkenalkan angka 7 hingga 11.

5. Daftar Pustaka

- [1] AJAR, B., & PPG, P. P. G. (2010). Media pembelajaran anak usia dini.
- [2] Emzir. (2008). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- [3] Khaironi, Mulianah. (2018). Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 2(01).
- [4] Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2015). *Pedoman Pengelolaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini
- [5] Menteri Pendidikan Nasional. (2009). *Salinan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 58 Tahun 2009, tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*.
- [6] Muhson, Ali. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2).
- [7] Sitanggang, A. (2013). *Alat Peraga Matematika Sederhana Untuk Sekolah Dasar*. Medan: Lembaga Penjaminan Mutu Pendidikan Sumatera Utara.
- [8] Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- [9] _____. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

Ucapan Terimakasih

Kami selaku penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Kemenristekdikti yang telah memberikan kesempatan kepada kami untuk melaksanakan kegiatan PKM-M sehingga media pembelajaran *zoolfabet* dan *domi numbers* ini dapat dibuat. Tidak lupa kami mengucapkan terimakasih kepada Bapak Muhammad Irfan, S.Si., M.Sc. dan Bapak Sri Adi Widodo, M.Pd. yang telah membimbing kami dalam melaksanakan penelitian ini.