

Analisis Dasar Kebutuhan Pengembangan Media untuk Memfasilitasi Perkembangan Kognitif Anak pada Pembelajaran Geometri

Edi Hendri Mulyana¹ Aini Loita² Ajeng Kania Trisnawati Sunandar³

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia
Kampus Tasikmalaya, Kabupaten Tasikmalaya, Provinsi Jawa Barat, Indonesia^{1,2,3}

Email: edihm@upi.edu¹ ainiloita@upi.edu² ajengkaniat@upi.edu³

Abstrak

Program pendidikan anak usia dini merupakan salah satu lembaga yang bertanggung jawab dalam memfasilitasi tumbuh kembang anak sesuai standar regulasi yang telah ditetapkan. Sehingga dalam hal ini, guru perlu menyusun perencanaan pembelajaran secara matang untuk menunjang pengoptimalan proses dan hasil belajar anak. Maka dari itu, perencanaan pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik kebutuhan anak dan kebutuhan pembelajaran itu sendiri. Berdasarkan hal itu, penelitian dilakukan untuk mengetahui dasar kebutuhan pengembangan media dalam memfasilitasi perkembangan kognitif anak pada pembelajaran geometri. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode pengembangan dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Artikel ini hanya membahas tahap pertama yaitu tahap analisis. Pengumpulan data yang dilakukan pada tahap ini, yaitu melalui studi lapangan di Kober Tunas Kartika serta melakukan studi literatur untuk mengkaji landasan teori dan regulasi terkait. Berdasarkan hasil analisis yang menunjukkan bahwa terdapat kesenjangan dari kedua fakta tersebut, maka dalam hal ini perlu adanya inovasi media sebagai pilihan solusi dari permasalahan. Data tersebut menjadi dasar kebutuhan sebagai acuan dalam membuat rancangan dan pengembangan media pada tahap selanjutnya.

Kata Kunci: Perkembangan Anak, Perencanaan Pembelajaran, Dasar Kebutuhan, Pengembangan Media

Abstract

The early childhood education program is one of the institutions responsible for facilitating children's development in accordance with established regulatory standards. So in this case, teachers need to develop a careful learning plan to support optimizing the process and learning outcomes of children. Therefore, lesson planning must be in accordance with the characteristics of children's needs and the needs of the learning itself. Based on this, the research was conducted to determine the basic needs of media development in facilitating children's cognitive development in learning geometry. The research method used is the development method with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). This article only discusses the first stage, namely the analysis stage. Data collection is carried out at this stage, namely through field studies at Kober Tunas Kartika and conducting literature studies to examine the theoretical basis and related regulations. Based on the results of the analysis which shows that there is a gap between the two facts, in this case it is necessary to have media innovation as a solution to the problem. This data becomes the basis for the needs as a reference in making the design and development of media at a later stage.

Keywords: Child Development, Lesson Planning, Basic Needs, Media Development



This work is licensed under a [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Berdasarkan UU Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 14 tentang Sisdiknas (dalam Sujiono, 2013, hlm. 8) pentingnya pendidikan anak usia dini yang berbunyi: "Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut."

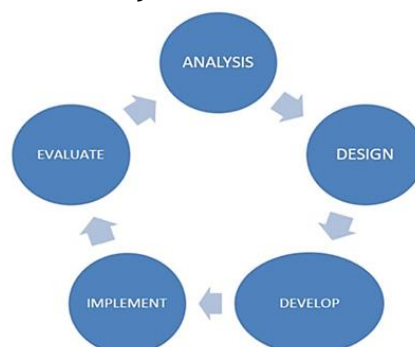
Program pendidikan anak usia dini meliputi seluruh upaya yang dilakukan oleh pendidik dalam menciptakan pembelajaran agar anak melakukan pengalaman belajarnya secara langsung dengan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasannya. Menurut Sujiono (2013, hlm. 7) pendidikan bagi anak usia dini merupakan pemberian stimulus, bimbingan, serta pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Sebagaimana telah diketahui, anak mendapatkan pengalaman melalui kegiatan yang eksploratif, maka kegiatan pembelajaran harus direncanakan secara khusus dengan menggunakan media pembelajaran.

Menurut Guslinda dan Kurnia (2018, hlm. 3) media pembelajaran yaitu peralatan, atau teknik dalam menyalurkan pesan, sehingga dapat membangkitkan minat belajar anak. Pembelajaran yang dilakukan pada umumnya tidak lepas dari penggunaan media, sehingga perantara tersebut harus dapat meningkatkan pemahaman anak dalam mengkaji materi dan memberikan pengalaman belajar yang konkret. Penggunaan media menjadi kebutuhan penting dalam pembelajaran, karena perantara tersebut sangat berpengaruh untuk mengembangkan aspek-aspek atau potensi yang ada dalam diri anak. Salah satunya dalam mengembangkan aspek perkembangan kognitif. Materi yang berhubungan dengan perkembangan kognitif yaitu mengenalkan bentuk geometri. Cahyani (2021, hlm. 12) menyebutkan bahwa mengenalkan geometri merupakan proses pengenalan bentuk melalui pengamatan benda-benda yang berhubungan dengan pengalamannya sehari-hari.

Berdasarkan hal ini, peneliti bertujuan untuk menganalisis kesenjangan mengenai fakta yang ada di lapangan dengan dasar kebutuhan yang tercantum dalam landasan teori dan regulasi yang seharusnya. Data tersebut selanjutnya akan dijadikan sebagai acuan untuk melengkapi proses tahapan pengembangan media dalam memfasilitasi perkembangan kognitif anak pada pembelajaran geometri.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *mix method* dan model pengembangan ADDIE. Menurut Creswell (2015, hlm. 1136) pendekatan *mixed method* adalah suatu prosedur gabungan untuk mengumpulkan dan menganalisis metode kualitatif dan kuantitatif dalam suatu penelitian. Pendekatan kualitatif pada penelitian ini yaitu berdasar pada analisis kebutuhan di lapangan. Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) merupakan model pengembangan yang biasa digunakan pada bidang desain instruksional untuk menghasilkan produk. Menurut Sezer dkk (dalam Rayanto & Sugianti, 2020, hlm. 29) model pengembangan ADDIE yakni pendekatan penelitian yang bertumpu pada analisa prosedur dari setiap komponen yang saling berkaitan. Namun, penelitian ini hanya membahas tahapan awal saja yaitu tahap analisis dasar kebutuhan pengembangan media. Berikut merupakan tahapan penelitian yang utuh dari model pengembangan ADDIE diadaptasi dari Rayanto dan Sugianti (2020, hlm 29).



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

Tahap Analysis

Tahap analisis merupakan tahap pengumpulan data awal mengenai analisis kebutuhan pengembangan media. Data mengenai analisis dasar kebutuhan tersebut diperoleh melalui studi lapangan dan studi literatur. Studi lapangan dilakukan untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan di lapangan. Studi lapangan yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan teknik observasi dengan subjek pengamatan yaitu anak usia 3-4 tahun, dan wawancara dilakukan kepada subjek utama pada penelitian ini yaitu guru. Pengumpulan data selanjutnya yaitu melakukan studi literatur untuk memperoleh data dari landasan teori dan regulasi mengenai penelitian terkait. Penjelasan mengenai analisis pada pengembangan media ini yaitu sebagai berikut: Studi Lapangan, Sumber data di peroleh dari studi pendahuluan utamanya dilaksanakan di Kober Tunas Kartika, Kecamatan Tawang Kota Tasikmalaya. Studi Literatur, Landasan teori dan regulasi yang dijadikan sebagai rujukan untuk kebutuhan teoritis pada penelitian ini yaitu: teori mengenai perkembangan kognitif anak, teori mengenai pembelajaran geometri, dan teori mengenai kebutuhan akan pengembangan media.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berikut hasil dan pembahasan terkait dasar kebutuhan pengembangan media untuk memfasilitasi perkembangan kognitif anak pada pembelajaran geometri. Berikut informasi yang diperoleh dari hasil studi lapangan dan studi literatur, yaitu antara lain:

Hasil Studi Lapangan

Berdasarkan data dan informasi yang diperoleh mengenai pembelajaran geometri pada anak usia 3-4 tahun utamanya di Kober Tunas Kartika yang biasa disampaikan yaitu mengenalkan bentuk dan nama geometri, menunjukkan contoh bentuk geometri, dan mengenalkan huruf dari nama-nama geometri. Geometri yang dikenalkan diantaranya lingkaran, persegi, dan segitiga. Selain itu, diperoleh fakta dan adanya informasi mengenai permasalahan seperti: (1) Pengenalan bentuk geometri seringkali menggunakan media gambar cetak atau balok saja, tidak bervariasi dan belum dikembangkannya media yang baru; (2) Metode penyampaian materi dominan menggunakan metode ceramah, kurang didukung dengan metode demonstrasi; (3) Penugasan bersifat konvensional, anak melakukan kegiatan mewarnai gambar; (4) kurangnya minat belajar anak karena pembelajaran yang kurang interaktif; (5) media pembelajaran yang terbatas; dan (6) adanya hambatan guru dalam mengembangkan media.

Hasil Studi Literatur

Setelah melakukan kajian analisis melalui studi literatur, peneliti memperoleh data hasil analisis teori dari buku, artikel dan jurnal, serta landasan regulasi mengenai pengembangan media. Landasan teori yang diperoleh digunakan sebagai data awal penelitian untuk menyusun dan mengembangkan media agar dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif dan dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak. Selain berdasar pada landasan teori, juga sangat penting merujuk dan berpedoman pada landasan regulasi yaitu kurikulum dan STPPA untuk mengetahui kebutuhan dan karakteristik pembelajaran seperti: tujuan pembelajaran, kompetensi dasar, dan indikator yang hendak dicapai anak. Berikut penjelasan hasil kajian literatur yang diperoleh.

Dasar kebutuhan ini merujuk dari teori Piaget (dalam Yanti, 2021, hlm. 2) mengenai tahap perkembangan kognitif anak yaitu pada tahap praoperasional konkret dari rentang usia 2-7 tahun. Salah satu fase yang berkaitan dengan pengembangan aspek kognitif pada konsep

geometri menurut Piaget (dalam Sujiono, 2013, hlm. 121) yaitu fase berpikir secara simbolik yang meliputi kemampuan berpikir anak mengenai objek yang tidak ada dihadapannya. Maka dari itu, mengenai inteligensi anak pada rentang usia tersebut dapat dikembangkan melalui proses *active learning* yang diperoleh dari hasil pengalaman belajar anak.

Berdasarkan hal tersebut, kegiatan pembelajaran yang dipilih lebih tepatnya harus dapat memfasilitasi kemampuan berpikir anak pada rentang usia tersebut. Kegiatan-kegiatan yang dapat diterapkan berkaitan dengan mengenal geometri tercantum pada Kurikulum 2013 PAUD yang termuat dalam KI-3 yaitu mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, tempat bermain, dan satuan PAUD. KD 3.6 yaitu mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya), dan indikator dari KD 3.6 yaitu mengimplementasikan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda-benda disekitarnya yang dapat dikelompokkan berdasarkan bentuk, ukuran, dan ciri-ciri lainnya. Penerapan kegiatan tersebut dapat disesuaikan dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang mengenal macam-macam bentuk geometri.

Pengenalan geometri dapat diimplementasikan melalui kegiatan pembelajaran yang interaktif dengan penggunaan media yang tentunya dapat menarik minat belajar anak. Berdasarkan hal tersebut, peneliti menemukan pendapat yang sejalan yaitu menurut Puspita (2017, hlm. 30) bahwa video animasi dapat menarik perhatian anak, meningkatkan retensi, dan dapat menggambarkan imajinasi anak mengenai objek. Alasan pemilihan animasi yang menjadi konten utama dalam video karena disesuaikan dengan hal-hal yang disukai oleh anak.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan melalui kajian landasan teori dan regulasi tersebut, telah membuktikan bahwa adanya kesenjangan antara teori dan fakta di lapangan. Dari informasi yang diperoleh tujuan pembelajaran belum dapat dicapai karena adanya ketidaksiapan anak dalam menerima materi dan adanya ketidaksesuaian penerapan metode, media, serta strategi pembelajaran dengan karakteristik anak pada rentang usia tersebut. Pembelajaran yang seringkali dilakukan dengan metode tanya jawab saja dirasa kurang cocok diterapkan pada pembelajaran geometri, jika tidak didukung dengan metode demonstrasi atau kegiatan yang eksploratif, maka akan sulit bagi anak untuk mengembangkan pengetahuannya. Apalagi dengan penggunaan media yang tidak bervariasi, justru akan membuat anak mudah merasa bosan sehingga tidak fokus pada saat pembelajaran.

Ketidaksesuaian fakta di lapangan dengan teori disebabkan oleh belum optimalnya perencanaan pembelajaran tersebut, termasuk pemilihan dan penggunaan media. Berdasarkan hal ini, telah diperoleh dasar kebutuhan pengembangan media sebagai solusi permasalahan penelitian yang selanjutnya akan dikembangkan menjadi produk hasil inovasi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis tersebut, diperoleh data yang reliabel mengenai keterkaitan antara kebutuhan anak sesuai karakteristik usianya dan kebutuhan akan pengembangan media pada pembelajaran. Dengan adanya data mengenai dasar kebutuhan tersebut, maka untuk mengimbangi kesenjangan permasalahan di lapangan dengan teori yang ada, peneliti menemukan solusi yaitu mengembangkan media video animasi untuk memfasilitasi perkembangan kognitif anak pada pembelajaran geometri. Penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar dan juga dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif untuk melatih kemampuan kognitif anak meliputi stimulus persepsi, ingatan mengenai simbol dan penalaran.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa “Dasar Kebutuhan Pengembangan Media dalam Memfasilitasi Perkembangan Kognitif Anak pada Pembelajaran Geometri”, melalui hasil analisis studi literatur dan studi lapangan diperoleh informasi yang berdasar pada landasan teori, kurikulum, dan kebutuhan di lapangan. Setelah memperoleh informasi terkait, maka dari data tersebut peneliti dapat melanjutkan ke tahap penelitian selanjutnya yaitu menyusun rancangan dan mengembangkan produk menjadi sebuah media yang layak dijadikan solusi untuk permasalahan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyani, T.R. (2021). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri pada Anak melalui Media Rainbow Salt Tray di TK Amrah Galesong. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah, Makassar.
- Guslinda. & Kurnia, R. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: Jakad Publishing.
- Puspita. (2017). Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 9 Tangerang Selatan. Skripsi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta.
- Rayanto, Y.H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Sujiono, Y.N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Undang-Undang RI Nomor 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003).