

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK PENDIDIKAN ANAK USIA DINI METODE PENELITIAN *PARTICIPATORY ACTION RESEARCH* (STUDI KASUS: DESA GUNUNG SARI KECAMATAN MAUK KABUPATEN TANGERANG)

Nita Virena Nathania¹, Naldo Yanuar², dan Ferdinand Indrajaya³

^{1,2,3}Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan

ABSTRAK. Masih menjadi bagian dari kegiatan pengabdian masyarakat yang berfokus kepada pemberdayaan komunitas dan lingkungan, program studi Desain Komunikasi Visual melanjutkan kegiatan tersebut sebagai penelitian di Desa Gunung Sari Kecamatan Mauk Kabupaten Tangerang. Kami sebagai perwakilan dari Program studi Desain Komunikasi Visual menempatkan Sekolah Taman Kanak-Kanak di Desa Gunung Sari Kecamatan Mauk Kabupaten Tangerang sebagai subyek penelitian. Kehadiran PAUD di daerah tersebut diharapkan akan mendorong kreativitas dan kecerdasan anak-anak usia dini di lingkungan tersebut. Kepekaan yang tinggi terhadap berbagai informasi dan pengaruh dari luar kerap ditemukan pada anak-anak di usia dini dalam masa pertumbuhannya. Pertumbuhan yang melingkupi aspek-aspek afektif atau emosional, kognitif, fisik dan motorik, dan tak kalah penting, aspek sosialnya.

Bagi siswa usia dini, cara belajar dengan pendekatan spasial (*visual learning*) adalah salah satu pendekatan bagi aktivitas belajar mengajar yang efektif. Secara praktis, keluaran visual yang terwujud sebagai diagram, buku bergambar, dan video menjadi sarana edukatif bagi kegiatan belajar mengajar. Menyadari signifikansi pendekatan visual bagi peserta didik, bahasa tubuh dan ekspresi guru sebagai pendidik menjadi sangat penting. Konsekuensi dengan pandangan tersebut alat peraga dengan visual yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik turut diperlukan. Permainan adalah salah satu wujud aktivitas yang dilibatkan dalam proses pembelajaran selain alat-alat peraga lainnya. Sokongan visual (*visual aid*) yang komunikatif dan menyenangkan, tak dapat dipungkiri, memiliki peran yang krusial bagi aktivitas permainan dan alat-alat peraga tersebut. Melalui visual aid yang komunikatif, diharapkan peningkatan kualitas belajar mengajar di PAUD dapat tercapai.

Kata kunci: Visual Learning (*spatial*), permainan edukatif

PENDAHULUAN

Sekolah Taman Kanak-Kanak di Desa Gunung Sari Kecamatan Mauk Kabupaten Tangerang, merupakan tempat keberlanjutan proyek pembangunan sekolah yang dilakukan oleh Fakultas Desain Universitas Pelita Harapan. Desa Gunung Sari terletak di bagian Barat Daya Kecamatan Mauk Kabupaten Tangerang. Desa ini berbatasan dengan wilayah Rajeg dan Kemiri. Wilayah yang memiliki luas 3215 km² tersebut dihuni oleh penduduk sejumlah 4085 orang dan 821 kepala keluarga (data desa tahun 2014). Berdasarkan survei awal yang telah dilakukan oleh *Habitat for Humanity Indonesia* (HfHI—organisasi non pemerintah), ditemukan bahwa kondisi eksisting salah satu fasilitas pendidikan, desain visual dan alat bantu ajar Anak Usia Dini (PAUD) di desa Gunung Sari adalah tidak layak digunakan. Fasilitas PAUD eksisting terdiri dari satu bangunan sederhana, yang sebenarnya merupakan bangunan rumah tinggal kepala desa. Saat ini, bangunan PAUD tersebut digunakan oleh 3 guru dan mewa-

dalakan kegiatan belajar mengajar 28 murid.

Dengan hadirnya fasilitas PAUD maka diharapkan akan mendorong kreatifitas, kecerdasan anak di usia dini. Dalam pertumbuhannya, anak-anak di usia dini akan mengalami suatu masa dimana saat itu anak akan sangat peka terhadap berbagai informasi dan pengaruh dari luar. Laju perkembangan dan pertumbuhan anak akan sangat dipengaruhi masa keemasan masing-masing anak itu sendiri. Saat masa keemasan, anak akan mengalami berbagai tingkat perkembangan yang sangat pesat di mulai dari perkembangan emosi, perkembangan berpikir dan kecerdasan serta perkembangan perkembangan fisik, motorik dan perkembangan sosial. Masa tersebut adalah masa 0-8 tahun, masa untuk pendidikan anak usia dini. Karena masa ini tidak terjadi lagi di periode berikutnya perlu diperhatikan dengan khusus karena akan sangat berpengaruh pada anak di masa mendatangnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan metode *participatory action research*. Di bawah ini adalah langkah-langkah atau tahapan-tahapan dari metode tersebut:

1. Pemetaan Awal (*Preleminari mapping*)
Pemetaan awal sebagai alat untuk memahami komunitas, peneliti akan mudah memahami realitas problem dan relasi sosial yang terjadi.
2. Membangun hubungan dengan dialog, melakukan inkulturasi dan membangun kepercayaan (*trust building*) dengan masyarakat, sehingga terjalin hubungan yang setara dan saling mendukung.
3. Penentuan Agenda Riset untuk perubahan sosial bersama komunitas dengan merintis serta membangun kelompok-kelompok komunitas yang disesuaikan dengan potensi dan keragaman yang ada.
4. Pemetaan Partisipatif (*Participatory Mapping*). Bersama komunitas melakukan pemetaan wilayah, maupun persoalan yang dialami masyarakat.
5. Merumuskan masalah bersama komunitas di Mauk.
6. Menyusun strategi untuk memecahkan problem yang dirumuskan. Sistematisasi langkah, penentuan pihak yang terlibat (*stakeholders*), dan perumusan probabilitas keberhasilan (termasuk kegagalan) program yang direncanakannya, serta mencari jalan keluar apabila terdapat kendala yang menghalangi keberhasilan program.
7. Pengorganisasian masyarakat Komunitas didampingi peneliti dalam membangun pranata-pranata sosial. Perwujudannya hadir dalam bentuk kelompok-kelompok kerja, maupun lembaga-lembaga yang terkait dengan program aksi yang direncanakan.
8. Melancarkan aksi perubahan. Aksi memecahkan problem dilakukan secara simultan dan partisipatif.
9. Membangun pusat-pusat belajar masyarakat. Pusat-pusat belajar dibangun atas dasar kebutuhan kelompok-kelompok komunitas yang sudah bergerak melakukan aksi perubahan.
10. Refleksi teoritis perubahan sosial. Refleksi teoritis dirumuskan secara bersama, sehingga menjadi sebuah teori akademik yang dapat dipresentasikan pada khalayak publik sebagai pertanggung jawaban akademik.

PEMBAHASAN

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar pada 5 area, yaitu : moral dan agama, fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan/kognitif (daya pikir, daya cipta), sosio emosional (sikap dan emosi) bahasa dan komunikasi, seperti yang tercantum dalam Permendiknas no 58 tahun 2009.

Dalam tahap pertumbuhannya, anak-anak akan mengalami suatu masa keemasan anak saat usia dini dimana saat itu anak akan sangat peka dan sensitif terhadap berbagai informasi dan pengaruh dari luar. Laju perkembangan dan pertumbuhan anak akan sangat dipengaruhi masa keemasan masing-masing anak itu sendiri . Saat masa keemasan, anak akan mengalami berbagai tingkat perkembangan yang sangat pesat di mulai dari perkembangan emosi, perkembangan berpikir dan kecerdasan serta perkembangan perkembangan fisik, motorik dan perkembangan sosial. Masa tersebut adalah masa 0-8 tahun, masa untuk pendidikan anak usia dini. Karena masa ini tidak terjadi lagi di periode berikutnya, maka perhatian khusus amat dibutuhkan dan akan sangat berpengaruh pada anak di masa mendatangnya. Dalam perkembangan anak usia dini ada 4 sisi perkembangan yang perlu diperhatikan dan dipersiapkan dalam mengikuti pendidikan anak usia dini.

Ruang Lingkup Pendidikan Anak Usia Dini:

Bagi siswa usia dini, belajar dengan cara *visual-learning* (spatial) adalah salah satu cara belajar yang efektif. Guru yang fokus pada pendidikan usia diri, lebih banyak menitikberatkan pada peragaan atau menggunakan media visual seperti diagram, buku bergambar, dan video. Siswa dengan gaya belajar visual, melihat bahasa tubuh dan ekspresi guru sebagai sarana pembelajaran.

Maka untuk menunjang pendidikan usia dini, dibutuhkan suatu media permainan atau alat peraga yang menarik dan menyenangkan, sekaligus dapat memberikan edukasi serta meningkatkan minat baca anak-anak di jenjang pendidikan dasar.

Contoh topik dari alat peraga yang dapat diambil (berdasarkan apa yang mereka bahas dikelas kepada anak-anak):

1. Anatomi dasar, alat indra, fungsi masing-masing anggota tubuh, manusia.
2. Profesi (menjelaskan profesi dengan visual yang dapat dimengerti oleh anak-anak,

profesi juga harus yang dapat dimengerti oleh anak-anak. Profesi yang dapat diambil adalah profesi mendasar, seperti Polisi, Petani, Nelayan (karena Desa Mauk berada di dekat pesisir) dan sebagainya.

3. Pembelajaran matematika dasar.
4. Pengenalan nama dan jenis hewan.

Tujuan pembuatan permainan visual ini adalah untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak untuk mengingat informasi disekitarnya, dalam hal ini yang berhubungan dengan pembelajaran dalam sekolah, dan kesiapan anak untuk memahami pelajaran dalam tingkat yang lebih lanjut yaitu sekolah dasar, sebagai pendamping pembelajaran berhitung dasar (dan pembelajaran mengingat angka) PAUD. Sokongan visual (*visual aid*) agar memudahkan anak-anak untuk menghafal angka-angka satu sampai sepuluh (kelas TK-A) dan sebelas sampai duapuluh (kelas TK-B). Fungsi *puzzle* ketiga yang diperuntukkan bagi kelas TK-B, yaitu mengenai panca indra adalah untuk sebagai pendamping pembelajaran Mauk. Teruntuk kelas TK-B ini, anak-anak mempelajari apa saja yang terkait dengan panca indra manusia. Didukung oleh ilustrasi visual yang disederhanakan, *puzzle* mengenai nama alat-alat indra, dan *puzzle* bagian atas mengenai fungsi dari alat-alat indra tersebut.



Gambar 1. Hasil desain modul permainan edukatif



Gambar 2. Proses desain suasana belajar di PAUD



Gambar 3. Suasana belajar di PAUD

KESIMPULAN

Dari berbagai *feedback* ditemukan bahwa hasil desain dapat mendukung media belajar yang menarik. Media visual mempermudah proses belajar berhitung.

DAFTAR PUSTAKA

- AbuAhmadi, and Joko Tri Prastya. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia, 2005.
- Bahri, Syaiful. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- De Porter, Bobbi. (2003). *Quantum Learning Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Kaifa

Jurnal

- Agus afandi, dkk, Modul Participatory Action Research (PAR) (IAIN Sunan Ampel Surabaya: Lembaga Pengabdian Masyarakat (LPM) 2013).