

Perancangan Learning Kit Tematik untuk Anak Sekolah Dasar Tingkat Pertama (Studi Kasus: SDH Lippo Village)

Aurelia Angeline

Desain Produk, School of Design, Universitas Pelita Harapan
aurelialine01@gmail.com

Claresta Yuliana Halim

Desain Produk, School of Design, Universitas Pelita Harapan
halimclarestaa@gmail.com

Darryl Prabowo

Desain Produk, School of Design, Universitas Pelita Harapan
darryldep@gmail.com

Gaby Inetta Ichwanto

Desain Produk, School of Design, Universitas Pelita Harapan
gabyinetta@gmail.com

Wilona Anastasia

Desain Produk, School of Design, Universitas Pelita Harapan
wilonwilonaa@gmail.com

Devanny Gumulya

Desain Produk, School of Design, Universitas Pelita Harapan
devanny.gumulya@uph.edu

Eunike Puspawidjaja

Desain Produk, School of Design, Universitas Pelita Harapan
eunike.puspawidjaja@lecturer.uph.edu

ABSTRAK

Ditengah masa pandemi, banyak sekolah usia dini yang menerapkan sistem pembelajaran jarak jauh, dimana sistem ini memberikan dampak negatif seperti situasi pembelajaran yang kurang kondusif padahal usia prasekolah adalah usia dimana anak seharusnya berkembang pesat. Dari hasil observasi ditemukan bahwa atensi anak usia dini cenderung singkat dan kurang rangsangan motorik halus. Inovasi learning kit adalah menerapkan metode see, think, wonder pada perancangan learning kit tematik. Learning Kit dirancang dengan tujuan membantu proses pembelajaran agar lebih efektif. Learning kit ini dibuat dengan menggabungkan teknologi dan permainan fisik sehingga anak bisa belajar sambil bermain. Hasil penelitian adalah satu set learning kit dengan tema indera manusia untuk pelajaran ilmu alam dan bahasa. Learning kit diharapkan dapat menjadi

salah satu solusi untuk merangsang motorik halus dengan menstimulasi setiap indra dalam setiap sesi pembelajaran.

Kata Kunci: Learning Kit, indera manusia

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang ditujukan bagi anak-anak usia prasekolah dengan tujuan agar anak dapat mengembangkan potensi-potensinya sejak dini. Ebbeck (1991) menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pelayanan paska anak mulai dari lahir sampai usia delapan tahun. Anak usia dini sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun mental sehingga pada masa ini hampir seluruh potensi anak tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat.

Ditengah Covid-19, banyak sekolah pendidikan anak usia dini yang menerapkan sistem model pembelajaran dengan menggabungkan berbagai model presentasi di kelas dengan pembelajaran jarak jauh (PJJ). Berdasarkan pengamatan yang dilakukan selama proses penelitian sistem pembelajaran jarak jauh memberikan dampak negatif dimana peserta didik tidak dapat belajar dengan maksimal dikarenakan beberapa macam faktor seperti sinyal atau koneksi internet yang buruk, lingkungan belajar yang kurang kondusif yang menyebabkan banyak peserta didik yang tidak bisa menyerap mata pelajaran dengan baik, pengajar atau guru tidak dapat mengawasi peserta didik secara langsung, peserta didik menjadi kurang dapat bersosialisasi dengan teman sebayanya, dan lain-lain.

Untuk persiapan proses belajar mengajar, diperlukan perangkat pembelajaran untuk menunjang pembelajaran, salah satunya adalah *Learning Kit*. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan rasa ingin tahu yang baru, menumbuhkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, serta membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran (Falahudin, 2014). *Learning Kit* merupakan kumpulan beberapa bahan ajar atau alat bantu pembelajaran baik secara individu atau pun kolaboratif dalam bentuk teks, diagram, foto, grafik, maupun video (Tafakur, Sukaswanto, Solikin & Wardani, 2020).

Salah satu tujuan dari *Learning Kit* adalah untuk membantu peserta didik agar menjadi lebih paham tentang materi pembelajaran yang diajarkan. Selama pembelajaran online ditengah pandemi ini, Learning Kit dapat membantu dalam proses belajar dengan memaksimalkan hasil belajar peserta didik dimana Learning Kit dapat menstimulasi tumbuh kembang anak dengan mengajaknya bermain dimana bermain sambil belajar adalah hal yang sangat penting untuk mendukung perkembangan anak baik dalam mengembangkan emosi, sosial, fisik, bahasa, maupun kemampuan kognitifnya. Selain itu, orangtua juga dapat mendampingi anak belajar dirumah dengan menggunakan Learning Kit diluar jam pembelajaran. Metode pembelajaran see, think, wonder adalah metode pembelajaran untuk memancing anak untuk memperhatikan, berfikir, dan menganalisa lebih lanjut tentang materi pembelajaran. Metode ini bisa membantu peserta didik untuk menyerap pelajaran secara lebih efektif.

TINJUAN PUSTAKA

Strategi pembelajaran See, Think, and Wonder (STW)

Konsep *See, Think and Wonder* digagas oleh Kristin Ziemke dari *Harvard University's Project Zero*. Sesuai dengan namanya, peserta didik diminta untuk melihat, memikirkan dan bertanya-tanya tentang suatu gambar atau teks yang mereka baca. *See, Think, and Wonder* merupakan jenis pembelajaran *Visible Thinking Routine* yang didefinisikan sebagai metode pembelajaran yang menekankan rutinitas berpikir yang terlihat. Implementasi *see, think, wonder* pada learning kit adalah dengan memberikan pertanyaan – pertanyaan pada *guidebook*. Strategi STW pada umumnya diterapkan untuk pembelajaran pengamatan seni, dimana anak dilatih menjadi kritis dengan melihat symbol – symbol yang ada di lukisan. Namun STW juga banyak dikembangkan pendidik ke pelajaran lainnya.

Social Design

Social Design digunakan untuk menggambarkan pendekatan untuk inovasi sosial dengan membantu desainer memahami masalah sosial yang ada yang menekankan pada nilai-nilai kolektif tanpa didominasi dengan kebutuhan komersialisasi semata. Learning kit ini dirancang dengan aspek *Social Design* dengan menerapkan harga produksi dibawah Rp. 100.000,00 sehingga bisa dijangkau dengan mudah oleh masyarakat. Contoh alat bantu belajar yang pertama adalah *IKEA Vehicle Toy Kit* yang memungkinkan orang tua dan anak-anak untuk mengubah kursi putar IKEA menjadi mainan kendaraan berupa truk atau helikopter berukuran anak-anak untuk mendorong dan mengembangkan rasa konstruksi, imajinasi, dan mobilitas anak dengan proses konstruksi yang sederhana.



Gambar 1 *IKEA Vehicle Toy Kit*
(Sumber : Soon Joo, 2018)

Contoh alat bantu belajar yang kedua adalah *Look*, yaitu kit untuk menemukan dan mengumpulkan spesies tanaman berbeda yang bertujuan untuk membantu anak terlibat kembali dengan dunia fisik disekitar mereka. Terdapat *lightbox* dan *scanner* yang memungkinkan anak untuk mendigitalkan setiap spesies dan mempelajarinya sebelum menambahkan fitur ke koleksi mereka.



Gambar 2 Look
(Sumber :Visco, 2018)

Dari kedua contoh learning kit dapat disimpulkan prinsip – prinsip *social design* dalam merancang learning kit adalah sbb:

1. *Learning kit* terbuat dari bahan yang mudah didapat dan tidak mahal
2. Harga ekonomis, agar *learning kit* dapat dipakai oleh semua anak tak terlepas dari status ekonominya.
3. Menggabungkan material – material yang ada disekeliling anak sebagai bagian dari bahan ajar.
4. Bentuk sederhana sesuai fungsi.

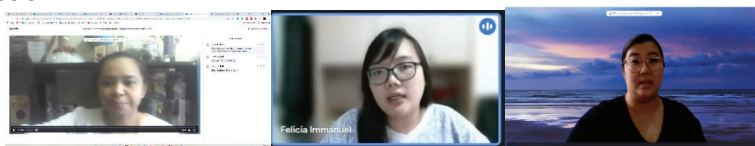
METODOLOGI

Penelitian menggunakan penelitian kualitatif dengan studi kasus perancangan dengan menerapkan lima tahapan design thinking, dengan proses sbb.

- **Empathize** : observasi, interview
Pada tahap ini dilakukan wawancara pada guru homeroom SDH Lippo Village (SDH LV) selalu studi kasus perancangan dan orang tua SDH LV untuk mengumpulkan informasi dan juga pendapat dari beberapa responden terpilih. Saat wawancara berlangsung, pertanyaan fokus menanyakan pengalaman yang dirasakan oleh pengajar, orang tua serta peserta didik dalam perbedaan dan dampak proses belajar mengajar secara online dengan offline. Kami juga menggali informasi mengenai proses pembelajaran anak dari sisi orang tua murid, sehingga informasi yang kami dapat tidak hanya berasal dari satu perspektif.
- **Define** : fokus masalah motorik halus, interaksi sosial dan atensi
- **Ideate** : mendesain sketsa produk dengan strategi pembelajaran see, think, wonder yang dipilih dengan sistem polling
- **Prototype** : membuat tiga sample produk (dummy), pembuatan prototipe dengan material yang sesungguhnya.
- **Testing** : pengisian kuisisioner user review learning kit oleh guru

HASIL

Tahap empati



Gambar 3 Wawancara Guru dan Orang Tua
(Sumber :Data Pribadi, 2022)

Dari hasil wawancara guru SDH LV, orang tua, disimpulkan kendala - kendala dalam pembelajaran online adalah sebagai berikut :

1. Evaluasi pengajar pada capaian anak menjadi tidak akurat, karena guru tidak melihat langsung pekerjaan anak
2. Aktivitas motorik halus anak terbatas
3. Atensi fokus anak yang singkat

Tahap Definisi

Dari data – data sekunder yang sudah dikumpulkan dianalisa pengenalan konsep-konsep tentang lima panca indera dapat dilakukan melalui kegiatan bermain yang ada dalam learning kit kami dimana ketajaman penginderaan anak yaitu penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecapan, dan perabaan akan diasah untuk membuat anak menjadi lebih aktif dan kreatif. Dengan melihat, mendengar, meraba, mencium dan merasakan perbedaan benda-benda yang ada dalam learning kit maupun di sekitar mereka, hal ini akan membantu anak belajar pada lingkungan sekitar atau alam. Keterampilan melakukan kegiatan akan menjadikan anak lebih percaya diri. Selain itu, peserta didik dapat belajar sekaligus bermain dimana mereka dapat mengembangkan kemampuan motorik, kognitif, sosial, perkembangan moral serta perkembangan bahasa dalam berkomunikasi dan lain sebagainya.

Analisa Permasalahan

Dari wawancara dengan beberapa guru dan orang tua maka disimpulkan tiga katagori masalah sbb:

- **Masalah kurangnya stimulasi motorik halus**
Pembelajaran jarak jauh yang dominan menggunakan computer membuat motoric halus anak menjadi tidak terlatih, dan guru tidak dapat melihat anak menulis secara langsung.
- **Masalah atensi anak**
Saat PJJ kenyataannya anak sering membuka situs – situs lainnya. Hal ini tidak dapat dikontrol guru, dan akhirnya memperburuk atensi anak.
- **Masalah kurangnya interaksi sosial**
Anak menjadi tidak kenal satu sama lain, dan tidak dapat bermain bersama secara fisik

TAHAP IDEATE

4.1 KRITERIA DESAIN (5W + 1H)

What : Learning kit dengan tema *My Body* yang berisi pembelajaran panca indera yang dapat membantu meningkatkan pengertian peserta didik mengenai panca indera beserta fungsinya. Tema *my body* berdasarkan anjuran dari guru SDH.

Who : Anak SD kelas 1 SDH

When : Proses pembelajaran mata pelajaran science

Where : Learning kit dapat digunakan saat pembelajaran jarak jauh ataupun di sekolah.

Why : Membantu proses pembelajaran anak berusia dibawah 12 tahun di masa pandemi, karena banyak permasalahan yang dihadapi saat pembelajaran jarak jauh.

How : Merancang learning kit dengan metode sebelum, saat, dan sesudah pembelajaran.

PEMBAHASAN

PROSES PERANCANGAN

Learning kit dirancang dengan harapan agar anak dapat belajar mengenai kelima indera tubuh dengan lebih efektif, karena dengan adanya *learning kit* anak – anak dapat secara langsung mengimplementasikan apa yang mereka pelajari melalui setiap properti yang ada, juga dapat menggunakan properti bersamaan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya pada *learning kit* juga diterapkan metode *hybrid* pada fase saat pembelajaran. Dengan menggabungkan properti fisik dan teknologi untuk memutar berbagai video pembelajaran. Seperti yang kita ketahui, anak-anak masa kini sudah sangat familiar dan fasih menggunakan teknologi *gadget* yang mereka miliki sehingga dengan metode *hybrid* ini kiranya anak-anak semakin tertarik dalam proses pembelajaran. Implementasi *see, think, wonder* pada rancangan terdapat Ketika anak-anak menonton video pembelajaran kemudian memikirkan hal tersebut dan lalu merasakan setiap indera mereka sehingga mereka betul-betul mengerti, tak hanya teorinya saja namun juga mereka dapat mengenali diri mereka dan tubuh mereka pribadi.

Hasil Prototipe

Untuk acara pemakaian *learning kit*, orang tua akan mendapat buku panduan tentang langkah-langkah dan barang tambahan yang harus disediakan dan untuk mendampingi anak. Anak juga mendapatkan buku panduan untuk langkah-langkah bermain. Pertama, aktivitas sebelum pembelajaran anak akan mengambil kartu lagu dan bernyanyi bersama dengan men-*scan* QR code untuk membuka video lagu. Kemudian masuk ke dalam materi pembelajaran anak akan masuk ke bagian tematik dimana mereka akan belajar setiap indera dan menggunakan alat peraga berdasarkan indera masing-masing sesuai arahan dari buku panduan. Kemudian setelah menyelesaikan bagian tematik, setelah pembelajaran anak bisa mengambil 3 kartu bergambar dan membuat cerita berdasarkan apa yang dilihat nya dari (*see*), memikirkan maknanya (*think*) dan bertanya – tanya (*wonder*) melalui bercerita ke pendamping. Setelah menyelesaikan pembelajaran, orang tua dapat memberikan sticker rewards dan anak bisa menempelkan stiker tersebut ke bagian depan kotak.

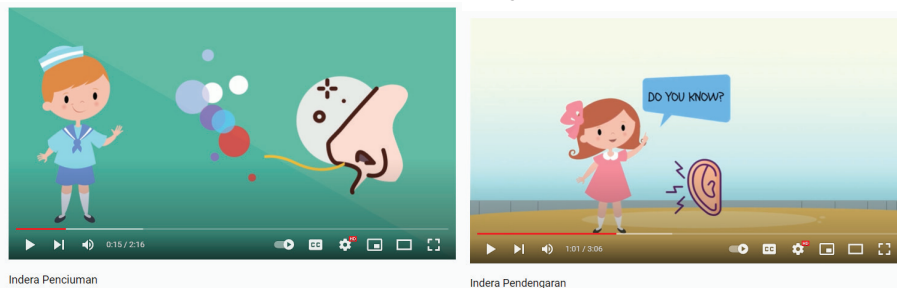
Alat peraga



Materi Visual



Video pembelajaran



Gambar 3 Learning Kit *MyBody*
(Sumber: Data Pribadi, 2022)

Dalam Learning Kit tersedia kotak yang berisi barang-barang yang tersedia untuk peserta didik eksplorasi, yaitu sebagai berikut :

- Kain *Cotton Corduroy*
- Karung Goni
- Kain Satin
- Botol berisi wewangian (*Floral, Fruity, Woody*)
- Token koin untuk lagu
- Kartu magnet bergambar
- Kartu lagu untuk di scan

SIMPULAN & REKOMENDASI

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, terdapat beberapa masalah utama yang dialami oleh peserta didik selama pembelajaran jarak jauh, seperti kurangnya atensi dan interaksi sosial serta kurangnya stimulasi motorik halus anak sehingga perlu adanya alat yang dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan semangat dan konsentrasi saat pembelajaran dikelas. Maka dari itu, dibuat *Learning Kit* dengan materi pembelajaran bertema lima panca indera beserta fungsinya menggunakan metode *see, think, wonder*.

Dari hasil wawancara dan penelitian yang telah dilakukan, maka dihasilkan rancangan learning kit dengan nama "*sensory box*" yang menekankan pada kreativitas dan permainan yang dapat meningkatkan interaksi sosial, motorik halus peserta didik, dan meningkatkan kemampuan menyimak serta konsentrasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Melalui strategi pembelajaran *see, think, wonder* anak diajarkan untuk mengamati alat peraga yang ada, memilikirkan makna dari apa yang dilihatnya dan bertanya – tanya lebih lanjut. Dalam kotak *Sensory Box*, terdapat barang-barang yang peserta didik dapat eksplorasi. Kartu magnet bergambar juga disediakan dalam *Learning Kit* yang dapat dicocokkan sesuai panca indera dan ditempel pada papan oleh peserta didik.

Learning Kit ini juga dilengkapi dengan penggunaan reward atau pemberian hadiah berupa stiker yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Learning Kit* ini dapat menjadi referensi belajar tambahan bagi anak usia dini untuk lebih mengenal dan memahami lima panca indera beserta fungsinya. Diharapkan produk ini dapat menjadi sebuah alat bantu pembelajaran yang dapat mengubah cara belajar yang formal dan monoton menjadi lebih efektif dan menyenangkan untuk peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Mangunsong, Frieda. 2009. Psikologi dan Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus. jilid Ke satu. Jakarta: LPSP 3 Fakultas Psikologi UI.
- Rahman Hibana S. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan anak Usia Dini*. Yogyakarta. Grafindo Litera Media.
- Tafakur, Sukaswanto, Solikin, M., & Wardani, F. R. 2020. The development of training kit for basic electronic Control on automotive feld. *Journal of Physics: Conference Series*, 1, 1–9.
- Winne, P. H., Hadwin, A. F., & Gress, C. 2010. The learning kit project: Software tools for supporting and researching regulation of collaborative learning. *Computers in Human Behavior*, 26(5), 787–793.
- Ardley, N. 1998. Senses. In 101 great science experiments: A step-by-step guide (pp. 67-74). chapter, Dorling Kindersley.
- Burke, L., & Winston, R. 2018. The Senses. In *Science squad* (pp. 48–49). chapter, Dorling Kindersley.

- Gates, S. 2019. Taste. In Science you can eat (p.g. 10-11). Chapter, Dorling Kindersley.
- Gates, S. 2019. Trick your taste buds. In Science you can eat (p.g. 12-13). Chapter, Dorling Kindersley.
- Khotimah, S. H., Sunaryati, T., & Suhartini, S. 2020. Penerapan Media Gambar Sebagai Upaya dalam Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Ishmah, Risa Hidayati. 2014. *PENERAPAN METODE MENYANYI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK ANAK USIA DINI*. S1 thesis, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Kusyairy, U., & Culo, S. 2018. MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI PEMBERIAN REWARD AND PUNISHMENT. *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika) Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*, 6(2), 81-88.
- Efendi, M., 2006. Pengantar Psikopedagogik Anak Berkelainan, Jakarta. Bumi Aksara.
- Bachri, S Bachtiar. 2005. Pengembangan Kegiatan Bercerita, Teknik dan Prosedurnya. Jakarta: Depdikbud
- Montolalu B.E.F. dkk. 2005. Bermain dan Permainan Anak Jakarta: Universitas
- Kurrien, Zakiya. 2004. Memberdayakan Anak Belajar. Surabaya: Plan
- Suhardi. 2007. Panca indera, fungsi dan pemeliharaanya. Bandung: Departemen Pendidikan Nasional
- Raharjo Puji. 2010. Modul Pembuatan Media Audio Pembelajaran. Jakarta: Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan-Kementerian Pendidikan Nasional.
- Hasbimutsani, 2021. Indra Penglihatan : Pengertian, Bagian Bagian, Fungsi dan Strukturnya Terlengkap
- Masitoh. 2008. Strategi Pembelajaran TK. Jakarta: Universitas Terbuka
- Gusmita, Dewi Elia. 2018. "Penggunaan Media Gambar Berwarna Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Di PAUD WITRI 1 Kota Bengkulu." Institut Agama Islam Negeri Bengkulu
- Falahudin, Iwan. 2014. "Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran." *Jurnal Lingkar Widya Swara* 1(4):104–17.
- Muslich, M. 2012. Bahasa Indonesia Pada Era Globalisasi. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Learn, S.A. 2020, 25 August. Senses for Kids - Taste, Touch, Sight, Hearing and Smell. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=LSOvevsM3aY>