



Media Pembelajaran Hetasisku untuk Mengenalkan Metamorfosis Kupu-Kupu pada Anak TK Kelompok B

Alfin Rahmawati Putri

Program Studi PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta.

Jalan Colombo No 01 Sleman Yogyakarta

E-mail: alfin.rahmawati2016@student.uny.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received: 13-02-2021

Revised: 27-02-2021

Accepted: 13-03-2021

Keywords:

media pembelajaran,
hetasisku, metamorfosis
kupu-kupu, anak



bit.ly/jpaUNY

ABSTRACT

Media pembelajaran yang menarik menjadi komponen penting dalam kegiatan anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Heksagonal Metamorfosis Kupu-kupu (Hetasisku) dan menghasilkan media pembelajaran yang layak untuk mengenalkan metamorfosis kupu-kupu pada anak kelompok B di TK Masyithoh Budi Lestari, Kepek, Timbulharjo, Sewon, Bantul. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (R & D) dengan model ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif, dengan teknik pengumpulan data berupa kuesioner dan instrumen berupa angket dengan skala Likert empat pilihan. Hasil penelitian ini terdiri dari media Hetasisku dan buku pedoman guru. Tingkat kelayakan media pembelajaran Hetasisku oleh ahli materi memperoleh skor 88,33% (kategori sangat layak), oleh ahli media memperoleh skor 91,67% (kategori sangat layak), dan oleh guru kelas mendapatkan skor 85% (kategori sangat layak). Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat layak digunakan untuk mengenalkan metamorfosis kupu-kupu pada anak TK Kelompok B.

Interesting learning media is an important component in children's activities. This study aims to developed of Hetasisku learning media and to producing of learning media that are feasibility for introducing butterfly metamorphosis to Group B kindergarten school students of Masyithoh Budi Lestari, Kepek, Timbulharjo, Sewon, Bantul. The type of this research Research and Development (R & D) using ADDIE model from Robert Maribe Branch. The data were analysed using descriptive quantitative analysis technique, with the data of this research was collected through questionnaire using 4 choices likert scale. The results of this research showed that the learning media developed consists of Hetasisku media and teacher handbook. The feasibility score of this learning media Hetasisku is 88,33% from the material expert and classified into a very feasible category, 91,67% from media expert and classified into a very feasible category, and 85% from the classroom teacher and classified into a very feasible category. This shows that this Hetasisku learning media is appropriate to be the tool for introducing butterfly metamorphosis to Group B kindergarten students.

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I, Pasal 1 Butir 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Pembinaan yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani anak usia dini supaya memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Usia dini (0-6 tahun) merupakan masa perkembangan dan pertumbuhan yang sangat menentukan bagi anak di masa depannya atau disebut juga masa keemasan (*golden age*) sekaligus periode yang sangat kritis yang menentukan tahap pertumbuhan pertumbuhan dan perkembangan anak selanjutnya (Suyadi, 2013).



Perkembangan anak memiliki enam aspek perkembangan, yaitu aspek kognitif, kemampuan motorik, sosial emosional, nilai agama dan moral, bahasa, dan seni. Perkembangan kognitif merupakan salah satu perkembangan yang penting untuk distimulasi sejak dini. Yusuf (2012) mengemukakan bahwa kemampuan kognitif merupakan kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah. Perkembangan dari kemampuan kognitif ini akan mempermudah anak menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga anak dapat berfungsi secara wajar dalam kehidupan masyarakat sehari-hari. Kemampuan kognitif anak perlu dikembangkan baik dari rumah maupun di sekolah.

Pengembangan kognitif anak usia dini dibagi dalam beberapa bidang, diantaranya yaitu pengembangan auditori, visual, taktil, kinestetik, aritmatika, geometri, dan sains. Sains merupakan bagian dari pengembangan kognitif yang menarik bagi anak. Sains sebagai suatu ilmu pengetahuan tentang alam sekitar yang berkaitan dengan teori atau konsep yang diperoleh melalui pengamatan dan penelitian. Sains pada anak usia dini dapat diartikan sebagai hal-hal yang menstimulasi anak untuk meningkatkan rasa ingin tahu, minat dan pemecahan masalah, sehingga memunculkan pemikiran dan perbuatan seperti mengobservasi, berpikir, dan mengaitkan antar konsep atau peristiwa (Khadijah, 2016). Sains dapat dikenalkan pada anak melalui berbagai pendekatan yang menarik dan menyenangkan.

Proses perkembangan keterampilan proses sains pada anak dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan saintifik. Musfiqon (2015) mengungkapkan bahwa tahapan proses pembelajaran melalui pendekatan saintifik pada anak meliputi: 1) mengamati (*observing*), 2) menanya (*questioning*), 3) mencoba/mengumpulkan (*trying/collecting*), 4) menalar/ mengasosiasi (*associating*), dan 5) mengkomunikasikan (*communicating*). Dengan adanya pendekatan saintifik dalam proses pembelajaran, anak akan terbiasa untuk mengamati, menanya, mengumpulkan, menalar, dan mengkomunikasikan apa yang ada di pikirannya. Dalam proses pembelajaran saintifik, anak dapat dikenalkan melalui alam sekitarnya. Salah satunya yaitu anak dapat dikenalkan tentang metamorfosis kupu-kupu. Terdapat beberapa hal yang harus disiapkan untuk mempelajari metamorfosis kupu-kupu, salah satunya yaitu media yang edukatif dan menarik bagi anak. Media yang menarik akan membuat pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan, serta pesan pembelajaran dapat diterima lebih baik oleh anak.

Media pembelajaran adalah sarana pembawa pesan atau wahana dari pesan yang menarik minat anak untuk belajar dari sumber pesan (guru) dan diteruskan kepada penerima pesan (peserta didik) supaya komunikasi lebih objektif dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai (Hasnida, 2014). Keterkaitan media pembelajaran dengan tujuan, materi, dan metode pembelajaran perlu menjadi pertimbangan bagi pengajar dalam menentukan media pembelajaran agar tercapainya proses pembelajaran yang aktif dan menarik bagi anak. Sanaky (2013) menyatakan bahwa tujuan adanya media pembelajaran adalah mengantarkan materi pembelajaran dari pengajar kepada pembelajar dengan cara yang mudah dan efisien, menjaga konsentrasi pembelajar, serta meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan di TK Masyithoh Budi Lestari, TK PKK 108 Pongkok I, dan TK PKK Kuncup Puspita, diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran mengenalkan metamorfosis kupu-kupu, guru menggunakan media berupa gambar, lagu, dan video. Kemudian untuk kegiatan pembelajaran, guru masih menggunakan Lembar Kerja Anak (LKA) dan terkadang memakai bahan alam yang ada di sekitar. Akan tetapi, bahan alam yang digunakan tidak dapat bertahan lama dan hanya sekali pakai saja. Di sisi lain, sebenarnya guru sudah mengetahui bahwa pada Kurikulum 2013 pembelajaran melalui LKA sebaiknya dikurangi. Guru diharapkan dapat menggunakan media konkrit yang lebih menarik bagi anak. Namun pada kenyataannya, guru kesulitan untuk berinovasi dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan edukatif, sehingga media pembelajaran yang digunakan anak masih didominasi dengan LKA. Selain itu, guru juga tidak memiliki waktu luang banyak untuk membuat media pembelajaran, karena banyaknya laporan administrasi yang harus dilengkapi oleh guru.

Hasil wawancara yang dilakukan peneliti diperkuat dengan hasil observasi, yang menunjukkan bahwa, guru memberikan apersepsi mengenai metamorfosis kupu-kupu pada anak dengan menggunakan gambar tahapan metamorfosis. Anak-anak tampaknya kurang fokus dan kurang tertarik mendengarkan penjelasan dari guru. Selain itu, beberapa anak tampak berbicara



dengan teman di sampingnya. Hal ini disebabkan media pembelajaran yang digunakan oleh guru terlalu kecil, sehingga tidak dapat dilihat dengan jelas oleh seluruh anak di dalam kelas. Idealnya, media pembelajaran yang digunakan untuk mengajar adalah media yang dapat dilihat dengan jelas oleh seluruh anak di dalam kelas. Lebih lanjut, media gambar tersebut juga kurang menarik, kurang variasi warna, dan terlalu monoton. Idealnya, media sebaiknya mempunyai variasi warna yang menarik bahkan mencolok agar dapat menarik perhatian anak untuk memegang dan menggunakannya. Media yang menarik diharapkan dapat membangkitkan rasa ingin tahu anak, sehingga dengan adanya media pembelajaran yang menarik, maka anak akan mudah bereksplorasi dan membangkitkan rasa penasaran, serta rasa ingin tahu anak yang mendalam.

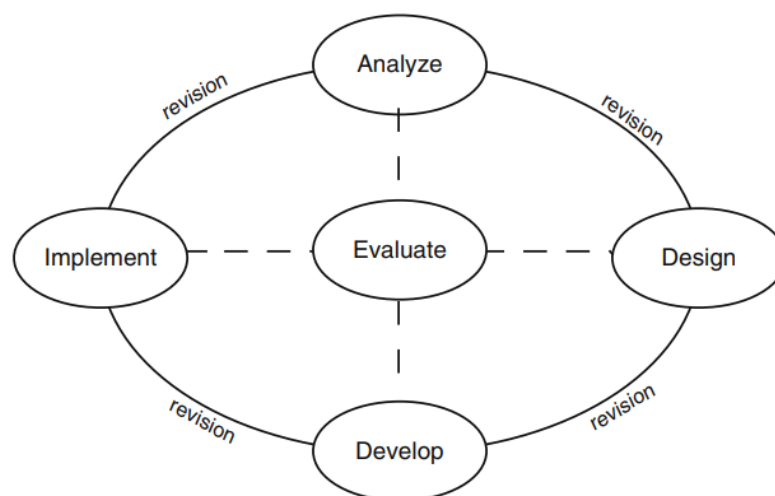
Hasil observasi lainnya yaitu ketika guru memberikan pertanyaan kepada anak satu persatu untuk mengurutkan tahapan metamorfosis, masih ada anak yang belum hafal tahapan metamorfosisnya, dan ada juga yang masih terbalik dalam menyebutkan tahapan metamorfosis kupu-kupu. Penggunaan media gambar yang digunakan oleh guru masih belum membuat anak menjadi aktif dalam pembelajaran, dan hanya mengembangkan satu aspek saja yaitu aspek kognitif. Dengan demikian guru masih membutuhkan media yang menarik, edukatif, dan dapat mengembangkan lebih banyak aspek perkembangan anak diantaranya adalah aspek kognitif, aspek motorik halus, dan aspek bahasa.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi, maka peneliti akan melakukan penelitian dan pengembangan agar anak-anak TK dapat mengenal dan memahami metamorfosis kupu-kupu dengan lebih baik melalui media yang menarik dan edukatif. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan media pembelajaran “Hetasisku” untuk mengenalkan metamorfosis kupu-kupu pada anak TK Kelompok B, dan (2) menghasilkan media pembelajaran “Hetasisku” yang layak dan mengetahui kelayakan media pembelajaran “Hetasisku” untuk mengenalkan metamorfosis kupu-kupu pada anak TK Kelompok B.

METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) menurut Robert Maribe Branch. Adapun alur model pengembangan dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 9 September 2020 yang bertempat di TK Masyithoh Budi Lestari, Kepek, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Yogyakarta.



Subjek Penelitian

Objek penelitian ini adalah media pembelajaran Hetasisku dengan subjek penelitian sebanyak 4 (empat) anak TK Kelompok B di TK Masyithoh Budi Lestari, Kepek, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Yogyakarta.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data dengan kuesioner berupa angket. Angket disusun menggunakan skala Likert empat pilihan berdasarkan kisi-kisi berupa variabel atau aspek yang akan diteliti, indikator pencapaian, dan butir soal. Djaelani (2010) menyatakan bahwa, kuesioner adalah usaha mengumpulkan informasi dengan menyampaikan sejumlah pertanyaan tertulis, untuk dijawab secara tertulis pula oleh responden. Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan dua jenis yaitu kuesioner terbuka dan tertutup. Responden yang akan diberikan kuesioner yaitu ahli media, ahli materi, dan guru kelas yang mendampingi anak ketika penelitian.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis secara deskriptif kuantitatif dengan satu variabel yaitu variabel kualitas media “Hetasisku” yang telah disusun berdasarkan tampilan, penggunaan, dan produk. Teknik analisis deskriptif kuantitatif dilakukan dengan cara memaparkan hasil pengembangan media setelah diimplementasikan dalam bentuk media “Hetasisku” dan menguji tingkat kelayakannya. Menurut Widoyoko (2017), penilaian dibagi menjadi 4 (empat) kategori penilaian dan dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Kategori Nilai Skala Empat

Kriteria Nilai	Skor
Sangat Sesuai	4
Sesuai	3
Tidak Sesuai	2
Sangat Tidak Sesuai	1

Data hasil tersebut kemudian dianalisis, termasuk di dalamnya poin yang dinilai beserta *checklist* dan skor masing-masing item yang dinilai. Untuk menentukan nilai total digunakan rerata nilai dalam tabel tersebut dengan menggunakan rumus:

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Butir Instrumen}}$$

Setelah rata-rata skor diperoleh selanjutnya adalah mengkonversikan hasil perhitungan ke dalam bentuk persentase dengan menggunakan rumus berikut ini.

$$\% \text{ Kelayakan} = \frac{\text{skor yang didapat}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Hasil konversi persentase kemudian diubah dalam pernyataan kualitatif dan dapat dilihat pada Tabel 2 berikut ini.



Tabel 2. Kategori Kelayakan Media Pembelajaran

No	Skor dalam Persen (%)	Kategori
1	0 – 25%	Sangat Tidak Layak
2	>25 – 50%	Kurang Layak
3	>50 – 75%	Layak
4	>75 – 100%	Sangat Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

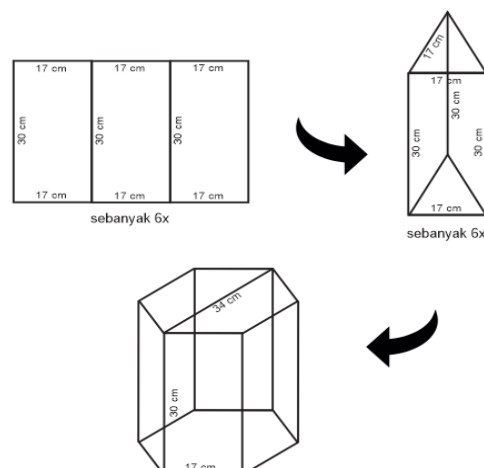
Penelitian R & D ini menggunakan model ADDIE sehingga dalam alurnya peneliti menggunakan urutan *analysis, design, development, implement, dan evaluate*.

1. Analysis

Pada pra penelitian, peneliti melakukan observasi langsung sebagai tahap awal model ADDIE yaitu *analyze*. Peneliti mengamati proses pembelajaran dengan tema binatang, sub tema serangga, sub-sub tema kupu-kupu pada Kelompok B di TK Masyithoh Budi Lestari. Dari hasil observasi dan wawancara terdapat beberapa permasalahan sebagai berikut: (1) anak-anak kurang fokus dan kurang tertarik mendengarkan penjelasan dari guru ketika guru memberikan apersepsi menggunakan media gambar; (2) masih ada anak yang belum hafal tahapan metamorfosisnya, ada juga yang masih terbalik dalam menyebutkan tahapan metamorfosis kupu-kupu; (3) guru kesulitan untuk berinovasi dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan edukatif; (4) guru tidak memiliki waktu luang untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan edukatif; (5) perlu adanya media pembelajaran yang menarik dan edukatif untuk mendukung pembelajaran metamorfosis kupu-kupu pada anak, serta dapat mengembangkan beberapa aspek perkembangan sekaligus yaitu aspek kognitif, aspek motorik halus, dan aspek bahasa. Selanjutnya peneliti menganalisis hasil observasi agar dapat ditindaklanjuti pada tahap kedua ADDIE yaitu *design*.

2. Design

Pada tahap *design*, peneliti merancang media yang dapat menyelesaikan Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran berbentuk heksagonal atau prisma segi enam yang diberi nama “Heksagonal Metamorfosis Kupu-kupu” atau disingkat dengan nama “Hetasisku”. Media ini dinamakan Hetasisku karena berbentuk prisma heksagonal dan sebagai media edukasi untuk melatih anak mengenal dan memahami tentang tahapan metamorfosis kupu-kupu. Pencapaian dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan telah layak digunakan sebagai media pembelajaran anak usia dini dalam pembelajaran tema binatang, sub tema serangga, sub sub tema kupu-kupu untuk anak TK Kelompok B. Pada tahap perancangan pembuatan media dibutuhkan konsep agar dapat menghasilkan media yang berkualitas, adapun konsep perencanaan media Hetasisku seperti pada Gambar 2.



Gambar 2. Konsep Perencanaan Media Hetasisku



Berdasarkan konsep perencanaan pada Gambar 2, media Hetasisku berbentuk prisma heksagonal/segienam yang merupakan gabungan dari 6 prisma segitiga. Setiap prisma segitiga menyajikan bagian yang berbeda-beda, seperti pada Gambar 3. Pada bagian 1 berisikan tentang nama media pembelajaran Hetasisku (Heksagonal Metamorfosis Kupu-kupu), bagian 2 berisikan tentang tahapan metamorfosis kupu-kupu pertama yaitu telur, bagian 3 berisikan tentang tahapan metamorfosis kupu-kupu kedua yaitu ulat, bagian 4 berisikan tentang tahapan metamorfosis kupu-kupu ketiga yaitu kepompong, bagian 5 berisikan tentang tahapan metamorfosis kupu-kupu keempat yaitu kupu-kupu, dan bagian 6 berisikan tentang permainan 'urutkan metamorfosis' untuk menguji daya ingat anak mengenai tahapan metamorfosis kupu-kupu.

3. Develop

Media pembelajaran Hetasisku ini dikembangkan dengan tujuan menghasilkan produk media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengenalkan tahapan metamorfosis kupu-kupu pada anak TK Kelompok B yang layak digunakan. Setelah melakukan analisis pembelajaran, peneliti menganalisis media yang akan dikembangkan. Berikut ini adalah langkah-langkah dalam mengembangkan media:

a. Membuat desain media pembelajaran Hetasisku

Pembuatan desain media pembelajaran Hetasisku menggunakan aplikasi *Corel Draw 2019*. Adapun desain media pembelajaran Hetasisku, *cover box* media pembelajaran, dan buku pedoman guru terdapat pada Gambar 3.



Gambar 3. Desain Media Pembelajaran Hetasisku

b. Mengumpulkan bahan dan alat yang diperlukan

Bahan dan alat yang diperlukan dalam pembuatan media pembelajaran Hetasisku ini adalah kain flanel berbagai warna, karton dengan ketebalan 0,2 mm, lem UHU, magnet neodmium berukuran 12x2 mm, benang jahit, jarum, lem tembak, tali serut, penggaris, pensil, dan gunting. Pemilihan bahan yang digunakan disesuaikan dengan kriteria dan syarat dalam mengembangkan media bagi anak usia dini.

c. Membuat bentuk fisik media pembelajaran Hetasisku dan buku pedoman guru

1) Membuat kerangka media pembelajaran Hetasisku

Media pembelajaran Hetasisku berbentuk hexagonal atau prisma segienam yang terdiri dari 6 buah prisma segitiga, masing-masing berukuran 30 cm x 17 cm yang kemudian digabungkan menjadi prisma segienam dengan diagonal 34 cm dan tinggi 30 cm. Pembuatan prisma segitiga ini menggunakan kertas karton dengan ketebalan 0,2 mm. Bentuk awal dari kerangka media pembelajaran Hetasisku terdapat pada Gambar 4 dan Gambar 5.



Gambar 4. Potongan Karton
Berjumlah Enam Buah



Gambar 5. Prisma Segitiga Berukuran 17 cm x 30 cm

Setelah kerangka terbentuk, tahap selanjutnya adalah melapisi kerangka menggunakan kain flanel berbagai warna, yaitu pink, coklat, biru, kuning, hitam, dan hijau dengan cara menempelkan kain flanel menggunakan lem UHU kemudian pinggirnya dijahit tangan menggunakan tusuk feston. Prisma segitiga yang sudah dilapisi flanel terdapat pada Gambar 6.



Gambar 6. Kerangka Media Hetasisku Dilapisi Flanel

2) Mengisi materi dari masing-masing bagian media pembelajaran Hetasisku

Terdapat enam bagian dengan materi yang berbeda, terdiri dari bagian 1 berisikan tentang nama media pembelajaran Hetasisku (Hexagonal Metamorfosis Kupu-kupu), bagian 2 berisikan tentang tahapan metamorfosis kupu-kupu pertama yaitu telur, bagian 3 berisikan tentang tahapan metamorfosis kupu-kupu kedua yaitu ulat, bagian 4 berisikan tentang tahapan metamorfosis kupu-kupu ketiga yaitu kepompong, bagian 5 berisikan tentang tahapan metamorfosis kupu-kupu keempat yaitu kupu-kupu, dan bagian 6 berisikan tentang permainan 'temukan pasanganku' untuk menguji daya ingat anak mengenai tahapan metamorfosis kupu-kupu.

3) Membuat kantong item media pembelajaran Hetasisku

Langkah selanjutnya adalah membuat kantong dengan bahan dasar kain yang dilengkapi dengan tali serut. Tujuan dibuatnya kantong item media yaitu agar item media pembelajaran tetap terjaga dengan baik dan memudahkan dalam penyimpanannya. Setiap kantong item media memiliki nama masing-masing sesuai dengan tahapan metamorfosis kupu-kupu dan ada tempat penyimpanan item permainan pula. Tulisan yang terdapat pada depan kantong yaitu telur, ulat, kepompong, kupu-kupu, dan game yang dibuat menggunakan kain flanel. Kantong-kantong tersebut dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Kantong Item Media Hetasisku

3) Mencetak buku pedoman guru

Pembuatan buku pedoman guru sebelumnya telah didesain menggunakan aplikasi *Corel Draw 2019*. Cover buku pedoman guru dicetak dengan menggunakan kertas ivory 260 gsm sedangkan halaman isinya dicetak menggunakan kertas art paper 150 gsm yang berjumlah 20 halaman.

4) Menyediakan box media pembelajaran Hetasisku

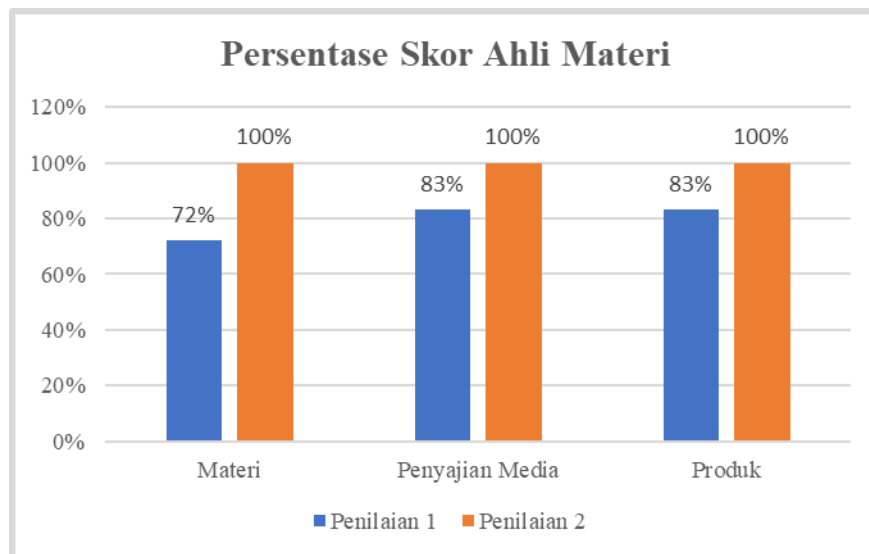
Box media pembelajaran Hetasisku ini berfungsi sebagai tempat untuk menyimpan media Hetasisku agar terhindar dari debu dan kotoran. Box ini berukuran panjang 50 cm, lebar 40 cm, dan tinggi 32 cm. Terbuat dari bahan oxford tebal yang dilengkapi dengan rangka dari bahan stainless di bagian dalam box sehingga dapat berdiri dengan kokoh. Serta terdapat nama media Hetasisku di atas box sebagai identitas box media pembelajaran ini, dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Box Media Pembelajaran Hetasisku

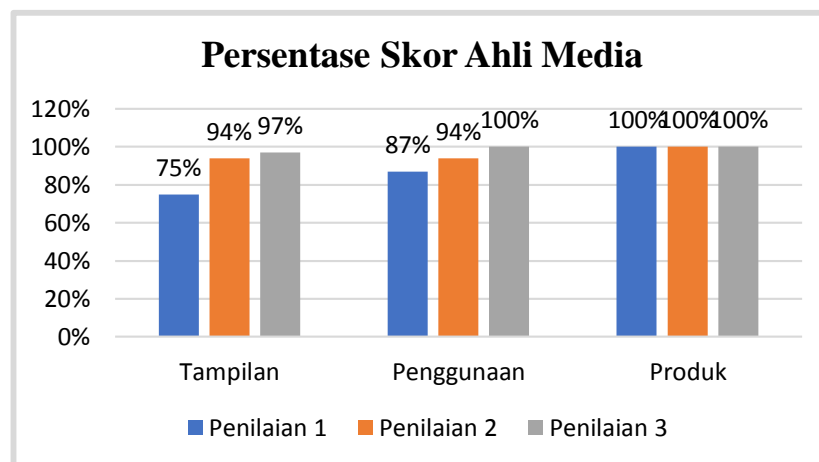
6) Melakukan validasi media pembelajaran Hetasisku

Dalam menentukan kelayakan media yang telah dikembangkan, media pembelajaran Hetasisku ini telah melalui uji kelayakan media oleh ahli materi, ahli media, dan guru kelas. Hasil validasi oleh ahli materi menyatakan bahwa rerata skor yang dinilai dari aspek materi, penyajian media, dan produk adalah 88,33% yang masuk dalam kategori sangat layak, dan dapat dilihat pada Gambar 9.



Gambar 9. Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil validasi oleh ahli media menyatakan bahwa rerata skor yang dinilai dari aspek tampilan, penggunaan, dan produk adalah 91,67% yang masuk dalam kategori sangat layak, dapat dilihat pada Gambar 10.



Gambar 10. Hasil Validasi Ahli Media

Hasil pengujian media pembelajaran Hetasisku melalui lembar evaluasi oleh guru kelas didapatkan nilai 51 dari jumlah nilai 60, sehingga apabila dipersentasekan, skor yang didapatkan sebesar 85% atau yang masuk dalam kategori sangat layak.

Pembahasan

Materi untuk penelitian ini dipilih berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti pada saat pembelajaran berlangsung di TK Masyithoh Budi Lestari. Anak-anak memerlukan media yang lebih jelas dan menarik untuk mempelajari metamorfosis kupu-kupu. Materi dalam media Hetasisku menyajikan tahapan metamorfosis kupu-kupu pada umumnya, sesuai dengan yang diungkapkan oleh Hidayat (2011:7), bahwa kupu-kupu hidup melalui beberapa fase yang sangat berbeda, yakni fase I adalah telur (*ovum*, *plural ova*), fase II adalah ulat atau *caterpillar* (*larva*, *larvae*), fase III adalah kokon atau *chrysalis* (*pupa*, *pupae*) dan fase IV adalah insekta sebenarnya yakni kupu-kupu atau *imago* (*plural imagines*).



Dalam pembuatan media telah disesuaikan dengan tujuan awal dibuatnya, yaitu untuk membantu anak dalam mempelajari sains dan lebih tepatnya untuk mengenal dan memahami tahapan metamorfosis kupu-kupu. Belajar sains untuk anak usia dini sangat diperlukan karena sains selalu ada di sekitar anak dan memberikan manfaat yang sangat penting bagi anak. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Eshach and Fried yang dikutip dalam Mirawati (2017), mengungkapkan bahwa pembelajaran sains bagi anak usia dini dapat memberikan pengalaman positif bagi anak yang membantu dirinya untuk mengembangkan pemahaman tentang suatu konsep sains, mengembangkan kemampuan berpikir, menanamkan sikap yang positif, dan memberikan landasan yang kuat untuk pengembangan konsep sains di jenjang pendidikan selanjutnya. Dengan adanya media pembelajaran Hetasisku ini, anak-anak mampu mempelajari tahapan metamorfosis kupu-kupu dengan media yang edukatif dan menyenangkan, serta membuat anak menjadi lebih aktif dalam pembelajaran. Media pembelajaran ini disertai permainan yang berfungsi untuk menguji daya ingat anak dalam memahami tahapan metamorfosis kupu-kupu dengan judul permainan 'urutkan metamorfosis'.

Media pembelajaran ini dikembangkan dengan adanya permasalahan pada pembelajaran mengenalkan tentang metamorfosis kupu-kupu pada anak. Ketika guru memberikan apersepsi mengenai tahapan metamorfosis kupu-kupu menggunakan media berupa gambar, anak-anak kurang tertarik dan tidak fokus mendengarkan penjelasan dari guru, sehingga dengan digunakannya media gambar tersebut tidak dapat memancing rasa ingin tahu anak. Media Hetasisku yang dikembangkan pada penelitian ini telah sesuai dengan kriteria pembuatan media pembelajaran anak usia dini seperti yang dikemukakan oleh Hasnida (2014) yaitu: (1) relevan dengan kondisi anak; (2) berwarna dan atraktif; (3) sederhana dan konkret; (4) eksploratif dan mengundang rasa ingin tahu anak; (5) terkait dengan aktivitas keseharian anak; (6) aman dan tidak membahayakan; serta (7) bermanfaat dan mengandung nilai pendidikan. Hetasisku relevan dengan kondisi anak karena memungkinkan anak untuk aktif bereksplorasi. Pernyataan ini sesuai juga dengan temuan Nurrahman, A. (2017) bahwa belajar dengan menggunakan media pembelajaran akan membuat anak lebih aktif. Anak dengan inisiatif mandiri dapat memilih sendiri kegiatan belajarnya sesuai dengan keinginannya, mencoba-coba, bereksplorasi, dan belajar bersama teman sebayanya.

Permainan ini bisa digunakan dalam tiga macam, yaitu mengurutkan nomor sesuai tahapan metamorfosis (tahapan metamorfosis yang diacak oleh guru), mengurutkan tahapan metamorfosis sesuai nomor (nomor yang diacak oleh guru), dan mengaitkan tali dengan mencocokkan antara nomor dan tahapan metamorfosis. Penggunaan media Hetasisku ini sesuai teori *learning by doing* yang dikemukakan oleh John Dewey. Anak akan mendapat lebih banyak pengalaman dengan keterlibatan secara aktif dan pribadi yang diperoleh dengan melihat atau menonton isi atau konsep. Teori ini sejalan dengan teori konstruktivistik dimana anak membangun pengetahuannya sendiri. Collay (Pribadi, 2011) mengemukakan bahwa, pendekatan konstruktivistik merujuk kepada asumsi bahwa manusia mengembangkan dirinya dengan cara melibatkan diri baik dalam kegiatan personal maupun sosial dalam membangun ilmu pengetahuan.

Dalam menggunakan media Hetasisku, anak-anak didorong untuk dapat memecahkan masalah ketika menyusun setiap item media pembelajaran sesuai dengan letaknya, kemudian saat memainkan permainan 'urutkan metamorfosis' anak-anak diuji daya ingatnya untuk mencocokkan urutan metamorfosis dari tahap pertama hingga tahap terakhir. Hal ini sesuai dengan tujuan pembelajaran sains yang diungkapkan oleh Leeper (Tim, 2016), yaitu: (a) agar anak-anak memiliki kemampuan memecahkan masalah yang dihadapinya melalui penggunaan metode sains, (b) agar anak memiliki sikap ilmiah, (c) agar anak-anak mendapatkan pengetahuan dan informasi ilmiah yang lebih baik dan dapat dipercaya, (d) agar anak lebih berminat dan tertarik untuk menghayati sains yang berada dan ditemukan di lingkungan dan alam sekitarnya.

Media pembelajaran Hetasisku dibuat warna warni agar dapat menarik perhatian anak sekaligus media untuk belajar mengenal warna, terdapat pula angka 1-4 yang menunjukkan tahapan metamorfosis terdiri dari empat tahap, item tahapan metamorfosis dalam media juga dibuat seperti bentuk konkretnya sehingga anak lebih mudah mengingatnya. Selain itu, bahan yang digunakan dalam pembuatan media ini tergolong aman dan tidak membahayakan, karena tekstur flanel yang lembut dan tahan lama, sehingga aman ketika dimainkan oleh anak. Pada saat observasi, anak-anak tampak menyukai Hetasisku karena memiliki gambar yang jelas, warna yang variatif, dan perpaduan warna yang menarik. Anak dapat melihat gambar-gambar yang ditempel pada media Hetasisku. Hal ini sesuai dengan teori Piaget bahwa perkembangan anak usia 2-7 tahun berada pada tahapan pra operasional dimana anak belajar dengan benda konkret (Suyanto, 2005). Penggunaan



media pembelajaran dengan warna yang bervariasi terbukti lebih menarik untuk anak. Pernyataan ini sesuai dengan pendapat Kemp dan Dayton (Zaman, Hernawan, dan Eliyawati, 2005) yang mengemukakan bahwa manfaat media diantaranya yaitu agar pembelajaran dapat lebih menarik.

Dalam pengembangan media perlu memperhatikan beberapa kriteria. Begitu pula dalam pengembangan media Hetasisku yang menggunakan kriteria media agar dapat mendukung pembelajaran anak. Pernyataan ini sesuai dengan pendapat Latif, dkk (2013) bahwa untuk mengembangkan media mengacu pada syarat-syarat pengembangan media seperti segi teknik atau prosedur yang harus tersusun dengan sistematis (dari segi materi dan bahan pembuatannya), keawetan bahan, ketelitian dalam pembuatan konsep, ketepatan ukuran, dan keamanan media bagi anak. Lebih lanjut, media pembelajaran Hetasisku yang dikembangkan juga telah memenuhi syarat media pembelajaran anak usia dini yang layak sebagaimana pendapat Mukhtar (Khadijah, 2015) yaitu berdasarkan segi edukatif/nilai pendidikan, segi teknik/langkah dan prosedur pembuatan, dan dari segi estetika/keindahan. Media Hetasisku ini dalam pembuatannya telah disesuaikan dengan program pembelajaran dan kurikulum yang berlaku. Tepatnya dapat digunakan dalam pembelajaran tema binatang, sub tema serangga, sub-sub tema kupu-kupu, sehingga akan lebih optimal penggunaannya bagi anak, dan mendorong keaktifan anak dalam pembelajaran.

Keunggulan media pembelajaran Hetasisku untuk mengenalkan tahapan metamorfosis kupu-kupu pada anak TK Kelompok B yang telah dikembangkan, sebagai berikut:

- (1) Pernyataan ini sesuai dengan teori Piaget dimana anak usia 2-7 tahun berada pada tahapan praoperasional dimana anak belajar melalui benda-benda konkret (Ngalimun, Faddillah, H. & Ariani, A., 2013).
- (2) Media pembelajaran Hetasisku dapat mengembangkan tiga (3) aspek perkembangan anak sekaligus yaitu aspek kognitif, motorik halus, dan bahasa. Pernyataan ini sejalan dengan pendapat Mursid (2015) bahwa dalam penyelenggaraannya, pendidikan anak usia dini menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta beragama), bahasa maupun komunikasi yang sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Lebih lanjut, stimulasi terhadap enam aspek perkembangan anak juga dijelaskan dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Bab III Pasal 7 ayat 3 yang menyatakan bahwa aspek perkembangan yang perlu distimulasi pada anak yaitu aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa dan sosial emosional, serta seni.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pengembangan media Hetasisku diperoleh kesimpulan, yaitu: (1) media pembelajaran yang dikembangkan terdiri dari media Hetasisku yang berbentuk prisma heksagonal dan buku pedoman guru, (2) tingkat kelayakan media pembelajaran Hetasisku oleh ahli materi mendapatkan skor 88,33% (kategori sangat layak), oleh ahli media mendapatkan skor 91,67% (kategori sangat layak), dan oleh guru kelas mendapatkan skor 85% (kategori sangat layak). Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat layak digunakan untuk mengenalkan metamorfosis kupu-kupu pada anak TK Kelompok B di TK Masyithoh Budi Lestari, Kepek, Timbulharjo, Sewon, Bantul.



UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada kedua orang tua beserta segenap keluarga yang telah memberikan dukungan, dosen pembimbing yang telah membimbing terlaksananya penyusunan penelitian ini, serta Kepala TK, guru kelas, dan anak-anak TK Masyithoh Budi Lestari Kepek Sewon Timbulharjo Bantul yang telah membantu terlaksananya penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdikbud. (2003). *Undang-Undang RI Nomor 20, Tahun 2003, tentang sistem pendidikan Nasional*.
- Djaelani, M. (2010). *Metode penelitian bagi pendidik*. Jakarta: Penerbit PT. Multi Kreasi Satudelapan.
- Hasnida. (2014). *Media pembelajaran kreatif mendukung pembelajaran pada anak usia dini*. Jakarta: PT. Luxima Metro Media.
- Khadijah. (2016). *Pengembangan kognitif anak usia dini*. Medan: IKAPI.
- Latif, M. dkk. 2013. *Orientasi baru pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Kencana.
- Musfiqon & Nurdiansyah. (2015). *Pendekatan pembelajaran saintifik*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Mursid. (2015). *Pengembangan pembelajaran paud*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ngalimun, Faddillah, H. & Ariani, A. (2013). *Perkembangan dan pengembangan kreativitas*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Nurrahman, A. (2017). Peran serta media pembelajaran dalam memfasilitasi belajar anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak* 7(2). 101-105. <https://doi.org/10.21831/jpa.v7i2.24453>
- Permendikbud. (2014). *Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan RI nomor 137, tahun 2014, tentang standar nasional pendidikan anak usia dini*.
- Pribadi, B. (2011). *Langkah penting merancang kegiatan pembelajaran yang efektif dan berkualitas. Model desain sistem pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Khadijah. (2016). *Pengembangan kognitif anak usia dini*. Medan: IKAPI.
- Sanaky, H. A. H. (2013). *Media pembelajaran interaktif-inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Suyadi & Maulidya. (2013). *Konsep dasar paud*. Bandung: Remaja Roesdakarya.
- Suyanto, S. (2005). *Dasar-dasar pendidikan PAUD*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Tim. (2016). *Buku panduan praktikum sains dalam pendidikan anak usia dini*. Universitas Sriwijaya: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
- Yusuf, L. N. (2012). *Psikologi perkembangan anak & remaja*. Bandung: Remaja Roesdakarya.
- Widoyoko, E. P. (2017). *Evaluasi program pelatihan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Zaman, B., Hernawan, A.H. dan Eliyawati, C. (2005). *Media dan sumber belajar TK*. Modul universitas terbuka. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.