

**PENGEMBANGAN PAPER CRAFT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
PENGENALAN ALAM SEMESTA PADA ANAK KELOMPOK B
TK KARTIKA IV-89 BANGKALAN**

Chrysta Vitasari Jasmine

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Email : efannisalsa@gmail.com

Marsudi, S.Pd., M.Pd.

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Email : marsudi@unesa.ac.id

Abstrak

Latar belakang penelitian ini adalah kurangnya penggunaan media dalam proses belajar mengajar pada kelompok B TK Kartika IV-89 Bangkalan. Proses belajar mengajar di dalam kelas tidak sepenuhnya didukung dengan media yang menarik, sehingga siswa mudah merasa bosan terhadap pembelajaran. Salah satunya pada tema alam semesta (benda langit) yang tidak didukung dengan alternatif media pembelajaran yang semestinya, untuk itu peneliti mengembangkan media pembelajaran tema alam semesta (benda langit) dalam bentuk *papercraft*. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Proses pengumpulan data penelitian dengan metode observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket atau kuesioner. Sedangkan teknik analisis data dalam bentuk reduksi dan penyajian data.

Proses pengembangan media pembelajaran *papercraft* alam semesta (benda langit), yaitu diawali dengan analisis siswa dan kurikulum yang digunakan, kemudian menentukan konsep pengembangan, baik konsep kreatif maupun konsep visual. Kemudian membuat desain media *papercraft* dengan mempersiapkan semua alat dan bahan yang dibutuhkan, membuat sketsa/*thumbnail*. Sketsa/*thumbnail* yang sudah jadi kemudian diwujudkan dalam bentuk vektor dan diberi warna sesuai dengan konsep, menggunakan aplikasi *coreldraw X7*. Desain yang sudah dicetak kemudian dirangkai menjadi media guru dan media siswa sesuai konsep. Media ini diterapkan pada kelompok B TK Kartika IV-89 Bangkalan. Pada uji coba pertama dilakukan dengan 7 orang siswa dan diperoleh hasil persentase sebanyak 82,1% dan pada uji coba pemakaian dengan jumlah siswa sebanyak 34 orang siswa diperoleh hasil persentase sebanyak 93,8%. Dengan demikian penerapan media ini sangat efektif, dan siswa sangat antusias dalam melakukan setiap kegiatan dengan media *papercraft*.

Kata kunci: *Papercraft, Media, Pengembangan, Alam Semesta, Benda Langit*

Abstract

The background of this study is the lack of use of media in the teaching and learning process in the B TK Kartika IV-89 Bangkalan group. The teaching and learning process in the classroom is not fully supported by interesting media, so students are easily bored with learning. One of them is on the theme of the universe (celestial bodies) which is not supported by the alternative learning media that is supposed to be, for this reason researchers have developed a learning media theme of the universe (celestial bodies) in the form of *papercraft*. This study uses the Research and Development (R & D) method. The process of collecting data is by observation, interviews, documentation, and questionnaires. While data analysis techniques are in the form of data reduction and presentation.

The process of developing learning media for the universal *papercraft* (celestial bodies), which begins with the analysis of students and the curriculum used, then determines the concept of development, both creative concepts and visual concepts. Then design paper paper media by preparing all the tools and materials needed, making sketches / thumbnails. The finished sketches / thumbnails are then realized in vector form and colored according to the concept, using the *Coreldraw X7* application. The printed designs are then assembled into teacher media and student media according to the concept. This media is applied to the B TK Kartika IV-89 Bangkalan group. In the first trial conducted with 7 students and obtained percentage results as much as 82.1% and in the use trial with a total of 34 students obtained percentage results of 93.8%. Thus the application of this media is very effective, and students are very enthusiastic in doing every activity with *papercraft* media.

Keywords: *Papercraft, Media, Development, Universe, Celestial Objects*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu lembaga pendidikan yang membantu mengembangkan potensi alamiah yang dimiliki seorang anak, serta memberikan pengetahuan baru

bagi mereka. Mengembangkan hal-hal tersebut perlu memperhatikan beberapa aspek seperti menyesuaikan dengan kebutuhan anak, menghadirkan suasana yang menyenangkan dan kondusif, menggunakan media yang edukatif dan interaktif, serta mengintegrasikan

seni ke dalam pembelajaran. Untuk menghadirkan suasana yang menyenangkan dan kondusif perlu didukung dengan media pembelajaran yang edukatif dan interaktif sesuai dengan materi pembelajaran dan metode penyampaian yang tepat, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Media adalah alat bantu untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya proses belajar terjadi (Briggs dalam Musfiqon, 2012:27). Media pembelajaran digunakan sebagai pengantar informasi dari guru kepada siswa, sehingga memudahkan guru menyampaikan materi pembelajaran serta memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru dengan baik. Jadi, media pembelajaran sangat berperan penting dalam proses belajar mengajar di kelas, terutama untuk pendidikan anak usia dini. Selain itu, bervariasinya media pembelajaran yang digunakan juga berpengaruh terhadap proses belajar di kelas. Namun, terkadang kegiatan belajar mengajar yang terjadi hanya menggunakan media seadanya dan dipergunakan secara berulang-ulang dan bahkan pada tema tertentu tidak menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Hal ini juga terjadi pada TK Kartika IV-89 Bangkalan yaitu anak kelompok B. Berdasarkan hasil pengamatan (3 Maret 2018) pada saat pembelajaran tema alam semesta (benda langit “bintang”), guru menjelaskan kepada siswa dengan metode tanya jawab dan ceramah, namun kegiatan tersebut berjalan monoton dan kurang bermakna tanpa adanya media pembelajaran. Hal ini yang membuat anak mudah merasa bosan dan tidak memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru. Hal ini juga dipertegas oleh salah seorang guru kelas B, terbatasnya media pembelajaran yang ada di sekolah serta sulitnya menemukan media-media baru yang sesuai dengan tema pembelajaran. Selain itu, keterbatasan waktu yang ada untuk mempersiapkan media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Maka diperlukan alternatif media pembelajaran yang lain tentang alam semesta yang belum pernah digunakan sebelumnya sehingga dapat meningkatkan minat anak dalam belajar, salah satunya dengan media pembelajaran *papercraft*. *Papercraft* merupakan turunan dari seni melipat kertas yang di dalamnya terdapat kegiatan menggunting, melipat, dan menempel.

Berdasarkan hasil penelitian Umami yang dimuat di jurnal PG-PAUD UNESA (2015:6), penggunaan media *paper toy/papercraft* berpengaruh sangat signifikan terhadap kemampuan motorik halus anak. Kemampuan motorik halus anak merupakan keterampilan yang membutuhkan keselarasan otot-otot gerak halus seperti otot jari maupun pergelangan

tangan. Hal ini dapat dilatih dengan kegiatan yang ada dalam media *papercraft*. Oleh karena itu, penulis memilih media *papercraft* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk memberikan informasi dan pengenalan alam semesta yang bersifat interaktif, menarik, dan sesuai dengan kemampuan maupun kebutuhan anak.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian pengembangan *papercraft* sebagai media pembelajaran pengenalan alam semesta pada kelompok B TK Kartika IV-89 Bangkalan adalah metode penelitian dan pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan Sugiono. Menurut Sugiyono (2015:407) metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Reserch and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Peneliti mengambil 8 langkah penelitian dan pengembangan Sugiono, yaitu:

Potensi penelitian ini adalah pemanfaatan kertas sebagai media pembelajaran *papercraft* untuk mengenalkan tema alam semesta pada anak. Sedangkan yang menjadi permasalahan, selama ini tidak menggunakan media pembelajaran dalam menjelaskan tema alam semesta pada anak.

Pengumpulan data melalui studi pustaka dengan mengunjungi berbagai toko buku, melalui situs internet, studi dokumentasi dengan mempelajari kurikulum yang digunakan pada sekolah tersebut, portofolio kegiatan pembelajaran, observasi pelaksanaan pembelajaran, dan wawancara dengan kepala sekolah serta guru kelompok B TK Kartika IV-89 Bangkalan.

Desain produk; perancangan desain melalui langkah-langkah sebagai berikut:

1. Analisis kurikulum
 - a. Menentukan topik materi
 - b. Menentukan tujuan pembelajaran
 - c. Mendeskripsikan materi pembelajaran
2. Visualisasi desain
 - a. Sketsa awal secara manual
 - b. Desain dengan menggunakan computer pada aplikasi *sketchup* atau *coreldraw*
 - c. *Mock up* desain

Validasi desain dengan cara meminta penilaian tentang keefektifan desain media dengan menggunakan angket penilaian yang diajukan kepada para ahli yang telah berpengalaman dalam bidangnya, yaitu ahli media dan ahli materi. Validator ahli media

yaitu ibu Asidigisianti Surya P., S.T., M.Pd., sedangkan validasi materi dilakukan oleh validator ahli materi yaitu ibu Juhariyah selaku guru TK Kartika IV-89 Bangkalan. Revisi desain dilakukan bila ditemukan kekurangan atau kelemahan dari media berdasarkan masukan ahli materi dan ahli media yang disampaikan melalui instrument validasi.

Uji coba produk merupakan uji coba terbatas yang dilakukan pada produk yang telah direvisi guna mengetahui kesesuaian produk tersebut, uji coba ini dilakukan dengan subjek uji coba terbatas 5-7 orang siswa kelompok B TK Kartika IV-89 Bangkalan yang dipilih secara acak oleh guru kelas. Hasil uji coba terbatas berupa lembar observasi awal berupa angket penilaian kegiatan siswa pada saat pembelajaran menggunakan media *papercraft* tersebut. Jika dalam uji coba produk atau uji coba terbatas ditemukan kekurangan atau kelemahan, maka perlu dilakukan perbaikan pada produk tersebut.

Uji coba pemakaian adalah langkah terakhir dalam penelitian ini. Ujicoba pemakaian akan dilakukan pada 34 siswa dan 2 orang guru kelas B TK Kartika IV-89 Bangkalan. Uji coba pemakaian dilakukan dengan tujuan mengetahui keefektifan produk tersebut untuk mengenalkan alam semesta pada anak. Hasil dari uji coba ini berupa angket penilaian kegiatan siswa pada saat pembelajaran dalam kelas dengan menggunakan media *papercraft*.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dibagi menjadi dua tahap, yaitu tahap reduksi data dan penyajian data. Peneliti mengumpulkan data dari observasi proses pembelajaran di kelas yang berlangsung di kelas berupa instrumen observasi, serta wawancara dengan pihak yang berwenang di sekolah tersebut tentang media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran dengan menggunakan instrumen wawancara. Kemudian, data yang diperoleh dari lapangan dirangkum dalam bentuk laporan terperinci dan hanya berisikan informasi-informasi penting yang dibutuhkan dalam penelitian tersebut.

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Kegiatan belajar mengajar di TK Kartika IV-89 Bangkalan khususnya kelompok B menggunakan media yang seadanya, bahkan pada tema alam semesta (benda langit) guru tidak menggunakan media pembelajaran. Untuk itu, peneliti mengembangkan *papercraft* sebagai media pembelajaran tema alam semesta (benda langit) untuk mempermudah kegiatan belajar mengajar di kelas. *Papercraft* dipilih sebagai media pembelajaran karena bahan utama media ini mudah didapat dan bisa memanfaatkan kertas bekas, bentuk/pola bisa

didapat dengan mudah melalui internet, media ini juga dapat terintegrasi dengan semua tema pembelajaran, serta dapat merangsang motorik halus dan kemampuan kognitif maupun afektif siswa.

TK Kartika IV-89 Bangkalan merupakan yayasan yang dinaungi oleh Kodim 0829 Bangkalan. Tenaga pengajar TK Kartika IV-89 Bangkalan berjumlah 8 guru beserta Kepala TK. Mayoritas pendidikan guru adalah S1 PGTK atau PGPAUD, kecuali satu orang guru senior yang merupakan lulusan SMA dan beliau merupakan guru kelompok B bersama Ibu Juhariyah. Penempatan 2 guru pengajar dalam satu kelas dikarenakan jumlah siswa yang melebihi jumlah ideal siswa TK dalam satu kelas. Jumlah siswa dalam satu kelas yang tidak ideal disebabkan terbatasnya ruang kelas yang ada di TK ini, yaitu berjumlah 4 ruang kelas dengan 30-35 siswa dalam satu kelas. Standar pengelolaan ini telah diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) 137 tahun 2014, pasal 36, butir ke 4 bahwa rasio guru dan siswa usia 4-6 tahun yaitu 1:15.

Proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas kurang menarik, karena keterbatasan media dan kemampuan guru dalam membuat media, yang menjadi faktor penghambat dalam mempersiapkan media pembelajaran karena keterbatasan waktu dan contoh media-media baru. Dalam proses belajar mengajar guru lebih banyak menggunakan metode bercerita dan tanya jawab. Sehingga dibutuhkan alternatif media pembelajaran yang menarik dan menjadikan proses belajar mengajar di dalam kelas menjadi ceria dan menyenangkan bagi siswa maupun guru pengajar.

Proses Pengembangan Media *Papercraft*

1. Analisis Siswa

Objek pengembangan media *papercraft* ini adalah siswa kelompok B TK Kartika IV-89 Bangkalan yang berjumlah 34 orang dengan usia 6-7 tahun. Pada masa ini merupakan masa peralihan siswa dari kelompok bermain menuju pendidikan dasar, sehingga guru mengurangi pembelajaran dengan konteks bermain dan lebih mempersiapkan siswa pada jenjang pendidikan selanjutnya.

2. Analisis Kurikulum

Kurikulum yang diterapkan di TK Kartika IV-89 Bangkalan adalah kurikulum 2013. Pada kurikulum 2013 terdapat Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang menjadi acuan dalam pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas. Dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung setiap hari, harus mencakup 4 Kompetensi Inti dengan beberapa Kompetensi Dasar yang dijabarkan

dalam pembelajaran tematik yang menyangkut beberapa aspek perkembangan siswa. Sedangkan materi serta rencana kegiatan dapat disajikan berkali-kali dengan menyesuaikan tema pembahasan. Seperti pada tema alam semesta (sub tema benda langit) 3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus, 3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya), 3.10 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca), dan 3.13 Mengenal emosi diri dan orang lain, 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus, 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya, 4.10 Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca), 4.13 Menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar.

Berdasarkan KD tersebut, materi yang disampaikan pada anak, antara lain mengembangkan hasil karyanya, menceritakan pengalaman sederhana, mengendalikan emosi, perbuatan baik terhadap sesama, menceritakan isi buku, beradaptasi dengan lingkungan sekitar. Materi-materi tersebut merujuk pada tujuan dari pembelajaran tema alam semesta (sub tema benda langit), yaitu untuk mengenalkan siswa tentang benda langit serta membentuk karakter bersahabat pada siswa.

3. Konsep Pengembangan

a. Konsep Kreatif

Media *papercraft* tema Alam Semesta ini terdiri dari media guru dan media siswa. Media guru terdiri dari tiga media peraga, yaitu bulan, bintang, dan matahari, sedangkan media siswa terdiri dari empat media yaitu media siswa 3M (bulan, bintang, matahari), media mencari dan menghitung bintang, media menempatkan benda langit sesuai waktu bersinarnya, dan media bercerita. Semua media ini dibentuk dengan menggunakan *papercraft* jenis *paper toys* serta ilustrasi bergaya *flat design*.

Media guru (benda langit) dibuat menyerupai benda langit aslinya dan menggunakan ilustrasi wajah yang menyesuaikan dengan ciri benda langit tersebut. Pada media guru bintang terdapat lampu kecil di dalamnya dan diseluruh bidang media terdapat lubang-lubang berbentuk

bintang yang digunakan sebagai lubang keluarnya cahaya untuk memberikan gambaran bahwa bintang dapat bersinar sendiri.

Media siswa terdiri dari empat media siswa, yang pertama adalah media siswa 3M. Pada media ini tingkat kesulitan disesuaikan dengan usia siswa 6-7 tahun. Media ini terdiri dari tiga benda langit, yaitu bulan, bintang, dan matahari dan ilustrasi dari tiga benda langit tersebut dibuat menyerupai benda langit aslinya dengan menyesuaikan media untuk anak.

Media siswa yang kedua adalah media mencari dan menghitung bintang. *Background* media ini disajikan dalam bentuk *scrap frame* dengan ilustrasi alam bebas (langit malam, gunung, pohon-pohon, dan rumah-rumah). Ide dari media ini sendiri berasal dari salah satu film animasi anak, yaitu *Dora The Explorer*, pada salah satu adegannya mengajak anak-anak mencari dan menghitung bintang yang tersembunyi baik di balik awan maupun dibalik semak dan pepohonan.

Untuk kegiatan siswa yang ke tiga adalah media menempatkan benda langit sesuai waktu bersinarnya. Pada media ini *background* disajikan dalam bentuk lembaran A3 dengan empat ilustrasi yang berbeda, yaitu pegunungan, perbukitan, pedesaan dengan rumah-rumah, dan pedesaan dengan bukit tumpukan jerami. Dalam setiap lembar A3 disajikan satu ilustrasi dengan dua perbedaan langit, yaitu langit malam hari dan langit siang hari.

Media siswa yang keempat adalah media bercerita. Disajikan dalam bentuk lembaran A5 dengan teks tentang benda langit di dalamnya.

b. Konsep Visual

Media guru yang terdiri dari tiga media peraga benda langit dibuat dengan ukuran yang berbeda. Media peraga matahari memiliki diameter 30 cm dengan keliling 94,2 cm, dan panjang sinar matahari 14 cm. Pewarnaan media peraga matahari menggunakan teknik gradasi dengan warna-warna panas seperti oranye, merah, dan kuning, untuk menonjolkan kesan silau dan panas dari matahari. Media peraga bulan sendiri mempunyai diameter 24 cm dengan keliling 75,36 cm, menggunakan gradasi warna abu-abu untuk menghadirkan warna yang menyerupai bulan di langit. Sedangkan

media peraga bintang berukuran 30 x 30 cm dengan gradasi warna kuning agar menyerupai warna bintang di langit.

Media siswa terdiri dari empat macam media dengan ukuran dan tampilan yang berbeda-beda. Selain itu, media kegiatan siswa juga disajikan dengan warna-warna yang cerah dan disukai oleh siswa dan dipertegas dengan teknik gradasi warna.

Media siswa 3M (bulan, bintang, dan matahari) dibuat dalam bentuk lembaran A3 yang dibagi menjadi dua lembar berpola berukuran A4, yaitu pola bagian depan dan pola bagian belakang. Untuk media 3M bulan menggunakan gradasi warna abu-abu, dan pada media 3M matahari menggunakan gradasi warna oranye hingga kuning, sedangkan pada media 3M bintang disajikan dengan 4 warna berbeda dengan masing-masing gradasi warnanya, yaitu kuning, biru, merah, dan hijau.

Media siswa mencari dan menghitung bintang berbentuk *scrap frame* dengan ukuran A3 dan terdiri dari 4 *layer*. *Layer* pertama adalah ilustrasi langit malam, *layer* kedua ilustrasi pegunungan, perbukitan, dan tumpukan jerami yang menggunung, *layer* ketiga merupakan ilustrasi pedesaan dengan pepohonan, dan *layer* keempat merupakan ilustrasi pohon dan semak-semak. Pada media ini menggunakan warna-warna yang cerah dengan gradasi warna, seperti hijau, coklat, biru, dan krem. Sedangkan untuk bintang-bintangnya disajikan dengan tiga warna dan gradasinya, yaitu kuning, merah, dan hijau.

Media siswa menempatkan benda langit sesuai waktu bersinarnya berbentuk lembaran berukuran A3 dengan dua ilustrasi di dalamnya. Masing-masing ilustrasi berukuran setara dengan A5. Warna-warna yang digunakan seperti hijau, biru, kuning, krem, dan coklat. Untuk matahari dan bulan, bentuk dan warna media sama dengan media 3M namun dengan ukuran yang lebih kecil, sedangkan untuk bintang-bintang dibentuk dengan origami menggunakan warna kuning, hijau, biru, dan merah dengan ukuran 1 cm/bintang.

Media siswa yang terakhir adalah media bercerita. Pada media ini disajikan ilustrasi benda-benda langit seperti planet-planet, dengan teknik gradasi warna dan menggunakan warna-warna cerah seperti ungu, oranye, biru, kuning, krem, dan hijau.

Media ini berbentuk lembaran berukuran A5 dengan teks bacaan tentang benda langit bintang di dalamnya.

4. Proses Desain

Media pembelajaran *papercraft* terdiri dari dua media yaitu media guru dan media siswa seperti yang dijelaskan sebelumnya. Proses desain media terdiri dari beberapa tahapan, yaitu mempersiapkan alat-alat dan bahan antara lain pensil, gunting, penggaris, cutter, laptop, *scanner*, mesin cetak, lem kertas, *double tipe*, penghapus, duplek, gabus, *art paper* A3, kertas A4, *sketch book*, *volcrow*, dan lem G (lem china).

Selanjutnya membuat sketsa/*thumbnail* pada kertas secara manual, kemudian di-*scanning* dan diwujudkan dalam bentuk vektor menggunakan aplikasi *coreldraw X7*. Sketsa terdiri dari dua bagian media, yaitu media guru dan media siswa. Kemudian dilakukan proses pewarnaan, Pewarnaan dengan menggunakan warna-warna yang cerah dan disukai anak, namun tidak merubah warna aslinya.

Proses pencetakan menggunakan jenis *art paper* 160 dan 260 gsm. *Art paper* 160 gsm dipilih untuk media yang digunakan oleh anak agar tidak mengalami kesulitan dalam saat melipat. Selain itu, *art paper* memiliki permukaan yang pengkilap dan tidak pecah saat dilipat, sehingga tidak memerlukan proses *laminasi* (pelapisan dengan plastik).

Proses pemotongan dilakukan dengan menggunakan gunting, *cutter*, dan penggaris. Media yang dipotong adalah media guru dan media kegiatan anak, kecuali media kegiatan membuat bintang (kegiatan 3M). Selanjutnya media yang telah dipotong dirakit menjadi media guru dan media siswa. Proses ini perekatan media menggunakan lem G, agar media kokoh dan tidak mudah rusak saat digunakan oleh siswa. Berikut disajikan hasil produk:

a. Media Guru



Gambar 1. Media Guru Bulan

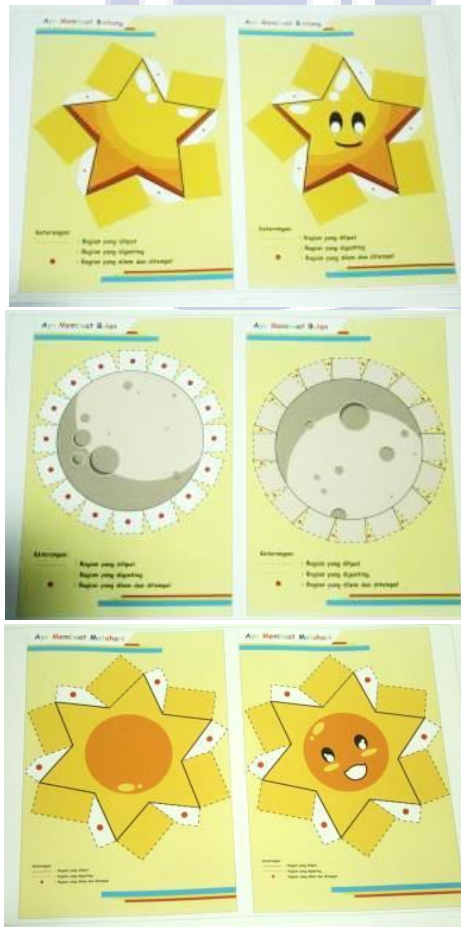


Gambar 2. Media Guru Matahari



Gambar 3. Media Guru Bintang

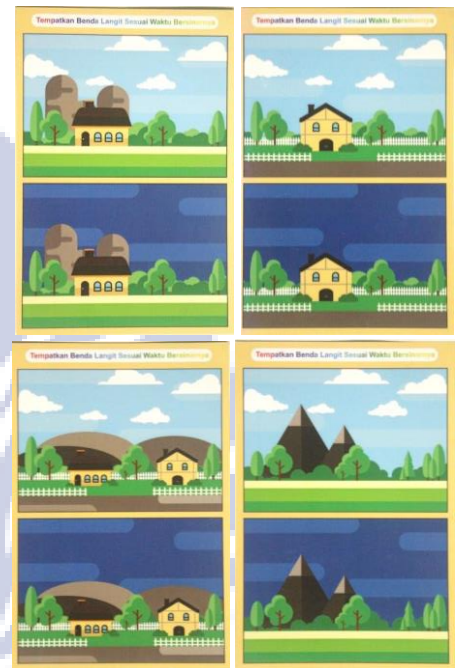
b. Media Siswa



Gambar 4. Media Siswa 3M Bulan, Bintang, Matahari



Gambar 5. Media Siswa Mencari dan Menghitung Bintang



Gambar 6. Media Siswa Menempatkan Benda Langit Sesuai Waktu Bersinarnya



Gambar 7. Media Siswa Bercerita

5. Proses Validasi

Media yang sudah jadi kemudian divalidasi untuk mengetahui kekurangan dari media. Penilaian media antara lain kelayakan bahan, kesesuaian dengan materi, kesesuaian dengan usia siswa. Hasil penilaian yang diberikan oleh ahli media yaitu 97,8% untuk media guru dan 94% untuk media siswa, sedangkan ahli materi memberikan penilaian

dengan persentase 85,5% untuk media guru dan 91,2% untuk media siswa. Penilaian yang diberikan menundukkan bahwa media *papercraft* sudah layak digunakan, namun masih perlu dilakukan revisi agar media benar-benar layak digunakan. Saran yang diberikan oleh validator ahli untuk media guru ukuran media perlu diperbesar, pada media bulan ditambahkan ilustrasi kawah bulan, pada media matahari buat jilatan matahari mengelilingi ilustrasi wajah dari matahari, sedang pada media bintang disarankan untuk menghilangkan lampu.

Untuk media siswa disarankan untuk merubah warna langit malam lebih gelap serta memperluas area langit, upada media 3M bulan perlu ditambahkan ilustrasi wajah, pada media menempatkan benda langit disarankan untuk memperbesar ukuran menda langit bintang, pada media mencari dan menghitung bintang disarankan untuk menambah *slide* menjadi 8 *slide*, sedangkan pada media bercerita disarankan untuk membatasi konteks bacaan siswa.

Hasil penilaian media oleh validator ahli setelah dilakukan revisi, ahli materi memberikan penilaian sebesar 100% untuk media guru dan 98% untuk media siswa, sedangkan ahli materi memberikan penilaian dengan persentase 96,3% untuk media guru dan 97,8% untuk media siswa. Hasil ini menunjukkan bahwa media *papercraft* telah layak digunakan pada tahap berikutnya.

Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas dilakukan bersama kelompok B TK Kartika IV-89 Bangkalan, dengan 5-7 orang siswa sebagai subjek uji coba terbatas. Uji coba ini dilakukan pada hari Jum'at, 04 Mei 2018. Bu Juhariyah selaku wali kelas kelompok B TK Kartika IV-89 mengobservasi aktivitas siswa selama pembelajaran dengan media *papercraft*, serta memberikan penilaian kelayakan pada media yang digunakan tersebut.

Hasil penilaian uji coba terbatas, dari 7 orang siswa terdapat 2 orang siswa yang terlihat kurang aktif dalam kegiatan apresiasi media pembelajaran *papercraft*. Sedangkan pada tahap kegiatan siswa berkreasi membuat bentuk bintang (3M), semua siswa berperan aktif dalam kegiatan tersebut, walaupun pada awal kegiatan, siswa bernama Naila tidak mau mengikuti kegiatan tersebut karena merasa tidak nyaman dengan keramaian. Namun, setelah keadaan kelas tidak begitu ramai, ia mau

mengerjakannya hingga selesai. Pada tahap kegiatan menghitung bintang, 3 dari 7 orang siswa kurang berperan aktif dalam kegiatan ini. Sedangkan pada tahap kegiatan bercerita sambil bertanya jawab, semua siswa ikut berperan aktif didalamnya.

Revisi Setelah Uji Coba Terbatas

Pada tahap ini, media pembelajaran *papercraft* mendapatkan sedikit revisi pada kegiatan siswa mencari dan menghitung bintang. Peneliti merevisi media ini dengan menambahkan duplek pada kedua sisi kanan dan kiri serta bagian belakang media, selain itu juga pada bagian bawah media diberikan tambahan duplek agar lebih kokoh dan dapat terlihat jelas bila diletakkan di tengah-tengah siswa.

Uji Coba Pemakaian

Uji coba Pemakaian merupakan tahap akhir dari penelitian ini, yang dilaksanakan pada hari rabu, 9 Mei 2018. Uji coba dilaksanakan di TK Kartika IV-89 Bangkalan, dengan subjek uji coba yaitu 32 siswa kelompok B dan 1 guru pengajar. Dalam penelitian ini, bu Juhariyah berperan sebagai observator dan mengisi lembar observasi kegiatan siswa yang disediakan oleh peneliti. Lembar observasi ini merupakan lembar penilaian dalam tahap uji coba luas yang hasilnya menjadi penentu kelayakan media. Berikut table hasil uji coba pemakaian:

Tabel 1
Tabel Hasil Observasi Aktivitas Siswa
Media Pembelajaran *Papercraft* Benda Langit

No	Butir	Penskoran				
		1	2	3	4	5
Aspek Apresiasi						
1	Siswa menunjukkan sikap senang dengan media <i>papercraft</i> tema Alam Semesta (Benda Langit)	√				
2	Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tema Alama Semesta (Benda Langit) dengan media <i>papercraft</i>	√				
3	Siswa mengajukan pertanyaan tentang media <i>papercraft</i> yang akan digunakan (contoh: apa saja yang akan dikerjakan?, bagaimana cara membuatnya?)	√				
Aspek 3M (Menggantung, Melipat, Menempel)						

No	Butir	Penskoran				
		1	2	3	4	5
1	Siswa menunjukkan sikap senang dan antusias dalam kegiatan 3M membuat benda langit	√				
2	Siswa tidak mengalami kesulitan dalam pembuatan <i>papercraft</i> benda langit		√			
3	Siswa mampu membuat benda langit dengan kegiatan 3M dengan baik		√			
Aspek Mencari dan Berhitung Bintang						
1	Siswa mampu menemukan semua bintang yang tersembunyi	√				
2	Siswa mampu mengelompokkan bintang-bintang sesuai warna	√				
3	Siswa mampu menghitung jumlah bintang dengan benar	√				
4	Siswa mampu menulis jumlah bintang dengan baik dan benar	√				
Aspek Bercerita dan Tanya Jawab						
1	Siswa mampu membacakan konsep bintang dengan baik dan benar	√				
2	Siswa menceritakan pengalaman tentang pembelajaran Alam semesta (Benda Langit) dengan penggunaan media <i>papercraft</i> yang telah dibuat		√			
3	Siswa mampu menjawab pertanyaan tentang media <i>papercraft</i> yang telah dibuat		√			

Keterangan:

$$\text{Persentase hasil (X)} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh } (\sum f)}{\text{Jumlah skor maksimal (F)}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase hasil skor 4} = \frac{4 \times 4}{5 \times 13} \times 100\% = \frac{16}{65} \times 100\% = 24,6\%$$

$$\text{Persentase hasil skor 5} = \frac{5 \times 9}{5 \times 13} \times 100\% = \frac{45}{65} \times 100\% = 69,2\%$$

$$\text{Jumlah persentase keseluruhan } 24,6\% + 69,2\% = 93,8\%$$

Bedasarkan hasil penilaian tersebut, diperoleh skor sebesar 93,8% termasuk dalam kriteria sangat baik dan layak digunakan tanpa revisi. Pada opsi komentar, ibu Juhariyah menuliskan bahwa anak-anak merasa senang dengan media *papercraft* dan antusias dalam mengerjakan kegiatan tersebut.

Berdasarkan penilaian di atas dalam aspek apresiasi, 3 aspek apresiasi mendapatkan nilai 5 yang dapat dinyatakan bahwa siswa sangat mengapresiasi media *papercraft* ini. Hal ini juga ditunjukkan oleh siswa, ketika guru menerangkan menggunakan media *papercraft* (bulan, bintang, matahari) siswa sangat senang dan menjawab semua pertanyaan dengan lantang. Selain itu, beberapa dari siswa mengajukan pertanyaan seputar konsep waktu benda langit bersinar.

Saat mengerjakan media siswa 3M (membuat bintang, bulan, matahari), terlihat siswa begitu antusias dan tidak sabar untuk membuat *papercraft* benda langit tersebut. Selain itu ketika mereka mengerjakan terlihat sangat fokus dan ingin menyelesaikannya dengan baik. Meski beberapa dari mereka merasa kesulitan dalam mengerjakan, tetapi mereka tidak menyerah dan terus menyelesaikannya hingga menjadi bentuk 3 dimensi. Untuk membentuk karakter bersahabat, beberapa dari siswa yang telah selesai dalam kegiatan 3M diminta untuk membantu temannya yang belum selesai dan mereka sangat antusias sekali untuk membantu dan bekerjasama dengan temannya. Namun, ada salah seorang siswa yang tidak ingin dibantu oleh temannya, hal ini karena ia ingin menyelesaikan tugasnya dengan usahanya sendiri.

Selain antusias dengan kegiatan 3M, siswa-siswa juga sangat antusias dalam kegiatan mencari dan menghitung bintang terlihat dari penilaian dengan mendapat skor 5 dari setiap aspek penilaian mencari dan menghitung bintang. Hal ini terlihat ketika mereka bersama-sama dalam satu kelompok mencari bintang yang tersembunyi pada media dan menghitung jumlah bintang yang ada. Proses menghitung bintang perlu di ulang beberapa kali, karena siswa kurang teliti dan terburu-buru dalam menghitung. Sehingga guru meminta kepada siswa untuk bekerja sama dengan baik “yang nunjuk bintang satu orang, yang lain menghitung bersama-sama yang keras”.

Pada kegiatan bercerita dan tanya jawab, satu kelompok hanya satu orang yang membacakan cerita sedangkan siswa yang lain mendengarkan. Setelah selesai bercerita, guru sambil mengajukan pertanyaan pada kelompok tersebut tentang topik yang dibacakan oleh temannya.

PENUTUP

Simpulan

Penggunaan media pebelajaran sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar di dalam kelas terutama pada pendidikan anak usia dini, salah satunya di TK Kartika IV-89 Bangkalan. Untuk itu dikembangkan media *papercraft* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran. Pengembangan media *papercraft* sendiri melalui beberapa tahapan antara lain menentukan topik/tema, konsep desain media *papercraft*, perwujudan konsep ke dalam karya dimulai dengan mempersiapkan alat dan bahan, membuat sketsa/*thumbnail* manual yang digunakan sebagai acuan desain dengan cara discan. Desain yang telah dipindai, diubah menjadi vektor dan diwarnai dengan menggunakan *coreldraw X7*. Selanjutnya media dicetak dengan menggunakan jenis kertas *art paper* dengan ketebalan yang disesuaikan dengan kebutuhan media, kemudian media dirakit sesuai dengan konsep.

Media yang telah jadi kemudian diterapkan pada kelompok B TK Kartika IV-89 Bangkalan, kriteria yang diamati pada siswa adalah kegiatan siswa dengan media *papercraft*, seperti memperhatikan penjelasan guru, menjawab pertanyaan, bercerita, mencari bintang, berhitung, dan melakukan kegiatan 3M. Uji coba pertama dilakukan dengan 7 orang siswa dan diperoleh hasil persentase sebanyak 82,1% dan pada uji coba pemakaian dengan jumlah siswa sebanyak 34 orang siswa diperoleh hasil persentase sebanyak 93,8%. Dengan demikian penerapan media ini sangat efektif, dan siswa sangat antusias dalam melakukan setiap kegiatan dengan media *papercraft*.

Saran

Peneliti menyarankan agar setiap guru terutama guru pendidikan anak usia dini untuk lebih kreatif dan inovatif dalam metode mengajar maupun mempersiapkan media pembelajaran dan berusaha untuk selalu menggunakan media pada setiap tema dan sub tema, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Bagi peneliti selanjutnya disarankan agar dapat mengembangkan media *papercraft* pada tema-tema pembelajaran yang lain, serta dapat menggunakan *papercraft* yang lebih menari, inovatif, dan kreatif untuk mengembangkan kemampuan-kemampuan dasar anak lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta

Depdikbud. 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdikbud

Depdikbud. 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdikbud

Depdiknas. 2003. *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas

Kartono, Kartini. 2007. *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)*. Bandung: CV. Mandar Maju

Kustiawan, Usep. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Gunung Samudra.

Mulyani, Novi. 2016. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Kalimedia.

Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustaka

Oemar, Eko.A.B. 2006. *Desain Dua Matra*. Surabaya: Unesa University Press

Rusdyana, Risyia. 2015. *Papertoys Sebagai Media Belajar Cerita Rakyat Untuk Anak Tk Bina Insani*. Jurnal Pendidikan Seni Rupa Volume 3 Nomor 1

Sadiman, Arif S., dkk. 2006. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sulianta, Feri dan Variant, Johan. 2010. *Papercraft Dari Desain Kreatif Hingga Bisnis*. Jakarta: PT. Gramedia

Susanto, Mikke. 2002. *Diksi Rupa*. Yogyakarta: Kanisius.

Umami, Yuniarta Syarifatul. 2015. *Pengaruh Media Papertoy Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B*. Jurnal PG-PAUD UNESA

Archives. *Sejarah Papercraft*. (Online) <https://seven7tutorial.wordpress.com/tag/sejarah-papercraft/>. Diakses pada 25 Januari 2018, 11.39 WIB

Kerenmagz. *Mengenal Ragam Jenis Papercraft*. (Online) <http://kerenmagz.blogspot.co.id/2016/12/ragam-jenis-papercraft.html>. Diakses pada 25 Februari 2018, 08.28 WIB