

# Pentingnya Pengembangan Media Pembelajaran pada TK Aisyiyah 3 Kelompok B

Nabilah Chairunisah<sup>1</sup>, Dyah Lyesmaya<sup>2</sup>, Diah Andika Sari<sup>3</sup>,  
Muhammad Ashaq Gery<sup>4</sup>

<sup>1,3,4</sup>Universitas Muhammadiyah Jakarta, Kota Tangerang Selatan, Indonesia

<sup>2</sup>Universitas Muhammadiyah Sukabumi, Kota Sukabumi, Indonesia

[ishaqgery09@gmail.com](mailto:ishaqgery09@gmail.com)

**Abstrak.** Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran agar peserta didik bisa memiliki minat dan ketertarikan terhadap materi pembelajaran yang disampaikan. Hanya saja dalam menggunakan media pembelajaran, guru harus bisa memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan serta guru pun harus menyesuaikan dengan karakter dari peserta didik dalam memilih media pembelajaran. Untuk meningkatkan pengembangan media pembelajaran pada TK-B Aisyiyah 3 Cipetir, Sukabumi tahun ajaran 2023/2024. Tujuan penelitian ini untuk menerapkan metode pengembangan yang dapat digunakan adalah penerapan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran yang interaktif dapat dipahami sebagai suatu perangkat lunak yang tersusun dari penggabungan berbagai elemen multimedia seperti animasi, gambar, video dan serta media pembelajaran berbasis teknologi (PPT, Proyektor, laptop, dll) yang disajikan secara interaktif untuk tujuan dalam pembelajaran dan pengajaran. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus, yang setiap siklus itu terdiri dari 4 tahapan: Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi, Refleksi. Hasil penelitian menunjukkan penerapan pengembangan media pembelajaran berjalan dengan baik karena menunjukkan peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa dari akhir siklus I sebesar 72,22% dan pada akhir siklus II sebesar 88,21% yang merupakan peningkatan yang baik. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran yang baru di TK Aisyiyah 3 Cipetir dapat meningkat dan berhasil.

**Kata kunci:** *media pembelajaran, pengembangan, anak usia dini/TK.*

## 1. Pendahuluan

Pendidikan sangat berperan penting dalam sebuah proses belajar mengajar agar peserta didik menjadi peserta yang terdidik, baik dalam penerapan ilmu yang diserap olehnya. Pendidikan sendiri merupakan sarana untuk mengembangkan segala potensi yang tersimpan dalam diri manusia. Melalui pendidikan manusia dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Pada hakikatnya pendidikan bertujuan untuk mencerdaskan bangsa. Seperti halnya bangsa Indonesia mempersiapkan generasinya sebagai pelaksanaan dan pembangunan nasional dalam segala bidang, baik dimasa sekarang maupun dimasa yang akan datang.

Pendidikan adalah proses pembentukan kecakapan-kecakapan yang

fundamental secara intelektual dan emosional kearah alam dan sesama manusia (Abdul Rachman Shaleh, 2005: 2). Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (UU No 20 Tahun 2003). Pendidikan memberikan bimbingan atau pertolongan dalam mengembangkan kepribadian manusia. Pengembangan kepribadian manusia tanpa melalui pendidikan dan pengarahan manusia bagaikan angin yang berlalu tanpa arah. Selain untuk kepentingan duniawi, pendidikan juga berguna untuk kepentingan ukhrowi manusia untuk melakukan sebuah usaha yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok instansi yang bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan manusia agar dapat menghadapi tantangan masa depannya.

Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik. Pengembangan juga mempunyai proses yang dipakai untuk meneliti dan mengembangkan suatu produk dalam dunia pendidikan. Produk yang dimaksud disini bukan hanya seperti buku, teks, dan video pembelajaran tapi juga aplikasi perangkat lunak. pengembangan lebih realistik, bukan sekedar idealisme pendidikan yang sulit diterapkan dalam kehidupan akan tetapi suatu langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Macam macam pengembangan antara lain, program pengembangan nilai moral agama, program pengembangan fisik motorik, program pengembangan kognitif, program pengembangan bahasa, program pengembangan sosial emosional dan program pengembangan seni.

Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar (Gagne, 1970: 1). Media adalah suatu benda yang tidak bisa lepas dari pembelajaran anak usia dini sebagaimana media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh anak usia dini. Media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan tersebut. Jika anak usia dini tidak memungkinkan dibawa ke objek langsung yang dipelajari, maka objeknyalah yang dibawa kepada anak usia dini. Objek yang dimaksud bisa dalam bentuk nyata, miniatur, model, maupun bentuk gambar-gambar yang dapat disajikan secara audio visual dan audial (Rohaniahmad, 1997: 32). Media juga menjadi segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian anak usia dini sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, di dengar, dan dibaca, sehingga mampu menjadi alat bantu yang berguna untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima yang menarik untuk digunakan. Dengan menggunakan media, proses pengajaran akan tersampaikan dengan baik dan pembelajaran tidak

menjadi monoton, sehingga target yang diharapkan bisa terlaksana dengan baik. Media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat penting dalam memfasilitasi siswa untuk memperoleh ilmu atau manfaat secara konkret.

Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan pembelajaran dimana guru berperan sebagai penyampaian informasi dan dalam hal ini guru sebaiknya menggunakan berbagai media ajar yang sesuai (Aisyah Nurhikmah dkk, 2023). Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan pembelajaran dalam kaitannya dengan model pembelajaran langsung, yaitu guru dapat melakukan pemberian informasi kepada peserta didik menggunakan media pembelajaran yang tepat. Menurut Heinich yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011:4), media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima.. Media pembelajaran yang sesuai dengan TK Aisyiyah 3 Cipetir, sukabumi melalui suatu kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga materi yang telah diberikan oleh guru kepada peserta didik bisa diserap secara optimal. Selain itu media pembelajaran sangat dibutuhkan dan berperan sangat penting dalam perkembangan peserta didik di sekolah TK Aisyiyah 3 Cipetir, sukabumi agar ilmu dan materi yang mereka dapatkan dari seorang guru bisa diserap dengan baik.

Dalam proses pengembangan media pembelajaran di TK Aisyiyah 3 Cipetir, sukabumi, dibutuhkan metode yang tepat agar peserta didik dapat memahami dengan baik dan mengembangkan keterampilan yang diperlukan. Salah satu jalan dalam penerapan pengembangan yang dapat digunakan adalah penerapan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran yang interaktif dapat dipahami sebagai suatu perangkat lunak yang tersusun dari penggabungan berbagai elemen multimedia seperti animasi, gambar, video dan serta media pembelajaran berbasis teknologi (PPT, Proyektor, laptop, dll) yang disajikan secara interaktif untuk tujuan dalam pembelajaran dan pengajaran. Seperti yang dikatakan Gagne dan Briggs (1975) dalam Arsyad (2011:4), media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antarlain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), fotogambar, grafik, televisi, dan komputer. Secara umum pengembangan media pembelajaran mempunyai kelebihan yakni kegiatan pembelajaran dapat menjadi lebih menyenangkan, interaktif, pemakaian waktu pembelajaran dipersingkat, kualitas belajar siswa meningkat, dan proses belajar mengajar dapat berjalan di mana saja dan setiap saat serta dapat meningkatkan sikap belajar siswa (Pebriyantiet al., 2021:51).

Berdasarkan hasil observasi dan prakter mengajar yang dilakukan peneliti pada TK Aisyiyah 3 Cipetir, sukabumi 2024. Ada beberapa peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami pengembangan media pembelajaran yang baru sehingga kurangnya keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Sementara itu dalam pengemabangan media pembelajaran ini diperlukan pembiasaan secara aktif yang

melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran mengajar, agar pengajar dapat memberikan media pembelajaran yang efisien dan tidak membosankan bagi peserta didik. Oleh karena itu media pembelajaran dapat membuat sebuah pembelajaran menjadi menarik sehingga membuat siswa aktif dan menarik dalam mengikuti pembelajaran (Sari & Harjono, 2022: 372). Hal ini juga sejalan dengan tanggapan Hamalik (dalam Wahyuningtyas, 2020:24) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, serta membangkitkan motivasi bagi peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Sedangkan penelitian ini bertujuan untuk menerapkan pengembangan media pembelajaran melalui metode pengajaran yang lebih inovatif dan interaktif dengan memanfaatkan media pembelajaran seperti media motorik halus/kasar, media gambar, media bahasa, media angka, dll. Media pembelajaran akan memberikan wawasan yang berharga tentang bagaimana media pembelajaran dikelas yang akan diberikan kepada peserta didik untuk meningkatkan pengalaman belajar peserta didik.

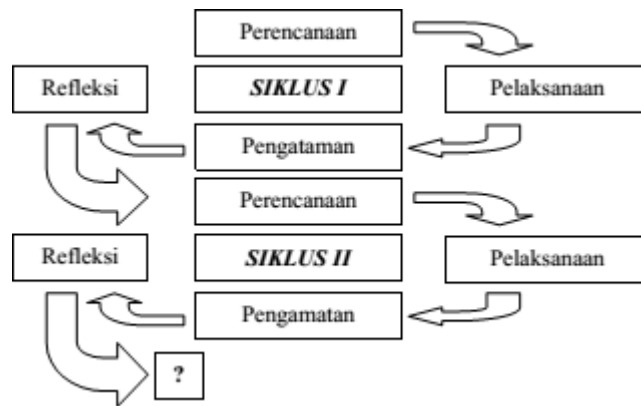
## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Aisyiyah 3 Cipetir, Sukbumi tahun ajaran 2023/2024. Kelas yang akan diamati ialah kelas TK-B dengan jumlah disiswa sebanyak 11 orang, yang terdiri atas 6 laki-laki dan 5 perempuan. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru dikelasnya sendiri dengan dengan cara merencanakan, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dipilih dengan harapan akan ada perbaikan dan peningkatan kualitas pembelajaran terkhusus pada pengembangan media pembelajaran.

PTK merupakan kegiatan penelitian yang dapat dilakukan secara individu maupun kolaboratif. PTK individual merupakan penelitian di mana seorang guru melakukan penelitian di kelasnya maupun kelas guru lain. Sedangkan PTK kolaboratif merupakan penelitian di mana beberapa guru melakukan penelitian secara sinergis dikelasnya dan anggota yang lain berkunjung ke kelas untuk mengamati kegiatan. Dalam tindakan penelitian ini tak luput harus terjalannya interaksi dua arah antara guru terhadap kepala sekolah dan juga siswa.

Di penelitian tindakan kelas ini terdapat beberapa desain penelitian, namun yang dipilih oleh peneliti untuk penelitian ini yaitu Arikunto (2012 : 16) mengatakan secara garis besar terdapat empat tahapan didalam PTK yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Berikut ini adalah gambaran desain penelitian model Arikunto.

**Gambar 1.** Desain Penelitian Tindakan Kelas Model Arikunto



Penelitian tindakan ini direncanakan terdiri dari dua siklus. Kedua siklus ini merupakan rangkaian kegiatan yang saling berkaitan, artinya pelaksanaan siklus II merupakan lanjutan dan perbaikan berdasarkan refleksi dari siklus I. Sebelum melaksanakan pengamatan peneliti terlebih dahulu membuat modul ajar yang sesuai dengan kurikulum merdeka pada TK Aisyiyah 3 Cipetir, Sukbumi, selama tahapan perencanaan. Dalam kegiatan ini peneliti bekerja sama dengan guru kelas untuk mengumpulkan bahan ajar, memilih teknik yang efektif, dan membuat lembar observasi tindakan guru dan reaksi siswa yang mengamati proses pembelajaran. Tahapan-tahapan yang dilakukan pada saat pengamatan, terutama saat guru mempraktikkan dengan menggunakan sumber belajar yang telah di buat, berdasarkan rancangan-rancangan yang ada. Maka tugas peneliti mengamati, merekam, dan mendemonstrasikan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh pengajar selama tahap observasi untuk mengetahui kesesuaian pelaksanaan tindakan dengan rencana yang telah diberikan.

Pada setiap siklus di akhiri dengan fase refleksi, yang mana untuk melihat kekurangan- kekurangan dalam pelaksanaan siklus sebelumnya. Pembelajaran pada tahap prasiklus ini peneliti dapat mengembangkan media pembelajaran yang digunakan untuk membuat medi pembelajaran yang baru sehingga materi pembelajaran yang diberikan oleh guru kepada peserta didik dapat menarik perhatian serta kenyamanan yang didapat. Ketika peneliti memberikan media pembelajaran yang baru, ada beberapa siswa yang masih terlihat bingung saat menggunakan media pembelajaran. Ada beberapa peserta didik yang tertarik pada media pembelajaran yang telah digunakan dan ada juga yang enggan untuk mencoba media pembelajaran yang baru. Dari hasil tes media pembelajaran tersebut, peneliti mendapatkan data berupa nilai yang diperoleh masing-masing siswa.

Penelitian ini dikatakan baik atau sangat baik apabila Adanya peningkatan keaktifan belajar peserta didik jika mencapai 80%. Penelitian data yang digunakan dalam kegiatan ini dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas yakni kualitatif, kuantitatif deskriptif. Adapun tabel parameter penelitian ini, yaitu:

**Tabel 1.** Parameter Penilaian

Pencapaian tujuan pembelajaran	Kategori	Tingkat keberhasilan
85 – 100	A	Sangat baik
71 – 84	B	Baik
61-70	C	Cukup
51-60	D	Kurang
≤ 50	E	Sangat kurang

Ketuntasan belajar siswa ditentukan berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditentukan pada tiap sekolah. Maka setiap siswa dikatakan sudah tuntas belajar apabila nilainya sudah melebihi nilai KKM yang telah ditentukan, Dan KKM yang sudah ditetapkan pada pengembangan media pembelajaran di TK Aisyiyah 3 Cipetir, sukabumi yaitu dengan nilai 70.

### 3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian tindakan ini direncanakan terdiri dari dua siklus. Kedua siklus ini merupakan rangkaian kegiatan yang saling berkaitan, artinya pelaksanaan siklus II merupakan lanjutan dan perbaikan berdasarkan refleksi dari siklus I. Siklus I dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan dan Siklus II dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan. Sebelum peneliti melaksanakan tahapan perencanaan, peneliti melakukan observasi dan wawancara pada TK-B Aisyiyah 3 Cipetir, sukabumi. Dengan melakukan observasi dan wawancara ini pengembangan media pembelajaran dikelas dapat cepat dipahami oleh beberapa peserta didik dan ada beberapa yang belum bisa dipahami oleh peserta didik. Pengembangan media pembelajaran pada sekolah TK Aisyiyah 3 Cipetir, Sukabumi masih bertahap dan belum menrapkan pembelajaran yang baru. secara lisan dan hanya bersumber pada buku siswa yang membuat siswa mudah bosan dan pemahamannya menjadi tidak maksimal.

Penelitian pada hasil tes pengembangan media pembelajaran ternyata banyak yang berhasil dan langsung melakukan pada siklus I. Diperoleh hasil belajar siswa pada pengembangan media pembelajaran yang memperoleh nilai > 70 (KKM) sebanyak 7 peserta didik atau 72,22%. sedangkan selebihnya sebanyak 4 peserta didik atau 33,88% yang memperoleh nilai dibawah KKM. Diperoleh nilai tersebut menunjukkan bahwa rata-rata nilai media pembelajaran yang baru serta berbasis teknologi yang telah digunakan dapat diterima secara cepat oleh peserta didik. Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti melakukan Tindakan kelas dalam rangka untuk meningkatkan media pembelajaran yang baru sudah dinyatakan lebih meningkat atau berhasil. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2.** Tes Hasil Belajar Siswa Siklus I

Jumlah Siswa	Keterangan	Presentase
7	Tuntas	72,22%
4	Tidak Tuntas	33,88%

Pada siklus I dilakukan dengan subjek penelitian adalah siswa TK-B Aisyiyah 3 Cipetir, sukabumi. yang terdiri dari 6 Laki-laki dan 5 Perempuan. Dalam pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang telah di rancang dengan menggunakan media pembelajaran yang baru. Dalam modul ajar sudah dijelaskan tahapan-tahapan pembelajaran mulai dari pendahuluan, inti dan penutup, pendahuluan berkaitan dengan salam pembuka dan hal-hal yang perlu dilakukan saat akan memulai pembelajaran. Inti adalah proses penyampaian materi ataupun pemberian tugas. Sedangkan penutup terakhir dalam pembelajaran, meliputi evaluasi dan kesimpulan materi yang diajarkan.

Sesuai dengan pelaksanaan siklus I yang telah di laksanakan dan mempunyai hasil yang cukup bagus maka dilaksanakan siklus II untuk penyempurnaan akan nilai peserta didik.

Adapun siswa yang berhasil dalam siklus terlihat bahwa dari 11 peserta didik, yang berhasil mencapai KKM pada siklus II sebanyak 10 peserta didik atau 88,21% meningkat dibandingkan siklus I sebanyak 7 peserta didik atau 72,22%. Dengan demikian, peningkatan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 3 peserta didik atau 16,20%.

**Tabel 3.** Tes Hasil Belajar Siswa Siklus II

Jumlah Siswa	Keterangan	Presentase
10	Tuntas	88,21%
1	Tidak Tuntas	16,20%

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dinyatakan bahwa kriteria keberhasilan tindakan pada siklus II sudah tercapai. Oleh karena itu, diputuskan bahwa tindakan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya. Hasil belajar siswa tk Aisyiyah 3 Cipetir menunjukkan peningkatan disetiap siklusnya. Dapat diketahui bahwasannya hasil belajar siswa dari Siklus I dan Siklus II mengalami peningkatan. Hasil belajar pengembangan media pembelajaran peserta didik yang tuntas berjumlah 11 orang (88,21%). Sedangkan siswa yang tidak tuntas 1 orang (16,20%).

#### 4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan pembahasan dan penelitian data yang telah diuraikan diatas, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran yang baru serta berbasis teknologi di TK Aisyiyah 3 Cipetir, Sukabumi dapat terlaksana dengan melalui dua siklus. Peningkatan kemampuan peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran dapat dilihat dari sebelum menggunakan media dengan sesudah menerapkan media pembelajaran yang baru, yang mana dapat di lihat dari sebelum dilakukan penelitian dan setelah dilakukan penelitian dari siklus I sampai siklus II. Sebelum dilakukannya penelitian jumlah peserta didik yang tuntas berkisar 7 peserta didik atau (73,22%). Sedangkan pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan dengan jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 4 peserta didik atau (33,88%)

dengan rata-rata kelas 85. Selain dari pada itu penerapan media pembelajaran yang baru serta berbasis teknologi di TK Aisyiyah 3 Cipetir, Sukabumi juga dapat meningkatkan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru, karena dalam proses pembelajaran guru perlu memotivasi peserta didik untuk aktif dalam penggunaan media pembelajaran tersebut, karena setiap peserta didik memiliki peran dan tanggung jawab yang sama untuk memahami konsep materi pembelajaran yang telah berkembang dan telah disajikan.

### **Ucapan Terima Kasih**

Kami menyampaikan terima kasih kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta yang memberikan fasilitas dalam melakukan penelitian ini. Demikian pula kami menyampaikan terima kasih kepada pihak mitra yaitu TK Aisyiyah 3 Cipetir yang memberikan izin melakukan penelitian.

### **Daftar Pustaka**

- Abdul Rachman Shaleh, pendidikan agama dan Pembangunan watak bangsa (Jakarta: PT. RajaGrafindoPersada, 2005). Hlm.2
- Arikunto, Suharsimi. (2012). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Deepublish.
- undang-undang No. 20 tahun 2003 SISDIKNAS pasal1 (Jakarta: Redaksi Sinar Grafika), hlm.2
- Putri, D. N., Islamiah, F., Andiri, T., & Marini, A. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora* Vol.2 No.2, 367.
- Arsyad, Azhar, Gerlach Ely Gagne, Briggs, 2013. *Media pembelajaran*. Jakarta: Pt Raja grafindo Persada.