

“MEPETKABA” SEBAGAI ALTERNATIF PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMI

Supri Hartanto¹, Khikmah Novitasari², Septian Aji Permana³, Rosalia Indriyati Saptatiningsih⁴

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Yogyakarta^{1,2,3,4}

Email: suprihartanto@upy.ac.id¹, khikmah@upy.ac.id², aji@upy.ac.id³, iin@upy.ac.id⁴

Hartanto, Supri., Khikmah Novitasari, Septian Aji Permana., Rosalia Indriyati Saptatiningsih., (2020).

“MEPETKABA” Sebagai Alternatif Pembelajaran di Masa Pandemi

PAUD, 5(1), 69-75.

doi: <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v5i1.1110>

Diterima:08-10-2020

Disetujui: 23-10-2020

Dipublikasikan: 12-12-2020

Abstrak: Selama pandemi corona, sistem pembelajaran tatap muka belum bisa diterapkan secara maksimal. Media pembelajaran yang digunakan dinilai kurang menyenangkan dan tidak dapat mengadopsi pembelajaran Taman Kanak-kanak secara keseluruhan. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis android yang dapat memberikan solusi atas permasalahan sistem pendidikan online. Media interaktif yang dibuat tersebut dinamakan “MEPETKABA”, singkatan dari Metode Pembelajaran Taman Kanak-kanak Berbasis Android. “MEPETKABA” termasuk dalam kategori Sistem Pembelajaran Seluler. Metode penelitian ini menggunakan teknik penelitian pengembangan berdasarkan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). Penelitian ini dilakukan di TK Tunas Islam Tlogo Tamantirto Kasihan Bantul Yogyakarta. Jumlah responden sepuluh guru Taman Kanak-kanak dan satu kepala sekolah teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, angket, observasi dan dokumentasi. Aktor pendidikan dan ahli media melakukan validasi media. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa “MEPETKABA” ditinjau dari konten dan desain media berada dalam kategori sangat baik dan dapat diterapkan pada pembelajaran TK berbasis online.

Kata kunci: Alternatif, Media Interaktif, Mobile Learning System

Abstract: During the corona pandemic, the face-to-face learning system could not be implemented optimally. The learning media used are deemed unpleasant and cannot adopt Kindergarten learning as a whole. The purpose of this research is to develop Android-based learning media that can provide solutions to online education system problems. The interactive media created is called “MEPETKABA”, which stands for Android-Based Kindergarten Learning Method. “MEPETKABA” is included in the Mobile Learning System category. This research method uses development research techniques based on the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). This research was conducted at TK Tunas Islam Tlogo Tamantirto Kasihan Bantul Yogyakarta. The number of respondents was ten kindergarten teachers and one school principal: data collection techniques using interview techniques, questionnaires, observation and documentation. Education actors and media experts carry out media validation. The results of the study concluded that “MEPETKABA” in terms of content and media design was in an excellent category and could be applied to online-based kindergarten learning.

Keywords: Alternative, Media, Mobile Learning System.

Terjadinya pandemi corona menyebabkan terjadinya perubahan paradigma pendidikan (Capurso et al., 2020). Sistem pembelajaran secara tatap muka kini berupa menjadi sistem pembelajaran secara daring. Perubahan kondisi pembelajaran ini sebenarnya tidak dipersiapkan secara dini oleh lembaga pendidikan, sehingga menimbulkan hambatan dalam pembelajaran. Berdasarkan pengamatan kendala pelaksanaan pembelajaran daring dalam proses pembelajaran disebabkan oleh beberapa hal antara lain kurangnya penguasaan software berbasis daring, kurangnya sarana prasarana, kurikulum yang dibuat tidak berbasis daring, kondisi sosial masyarakat yang kurang familier dengan pembelajaran daring.

Pelaksanaan pembelajaran daring bagi perguruan tinggi tidak begitu mengagetkan karena banyak perguruan tinggi yang memiliki e-learning dalam pembelajarannya. Berbeda sekali dengan tingkat pendidikan usia dini, yaitu Taman Kanak-kanak, tenaga pengajar maupun orang tua siswa belum banyak mengenal tentang pembelajaran elearning. Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak lebih cenderung menerapkan proses pembelajaran tatap muka, dengan memberikan contoh yang dapat diikuti oleh siswa (Saptatiningsih & Permana, 2019). Pembelajaran konvensional tersebut sesuai dengan segi psikologis siswa. Menurut Piaget (Barrouillet, 2015) masa kanak-kanak merupakan masa pra operasional dengan menggunakan media kongkrit dalam proses pembelajarannya.

Pada masa anak-anak memerlukan bimbingan orang yang lebih dewasa untuk memberikan pembelajaran. Oleh karena itu pembelajaran yang diberikan bersifat kongkrit, terlihat dan dapat diraba (Fesseha & Pyle, 2016). Pendalaman nilai-nilai afektif dan psikomotor juga menjadi salah satu penekanan pada pembelajaran tersebut. Siswa diajari tentang berbagai hal yang berhubungan dengan ketrampilan dan budi pekerti. Kompetensi akhir dari siswa juga ditentukan oleh budaya di sebuah negara. Terdapat pembelajaran dengan memperhatikan istirahat dan tidur siswa (Horiuchi et al., 2020).

Sistem pembelajaran pada usia Taman Kanak-Kanak tersebut ternyata saat ini berbenturan dengan kondisi pendidikan saat ini karena adanya pandemi corona. Siswa tidak dapat datang ke sekolah dan harus belajar dari rumah. Penggunaan media daring tidak bisa dilakukan secara maksimal karena keterbatasan sumber daya manusia dan fasilitas. Materi pembelajaran manual yang

biasanya dilakukan di sekolah tidak dapat diterapkan di rumah. Pembelajaran yang diberikan bersifat penugasan yang sebenarnya tidak kurang efektif apabila dilaksanakan setiap hari. Sifat anak-anak yang masih dalam fase dunia bermain akhirnya terhambat dengan penugasan yang membuat siswa harus mengerjakannya demi target kurikulum.

Pembelajaran secara daring proses pembelajaran akhirnya dilaksanakan melalui perantara orang tua siswa (Tamis-LeMonda et al., 2019). Orang tua kemudian terbebani dengan memberikan bimbingan kepada anaknya untuk mengerjakan tugas. Sistem pengiriman tugas juga dilaksanakan dengan perantaraan orang tua dalam bentuk pemotretan hasil maupun pengiriman video. Interaksi siswa terhadap pembelajaran yang diberikan dalam buku-buku pembelajaran kurang maksimal dan cenderung tidak menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang dalam penelitian ini diciptakanlah pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, menjadikan siswa termotivasi. Media yang digunakan adalah MEPETKABA kepanjangan dari Media Pembelajaran TK Berbasis Android. Media pembelajaran tersebut dalam bentuk aplikasi (apk) android yang dapat diakses di handphone. Program yang digunakan adalah program presentasi, yang digabungkan dengan program Ispring dan Web2Apkbuilder.

Tujuan dari pembuatan media pembelajaran berbasis android ini adalah untuk memberikan solusi alternatif pembelajaran pada masa pandemi corona. Media ini juga dirancang untuk memberikan materi pembelajaran kepada siswa secara digital berbasis permainan. Guna meningkatkan motivasi dalam belajar maka media pembelajaran dibuat berbasis permainan yang mengandung materi didalamnya. Penggunaan handphone sebagai media pembelajaran, dilatarbelakangi sebagian besar masyarakat saat ini telah mempunyai handphone dalam berkomunikasi, sehingga dapat mengakses media untuk diinstal.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Pada penelitian ini dikembangkan media pembelajaran berbasis Android untuk siswa Taman Kanak-Kanak. Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran ini menggunakan tahap ADDIE, yaitu Analysis,

Design, Development, Implentasion, dan Evaluation.

Waktu dan Tempat Penelitian

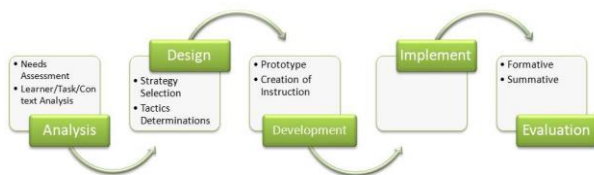
Penelitian dilakukan pada bulan Juli sampai dengan September 2020. Penelitian ini dilakukan di TK Tunas Islam Tlogo Tamantirto Bantul Yogyakarta. Jumlah responden adalah 10 guru TK, serta 1 kepala sekolah.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini merupakan suatu pengembangan inovasi media pembelajaran yang mengembangkan media pembelajaran berbasis android yang dapat memberikan solusi atas permasalahan sistem pendidikan online. Media interaktif yang dibuat tersebut dinamakan "MEPETKABA", singkatan dari Metode Pembelajaran Taman Kanak-kanak Berbasis Android. "MEPETKABA" termasuk dalam kategori Sistem Pembelajaran Seluler dengan jumlah responden sepuluh guru Taman Kanak-kanak dan satu kepala sekolah.

Prosedur

Prosedur dalam penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran pengenalan warna melalui indikator alami asam basa dilakukan dengan model pengembangan produk ADDIE dalam tahapan diantaranya: 1) Analisis, menentukan komponen yang diperlukan untuk tahap pembangunan, 2) *Design* (Rancangan), sebagai panduan untuk menyusun bahan ajar yang akan dimuat dalam pengembangan pada penelitian, 3) Pengembangan, proses mewujudkan *blue-print* atau desain tadi menjadi kenyataan, 4) Implementasi, langkah nyata untuk menerapkan system pembelajaran yang dikembangkan, 5) Evaluasi, penelitian ini dilaksanakan sampai evaluasi formatif bertujuan untuk kebutuhan revisi. Berdasarkan hasil review para ahli dan uji coba lapangan yang sudah dilakukan pada tahap implementasi selanjutnya dilakukan dua tahap analisis data yaitu analisis data kualitatif dan kuantitatif (Branch, R. M. 2009)



Data, Intrumen, dan Teknik Pengumpulan Data
Pada penelitian ini dikembangkan media pembelajaran berbasis android untuk siswa taman

kanak-kanak. Metode pengumpulan data dilaksanakan dengan cara observasi, wawancara, dokumentasi dan kuesioner. Observasi dilakukan dengan melihat kondisi tk tunas islam dan kondisi pembelajaran. Wawancara dilakukan dengan kepala sekolah dan 9 guru. Dokumentasi dilakukan dengan melihat hasil penilaian siswa dan profil sekolah. Metode lainnya yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah kuesioner untuk mengukur keefektivan media pembelajaran baik dari design, konten, maupun implementasi media pembelajaran.

Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran ini menggunakan tahap addie, yaitu analysis, design, development, implentasion, dan evaluation. Validitas dilakukan dengan dua cara yaitu validitas design media yang dilakukan oleh pakar media dari program studi informatika, sedangkan validitas isi media dilakukan oleh kepala sekolah tk tunas islam tlogo tamantirto bantul.

Instrumen validasi menggunakan skala linkert yang terdiri atas 5 pilihan. Setiap pilihan mendapatkan skor akhir sebagai analisis kuantitatif. Instrumen yang digunakan berjumlah 10 instrumen. Kesepuluh instrumen tersebut berbeda-beda untuk pakar media, pakar konten, guru yang mengaplikasikan program media pembelajaran. Validitas instrumen oleh pakar media dan konten dijadikan kebijakan untuk merevisi atau tidak media yang telah dibuat, sedangkan instrumen untuk guru dalam mengimplementasikan media pembelajaran digunakan untuk menentukan kelayakan media yang diuji.

Tabel 1. Kriteria Instrumen

Skor	Kriteria
81-100%	Sangat baik layak/sangat valid/tidak perlu direvisi
61-80%	Baik/layak/tidak perlu direvisi
41-60%	Cukup baik/kurang layak/kurang valid/perlu direvisi
21-40%	Kurang baik tiak layak/tidak valid/perlu direvisi
<=20	Sangat kurang baik/tidak layak/sangat tidak valid/perlu direvisi

Teknik Analisis Data

Proses analisis data dalam penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE pada penelitian ini dengan dua teknik yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif. Teknik analisis data kualitatif dengan mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif yang berupa tanggapan, kritik, dan saran perbaikan yang didapatkan dari ahli media. Analisis data dijadikan acuan untuk memperbaiki atau merevisi produk pengembangan media pembelajaran interaktif, sedangkan analisis statistik deskriptif melalui teknik prosentase dari data yang didapatkan melalui pedoman observasi terhadap subjek penelitian. (Sumarsih *et al.*, 2018).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilatarbelakangi kondisi pembelajaran saat ini yang tidak dapat dilakukan dengan tatap muka. Pembelajaran banyak dilakukan secara online, sedangkan sumber daya pengajar kurang siap dalam melaksanakan pembelajaran secara online. Guru harus banyak membuat media pembelajaran dan meeting dengan software untuk proses pembelajaran. Bagi perguruan tinggi, kondisi tersebut tidak begitu terkendala karena terdapat banyak fasilitas yang disediakan oleh lembaga an kemampuan sebagian besar dosen dapat mengoperasikan dengan menggunakan elearning .

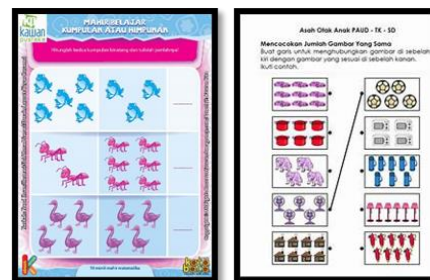
Guru Taman Kanak-kanak mempunyai permasalahan dalam proses pembelajaran. Peserta didik yang masih kecil, tidak memungkinkan untuk mengoperasikan software pembelajaran yang bersifat online seperti google formulir, maupun google classroom untuk penugasan. Anak-anak TK cenderung akan dibantu oleh orang tua untuk membantu mengerjakan tugas dan mengirimkannya. Penugasan untuk anak-anak TK yang terlalu monoton menyebabkan kebosanan bagi anak.

Berdasarkan pada wawancara yang dilakukan dengan kepala sekolah TK/KB Tunas Islam Tlogo diperoleh banyak informasi tentang hambatan dalam pembelajaran untuk anak-anak TK. Kendala yang dominan adalah penggunaan pembelajaran online untuk anak-anak TK. Guru belum menguasai sepenuhnya teknologi pembelajaran secara online. Pembelajaran yang dilakukan hanya sekedar pembelajaran yang konvensional, seperti memberi tugas memotret dan mengirimkan tugas tersebut.

Observasi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti memberikan sebuah permasalahan yang harus segera diberikan solusinya. Oleh karena itu disepakati untuk membuat media pembelajaran yang dapat dilakukan secara online maupun offline untuk Anak-Anak TK Tunas Islam Tlogo. Media yang dibuat harus menarik dan sesuai dengan pembelajaran yang diberikan di sekolah. Salah satu alternatifnya dengan membuat media pembelajaran berbasis Android. Penelitian ini akhirnya menggunakan teknik penelitian pengembangan untuk pembuatan Media Pembelajaran berbasis Android.

Guna mengembangkan media pembelajaran maka digunakan tahapan ADDIE yaitu Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation. Seperti yang dijelaskan Analysis dilakukan dengan cara mengadakan wawancara kepada kepala sekolah dan guru yang ada di TK/KB Tunas Islam Tlogo tentang berbagai permasalahan yang ada di sekolah. Berdasarkan wawancara tersebut diperoleh alternatif pembelaran dengan menggunakan media pembelajaran dengan menggunakan android.

Tahap Design diawali dengan mencermati pembelajaran dan evaluasi untuk Anak TK. Strategi yang dilaksanakan adalah meminta berbagai contoh soal yang ada di TK. Soal-soal tersebut kemudian dianalisis untuk dapat diubah menjadi pembelajaran digital. Hal yang perlu diperhatikan adalah menjadikan soal-soal tersebut dapat diubah menjadi media yang lebih menarik, dan dioperasikan dalam handphone.



Gambar 1. Soal pembelajaran TK Manual

Tahap kedua adalah Design dalam tahapan ini, mulai dirancang media pembelajaran yang menarik. Caranya dengan menganalisis teknik soal yang biasanya diperoleh dari tahap analisis. Berdasarkan soal tersebut dapat dicermati bahwa teknik yang digunakan adalah menghubungkan garis pada benda yang jumlahnya sama. Teknik

kedua adalah menghitung dua buah kolom yang berisi binatang. Pada tahap ini mulai dikumpulkan benda-benda yang dapat digunakan untuk mewakili karakter binatang, benda, buah, maupun manusia untuk dijadikan bahan dalam media. Background yang digunakan divariasikan agar anak-anak tidak bosan yaitu laut, udara, hutan, jalan dan sebagainya. Berdasarkan soal yang diberikan dari guru TK Islam Tlogo Tirtonirmolo terdapat 8 soal yang terdiri atas belajar matematika, bahasa, mengenal alat transportasi, menjodohkan, membandingkan, mengurutkan, menghitung dan menyamakan.

Tahapan design dilanjutkan dengan membuat sket media pembelajaran dengan menggunakan story board. Dalam story board kemudian dirancang jumlah slide, tema, teknik, dan navigasi. Semua bahan yang sudah dipersiapkan tersebut kemudian mulai disusun dalam rancangan media pembelajaran. Semua slide dipersiapkan untuk mewakili satu bidang pembelajaran seperti menghitung, membaca, membedakan, mencermati, mengenal benda dan sebagainya. Guna memperlancar antar media maka diberikan navigasi untuk dapat dioperasikan oleh anak secara mudah. Semua soal tersebut dibuat secara interaktif, tematik, dan menggunakan teknik digital dengan android.



Gambar 2. Tampilan Design Media Pembelajaran Berbasis Android

Pada tahapan ketiga yaitu *Development*, yaitu pengembangan program media pembelajaran yang sudah dibuat. Hal yang dilakukan adalah memvalidasi materi dan media design. Validasi materi dilaksanakan oleh orang yang dianggap ahli tentang materi pembelajaran. Pada validasi materi dilakukan oleh Kepala Sekolah TK/KB Tunas Islam Tlogo, sedangkan untuk validasi design dilaksanakan oleh pakar teknologi dari Program Studi Teknik Informatika Universitas PGRI Yogyakarta. Validasi materi dan design dengan menggunakan instrumen yang telah disediakan. Validator menilai dengan skala linkert dan di

tabulasi untuk menghasilkan nilai dari media tersebut.

Tabel 2. Hasil Validasi Design Media Pembelajaran oleh Validator

No	Indikator	Skor
1	Kombinasi warna	4
2	Warna tidak mengganggu materi	4
3	Bahasa yang digunakan sesuai EYD	4
4	Media sesuai dengan isi materi	4
5	Bahasa Mudah dipahami	4
6	Ukuran font pada media jelas	4
7	Design tampilan orisinal	5
8	Tampilan media menarik	5
9	Navigasi media lancar	4
10	Media mudah digunakan	5
Rata-rata		86%

Sumber: Hasil kuesioner validator

Hasil validasi pakar media tersebut terdiri atas 10 instrumen, yang menghasilkan skor rata-rata 86%. Berdasarkan hasil dari instrumen tersebut bila dikaitkan dengan tabel 1, maka diperoleh hasil design media dalam kategori sangat baik, dan tidak perlu di revisi. Media tersebut juga mendapatkan validasi dari ahli pembelajaran yaitu kepala sekolah TK Tunas Islam Tlogo dengan skor 80% dalam kategori valid dan tidak perlu direvisi.

Setelah mendapatkan validasi dari design konten dan materi, maka media memasuki tahap selanjutnya yaitu implementasi. Pelaksanaan implementasi dilakukan oleh guru-guru di TK Tunas Islam Tlogo sebanyak 10 orang guru. Guru menerapkan media pembelajaran yang sudah dipelajari untuk siswa TK, kemudian menganalisis keefektifannya dengan menggunakan instrumen yang telah disediakan. Instrumen tersebut kemudian ditabulasikan untuk mendapatkan hasil penilaian dari guru. Alasan mengapa guru yang melakukan penilaian, disebabkan anak usia Taman Kanak-Kanak belum dapat membaca instrumen dan belum dapat mengisi instrumen dengan baik. Pengisian instrumen dilakukan oleh 10 guru TK, dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Instrumen oleh Penggunaan Media

No	Indikator	Skor
1	Media mudah dioperasikan	4,4
2	Petunjuk penggunaan jelas	4,3
3	Fleksible dapat digunakan dimana saja	4,2
4	Pengguna merasa senang	4,3

5	menggunakan Pengguna tidak bosan menggunakan	4
6	Siswa termotivasi untuk belajar	4,4
7	Materi yang disajikan jelas	4,3
8	Siswa tertarik dengan tampilan media	4,5
9	Terdapat fasilitas soal dan softskill	4,7
10	Terdapat pengetahuan tambahan	4,4
Rata-rata		87%

Sumber: Hasil kuesioner validator

Berdasarkan hasil kuesioner dari pengguna media tersebut maka diperoleh hasil 87%. Berdasarkan tabel instrumen maka hasil tersebut dapat dikategorikan dalam hasil sangat baik. Pada akhir pembuatan media pembelajaran ini adalah evaluasi. Tahap ini merupakan tahap akhir dari pengembangan media. Evaluasi media pembelajaran dilakukan oleh peneliti berdasarkan masukan berbagai kalangan baik itu validator konten, validator media, maupun pengguna media yaitu guru-guru TK Islam Tlogo. Hasil dari evaluasi digunakan untuk memberikan rekomendasi perbaikan program yang telah dibuat.

Pada masa pandemi corona pada tahun 2020, menghambat pembelajaran secara tatap muka. Siswa diharuskan untuk belajar melalui penugasan di rumah, karena alasan kesehatan Perubahan sistem pembelajaran yang tidak terduga tersebut menjadikan pengajar belum siap untuk melaksanakan pembelajaran secara daring. Pembelajaran dengan menggunakan daring memerlukan kemampuan guru untuk mengoperasikan komputer dengan program-program yang berhubungan dengan manajemen kelas, serta pengiriman file-file (Taylor & Boyer, 2020). Selama ini guru TK jarang menggunakan sistem pembelajaran non tatap muka. Semua pembelajaran sebelum adanya pandemi dilakukan secara konvensional. Pembelajaran konvensional dilakukan dahulunya dengan menghadirkan siswa untuk belajar di kelas, dan seluruh aktivitas penugasan dilaksanakan di dalam kelas.

Penerapan berbagai strategi pembelajaran menjadi salah satu solusi untuk menemukan ramuan yang pas dalam mentransformasikan pengetahuan kepada anak usia dini yang baik bagi perkembangan ketiga aspek di atas. Peran guru sebagai pendidik tentunya harus dapat bekerja sama dengan berbagai pihak, khususnya menjadi jembatan penghubung antara orang tua dan sekolah

dalam menerapkan strategi pembelajaran saat pandemi ini masih terjadi. Penggunaan strategi yang relevan dalam pembelajaran akan sangat memberikan pengaruh yang jitu terhadap kecerdasan yang dimiliki oleh masing-masing anak didik (Ulfah, 2018, p. 32).

Pembelajaran secara penugasan bagi siswa, tidak dapat dilakukan secara maksimal. Kondisi tersebut disebabkan oleh beberapa hal diantaranya, kurangnya pengetahuan guru tentang sistem pembelajaran berbasis daring, kurangnya kemampuan guru dalam mengoperasikan software yang dapat digunakan untuk pembelajaran daring, sarana prasarana yang dimiliki oleh guru terbatas serta kurangnya penguasaan teknologi yang berbasis daring bagi orang tua siswa. Banyak cara yang dapat dilakukan dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada anak didik yang tepat pada anak usia dini. Tentunya cara itu harus disesuaikan dengan kondisi anak usia dini yaitu kondisi karakteristik sebagai anak yang mempunyai dunia sendiri. Dalam situasi pandemi ini menjadi tugas seorang pendidik untuk dapat menyiapkan formula strategi pembelajaran agar materi dapat tersampaikan dengan baik. Rahmi dkk., berpendapat bahwa karakteristik gerak yang biasa dilakukan anak usia dini pada umumnya adalah menirukan, memanipulasi, dan bersahaja (Aris, 2014, p. 59). Berdasarkan situasi pandemi COVID, maka pemerintah mengintrusikan untuk melaksanakan sistem pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran di rumah.

Dalam proses pembelajaran di TK Tunas Islam Tlogo biasanya dilakukan secara tatap muka, sehingga seluruh media yang digunakan bersifat manual, semua tersedia di sekolah. Kondisi ini tentu saja tidak dapat lagi dilaksanakan pada saat pandemi corona, oleh karena itu perlu dibuat media pembelajaran untuk dapat memfasilitasi siswa dalam pembelajaran di rumah. Media pembelajaran berbasis teknologi dan bersifat interaktif pengadaannya sangat mahal. Oleh karena itu perlu dibuat media pembelajaran yang mudah namun bersifat interaktif.

"MEPETKABA" merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang dibuat dengan mengakomodir kebutuhan pembelajaran daring. Media tersebut sengaja dibuat dengan berbasis android agar siswa dapat mengoperasikan media tersebut dengan handphone. Dasar dari pemikiran tersebut berawal pada pemikiran, saat ini hampir semua masyarakat mempunyai handphone dan familier dengan program android. Siswa juga

sangat menyukai bermain dengan android. Oleh karena itu media yang digunakan menggunakan basis permainan (Hartatik, 2019).

Media pembelajaran ini bersifat offline, sehingga setelah didownload siswa dapat mengoperasikan terus menerus tanpa menggunakan pulsa. Siswa dapat belajar secara terus menerus dimanapun berada. Materi-materi yang ada pada media tersebut bervariasi sehingga terkesan siswa belajar dengan buku secara digital. Tampilan media juga menarik karena berbasis pada psikologis siswa. Gambar-gambar yang ditampilkan mempunyai background yang beragam mewakili lingkungan yang perlu dipelajari oleh siswa seperti suasana jalanan, air, udara, hutan, langit dan sebagainya.

Media ini juga mendapatkan respon baik bagi orang tua. Media ini cukup diunduh dan seluruh permainan yang ada didalamnya semua mengandung materi pembelajaran. Orang tua hanya memberikan pengarahan kepada siswa untuk belajar dengan media tersebut dan siswa secara interaktif dapat mengoperasikan sendiri. Media tersebut dibuat secara berlevel, setiap level berisi materi yang berbeda-beda. Setiap tahapan disetting mempunyai tujuan pembelajaran yang berbeda baik materi bahasa, matematika, logika, visual, dan sebagainya.

Media pembelajaran berbasis android tersebut tidak berbasis bahasa program, namun berbasis pada software presentasi yang dikombinasikan dengan program ISpring, serta Web2ApkBuilder. Gabungan program tersebut membantu guru untuk membuat media secara cepat sesuai dengan program pembelajaran yang disampaikan. Guru hanya medesign dengan program presentasi, kemudian dikonvert ke bahasa android. Kemudahan ini tentu saja membuat guru tidak harus menguasai bahasa program seperti yang selama ini dilakukan.

Saat ini banyak sekali background, gambar dan animasi yang dapat diperoleh di internet secara gratis. Gambar tersebut dipilih yang tidak berbayar atau tidak memiliki lisensi sehingga bebas untuk digunakan asal tidak digunakan secara komersial. Seluruh bahan tersebut mudah diakses dan diunduh secara cepat, sehingga guru dapat menyesuaikan dengan tema yang akan disampaikan kepada siswa. "MEPETKABA" merupakan media pembelajaran yang dirancang untuk memberikan banyak pengetahuan kepada siswa. Dalam satu level pembelajaran terdapat beberapa soal yang bervariasi sekitar 6 sampai dengan 18 kombinasi soal sehingga sangat leluasaan untuk mengganti

sosal secara acak. Kombinasi ini memberikan pembelajaran yang lebih kepada siswa secara digital dan memberikan solusi kelemahan buku konvensional yang hanya dapat memberikan satu soal di setiap lembarnya.

Berdasarkan dari hasil pengembangan media, validator media, maupun isi menyatakan bahwa "MEPETKABA" telah memenuhi standar media, dengan kategori sangat baik. Hasil dari kuesioner pengguna juga menyatakan bahwa media ini sangat baik. Hal ini disebabkan proses pembuatan media ini dilaksanakan secara detail dengan melibatkan banyak pihak agar dapat menghasilkan media yang tepat. Media ini memang dirancang untuk menjadi solusi permasalahan pembelajaran melalui sistem daring. Media ini berbentuk games untuk mempelajari materi-materi yang telah ditentukan.

SIMPULAN

Program "MEPETKABA" dapat menjadi solusi permasalahan pembelajaran di Taman Kanak-Kanak. Media ini dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran, hal ini didasari oleh beberapa hal antara lain: (1) siswa dapat belajar di rumah dengan menggunakan media tersebut secara interaktif; (2) Media tersebut berbasis games sehingga termotivasi untuk menggunakannya (3) gambar yang disajikan cukup menarik, dengan menggunakan gambar yang sesuai dengan kondisi psikologis siswa; (4) Dalam media tersebut bersifat level-level dengan materi yang berbeda-beda sehingga dapat memperkaya khasanah pengetahuan siswa; (5) media yang dibuat tersebut cukup didownload satu kali saja setelah itu media pembelajaran dapat dioperasikan secara offline tanpa memerlukan kuota.

Semua media yang dibuat tentu saja terdapat kelebihan dan kelemahan. Pada media "MEPETKABA" ini terdapat beberapa hal yang menjadi kelemahan antara lain: (1) pada saat mendownload dan menginstal di handphone tentu saja harus memiliki memori penyimpanan yang cukup sehingga dapat memasukkan program ini. Pada saat pembelajaran sudah usai maka ada media baru sehingga media yang lama perlu dihapus untuk mengganti media yang baru karena kapasitas memori; (2) hasil pekerjaan siswa tidak dapat terpantau secara online, sehingga proses penilaian hanya berdasarkan hasil screenshot dari hasil pekerjaan siswa. (3) Media yang dibuat tidak dapat digerakkan melalui navigasi keyboard terutama untuk arah seperti games-games. Animasi hanya sekedar animasi gulir dan navigasi gambar saja.

Media ini sangat efektif digunakan sebagai alternatif pembelajaran di masa pandemi, sehingga perlu dilatihkan kepada guru-guru Taman Kanak-Kanak. Media ini perlu dikembangkan secara maksimal sehingga akan mengurangi kelemahan pembelajaran saat ini. Guna efektivitas media, dapat media ini dapat juga dibuat secara berkelompok-kelompok dalam satu gugus. Setiap sekolah membuat satu media berbasis android dengan tema yang telah disepakati bersama antar sekolah, kemudian media tersebut dishare agar dapat digunakan bersama.

DAFTAR PUSTAKA

- Aris, S. (2014). Strategi Pembelajaran Tari Anak Usia Dini. *Jurnal Pedagogi*, 1(1), 55–68.
- Barrouillet, P. (2015). Theories of cognitive development: From Piaget to today. *Developmental Review*, 38, 1–12. <https://doi.org/10.1016/j.dr.2015.07.004>
- Branch, R. M. 2009. *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Capurso, M., Dennis, J. L., Salmi, L. P., Parrino, C., & Mazzeschi, C. (2020). Empowering Children Through School Re-Entry Activities After the COVID-19 Pandemic. *Continuity in Education*, 1(1), 64. <https://doi.org/10.5334/cie.17>
- Fesseha, E., & Pyle, A. (2016). Conceptualising play-based learning from kindergarten teachers' perspectives. *International Journal of Early Years Education*, 24(3), 361–377. <https://doi.org/10.1080/09669760.2016.1174105>
- Hartatik. (2019). Analysis of Impact Android-Based Literacy Learning Media (Mpb) Application to the Development of Skills in Interest and Literacy of Kindergarten Students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1339(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1339/1/012088>
- Horiuchi, F., Oka, Y., Kawabe, K., & Ueno, S. I. (2020). Sleep habits and electronic media usage in japanese children: A prospective comparative analysis of preschoolers. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(14), 1–12. <https://doi.org/10.3390/ijerph17145189>
- Saptatiningsih, R. I., & Permana, S. A. (2019). Early Childhood Character Building
- Trougthechnological Education. *Journal of Physics: Conference Series*, 1254(1). <https://doi.org/10.1088/17426596/1254/1/012048>
- Sumarsih, S., Nurmalina, N., & Astuti, A. (2018). Meningkatkan Kemampuan Kognitif dalam Mengenal Warna dengan Metode Eksperimen. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 1(1), 72–77. <https://doi.org/10.31004/aulad.v1i1.8>
- Tamis-LeMonda, C. S., Luo, R., McFadden, K. E., Bandel, E. T., & Vallotton, C. (2019). Early home learning environment predicts children's 5th grade academic skills. *Applied Developmental Science*, 23(2), 153–169. <https://doi.org/10.1080/10888691.2017.1345634>
- Taylor, M. E., & Boyer, W. (2020). Play-Based Learning: Evidence-Based Research to Improve Children's Learning Experiences in the Kindergarten Classroom. *Early Childhood Education Journal*, 48(2), 127–133. <https://doi.org/10.1007/s10643-019-00989-7>
- Ulfah, M. (2018). Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Inquiry terhadap Kecerdasan Naturalis Anak Usia Dini di Kabupaten Majalengka. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 31–50.