PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *PAPERCRAFT* PENGENALAN NAMA BUAH BAGI ANAK USIA DINI DI RA BAITUSSA'ADAH SADENGREJO

ROUDLOTUL JANNAH
S1 Desain Komunikasi Visual Fakultas Ilmu Komunikasi Institut Teknologi Dan Sains Nahdlatul Ulama Pasuruan
Email: roudlotuljannah2504@gmail.com

Eka Rini Widya Astuti, S.Sos. Med Kom
Desain, Fakultas Ilmu Komunikasi Institut Teknologi Dan Sains Nahdlatul Ulama Pasuruan
Email: widya.erdya@itsnupasuruan.ac.id

Abstrak

Papercraft merupakan seni menggunakan kertas yang dapat menciptakan benda tiga dimensi. *Papercraft* ini digunakan untuk media pembelajaran terutama pada tingkatan pendidikan anak usia dini karena dapat berfungsi untuk meningkatkan kreatifitas anak. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk menjelaskan bagaimana konsep, proses dan bentuk dari perancangan papercraft pengenalan nama buah ini. Adapun nama-buah-buahan yang akan dirancang ada 10 macam buah diantaranya buah semangka, anggur, melon, strawberry, pisang, nanas, jeruk, apel, jambu dan salak . papercraft ini dirancang menggunakan diameter 10 cm. dan akan dicetak menggunakan kertas art paper dengan berat 210 gsm .

Kata kunci : perancangan, papercraft, media pembelajaran, buah , anak usia dini

Abstract

Papercraft is the art of using paper to create three-dimensional objects. Papercraft is used for learning media, especially at the level of early childhood education because it can function to increase children's creativity. The purpose of this design is to explain how the concept, process and form of the design of this fruit name recognition papercraft. As for the names of the fruits that will be designed there are 10 kinds of fruit including watermelon, grape, melon, strawberry, banana, pineapple, orange, apple, guava and salak. This papercraft is designed using a diameter of 10 cm. and will be printed using art paper weighing 210 gsm.

Keywords: design, papercraft, learning media, fruit, early childhood

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan interaksi yang membantu siswa untuk memperoleh informasi, kemampuan, mentalitas dan kecenderungan agar siswa memiliki wawasan, pribadi yang hebat, karakter dan dapat bermanfaat bagi dirinya, negara dan individu di sekitarnya. Pendidikan ini juga telah diatur dalam peraturan undang- undang no. 20 Tahun 2003 bahwa pengajaran adalah suatu pekerjaan yang disadari dan diatur untuk menciptakan iklim belajar dan pembelajaran yang berhasil sehingga siswa secara efektif menumbuhkan kemampuannya untuk memiliki sifat kritis yang ketat, pengendalian diri, karakter, wawasan, orang yang terhormat, dan kemampuan yang diperlukan tanpa orang lain, masyarakat dan negara. pengajar diharuskan untuk menggunakan media pembelajaran untuk menunjang kegiatan pembelajaran agar pembelajaran mudah tersampaikan ke peserta didik

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau data yang ditujukan untuk memberikan pemahaman kepada siswa. Media pembelajaran ini sangat membantu animasi pembelajaran dengan penanganan dan penyampaian isi dan pesan dari materi pembelajaran sehingga dapat membangkitkan keuntungan dan inspirasi siswa serta dapat bekerja dengan pemahaman siswa. Media pembelajaran dapat menjelaskan pengenalan pesan dan data sehingga dapat bekerja sama, berinteraksi dan mendapatkan hasil belajar yang maksimal. (Azhar Arsyad, 1997:26). Penentuan media pembelajaran harus sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Sebuah media pembelajaran harus memiliki pilihan untuk menarik minat dan pertimbangan siswa dan dapat mengarahkannya ke dalam pertunjukan yang terorganisir dan terkoordinasi. Dengan perenungan tersebut instruktur dapat mengatasi permasalahan yang telah ditetapkan oleh sekolah.

Pendidikan anak usia memegang peranan penting bahwasannya anak usia dini adalah usia yang cemerlang dalam kesehatan mental sehingga harus diberikan perasaan instruktif yang tepat. Adapun cara untuk meransang pemikiran anak usia dini yaitu dengan memberikan pendidikan yang sesuai seperti sekolah khusus anak usia dini. Pendidikan anak usia dini adalah pelatihan yang direncanakan untuk anak-anak dalam usia 0-5 tahun. Penegasan ini sesuai penilaian Susanto Ahmad (2018: 1) bahwa anak usia dini adalah anak muda yang berada dalam rentang usia satu sampai lima tahun yang mengalami pergantian peristiwa dan perkembangan yang sangat cepat. Dimana pendidikan ini ditujukan untuk membangun kepribadian dan karakter anak.

Setelah mengunjungi Roudlotul Atfal (RA) Baitussa'adah yang berlokasikan di Desa Sadengrejo Kecamatan Rejoso Kabupaten Pasuruan. Peneliti mendapat informasi bahwasannya di Roudlotul Atfal (RA) Baitussa'adah masih menggunakan media pembelajaran yang sangat sederhana. Bahkan disana kurang akan media pembelajarannya. Media pembelajaran sangat penting dalam pembelajaran apalagi bagi siswa Roudlotul Atfal (RA) yang masih kurang akan pemahaman.

Dari masalah tersebut peneliti memiliki inisiatif untuk membuat rancangan media pembelajaran yang berupa *papercraft* pengenalan nama buah.

Papercraft merupakan seni membuat barang atau benda dari bahan kertas yang telah didesain sedemikian rupa kemudian digunting, dilipat dan di tempelkan agar dapat menjadi bentuk yang diinginkan. Objek *papercraft* ini lebih menyerupai aslinya, sehingga jika digunakan untuk media pembelajaran anak usia dini sangat sesuai. Dengan menggunakan media pembelajaran berbentuk *papercraft* ini diharap dapat menarik minat siswa/i dalam pembelajaran yang menyenangkan, secara tidak langsung dapat memberikan pengajaran yang maksimal.

METODE

Dalam penelitian ini Peneliti menggunaan metode penelitian dan pengembangan atau *research and development* yang lebih dominan disebut dengan R&D. Metode ini sering digunakan untuk penelitian yang menghasilkan suatu produk. Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti sehingga menghasilkan produk baru, dan selanjutnya menguji keefektifan produk tersebut. (Sugiyono,2017:311). Langkah-langkah metode penelitian ini akan dibatasi dengan dengan menggunakan skala kecil yang disesuaikan dengan hasil akhir produk.yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk dan revisi produk. Pengumpulan data diperoleh dari hasil observasi, wawancara, studi Pustaka dan dokumentasi.

HASIL PENGEMBANGAN

a. Konsep perancangan

Produk perancangan media pembelajaran ini akan dirancang menjadi sebuah *papercraft*, dalam perancangan ini akan ditujukan kepada anak usia dini sehingga akan dipastikan media pembelajaran ini aman dan tidak membawa dampak buruk bagi siswa. Media pembelajaran akan dirancang untuk mengenalkan pada peserta didik tentang apa saja nama buah-buahan yang ada disekitar mereka. Agar mereka dapat membedakan antara nama buah yang satu dengan yang lainnya. Pertama adalah perancangan buah semangka, buah semangka ini sangat popular dikalangan anak-anak karena buah semangka ini memiliki cita rasa yang khas yaitu menyegarkan. Konsep perancangan buah semangka ini didasari dengan bangun geometri yaitu bangun datar segi lima. Bangun datar segi lima adalah bangun datar yang memiliki lima sisi yang mana setiap sisinya berukuran 108 derajat. Perancangan media pembelajaran pengenalan nama buah ini mayoritas menggunakan bangun geometri segi lima sebagai dasar perancangannya, buah-buah tersebut diantaranya buah semangka, anggur, jeruk, apel, jambu, dan melon. Untuk buah strawberry menggunakan segi delapan sebagai dasarnya.

segi delapan ini mempunyai delapan sisi yang sama Panjang. Adapun untuk buah nanas menggunakan bangun geometri segi enam.

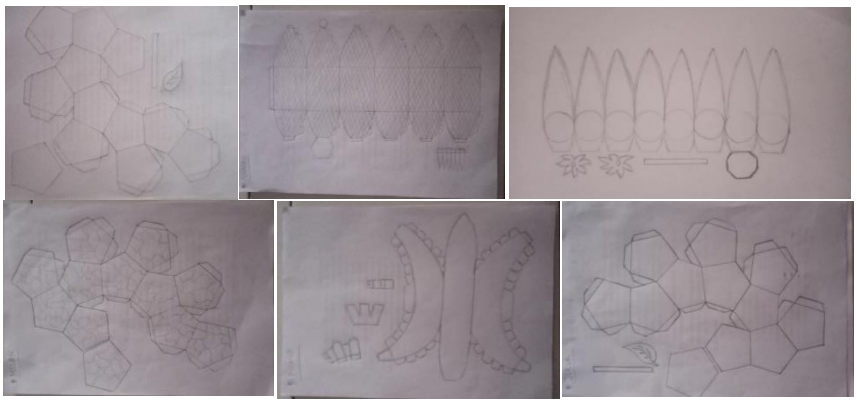
Dalam pewarnaan buah semangka akan diberi warna hijau tua. Hijau tua ini memiliki makna ambisi. Selanjutnya warna ungu akan diwarnakan pada buah anggur makna warna ungu adalah kemuliaan dan loyalitas. Adapun untuk buah jambu, pisang dan melon menggunakan warna hijau yang memiliki makna kesuburan dan ketenangan warna merah akan diwarnakan pada buah apel dan strawberry yang memiliki makna pemberani. Yang terakhir adalaah buah nanas buah ini berwarna oranye. Warna orange adalah gabungan warna antara merah dan kuning hingga menjadi warana oranye. makna dari warna orange adalahk reatif dan mandiri. Untuk pewarnaan buah-buahan ini disesuaikan dengan warna buah padaa umumnya.

b. Proses perancangan

Dalam proses perancangan ini ada 3 tahapan yaitu:

1. Sketsa desain

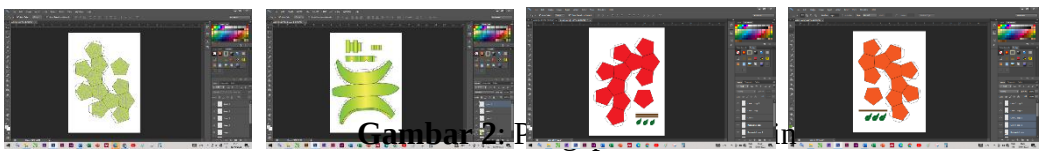
   Sketsa desain ini merupakan tahapan awal dalam perancangan media pembelajaran papercraft karna akan menjadi dasar dari perancangan.



Gambar 1: Sketsa perancangan buah

2. Pengapilkasian desain

   Sketsa desain akan diaplikasikan menggunakan *software adobe photoshop Cs 6*



Gambar 2: P[illegible]in

3. Finishing

   Pada tahap ini desain yang sudah di aplikasikan dicetak dengan menggunakan kertas *art paper* 210 gsm. Setelah dicetak kertas akan dipotong sesuai dengan ukuran yang telah ditentukan. Langkah selanjutnya adalah merangkai pola-pola yang telah dipotong tadi dengan memberikan double tipe disetiap sisinya.

Gambar 3: Hasil cetak

c. Bentuk produk

Langkah terakhir adalah Bentuk dari perancangan media pembelajaran ini akan sesuai dengan bentuk buah-buahan pada umumnya.

Gambar 3: Bentuk produk

d. Data validasi desain

Validasi desain ini diambil dari hasil penilaian ahli media dan ahli materi

1. Ahli media

Table 1: Aspek penilain ahli media

No	Pernyataan	Skor		Presentase
		X	Xi	(%)
1	Desain perancangan media pebelajaran pengenalan nama buah	4	4	100%
2	Bentuk perancangan media pebelajaran pengenalan nama buah	3	4	75%
3	Pewarnaan perancangan media pebelajaran pengenalan nama buah	4	4	100%
4	Penggunaan Kertas perancangan media pebelajaran pengenalan nama buah	3	4	75%
Jumlah		14	16	
Presentase		87,5%		

Keterangan :

X: Ahli Media

Xi: Jumlah ketentuan skor

%: Konstanta

Dari data diatas dapat dilihat bahwasannya ahli media memberikan hasil penilaian 14 dari jumlah keseluruhan adalah 16 maka persentase hasil yang diperoleh dari hasil validasi ini adalah 87,5%.maka dapat disimpulkan bahwasannya perancangan media pembelajaran papercraft pengenalan nama buah ini sudah layak digunakan sebagai media ajar di RA Baitussa'adah Sadengrejo.

2. Ahli materi

Table 2: Aspek Penilaian Ahli Materi

No	**Pernyataan**	**Skor**		**Presentase**
		X	**Xi**	**(%)**
1	RA Baitussa'adah kurang akan media pembelajaran	4	4	100%
2	Media pembelajaran papercraft pengenalan nama buah sesuai dengan materi pembelajaran anak usia dini di RA Baitussa'adah Sadengrejo	4	4	100%
3	Media pembelajaran papercraft pengenalan nama buah dapat menarik minat belajar siswa di RA Baitussa'adah	4	4	100%
4	Pembelajaran menjadi maksimal dan menyenangkan dengan adanya media pembelajaran papercraft pengenalan nama buah ini.	4	4	100%
5	Kesesuaian Perancangan dengan Buah Asli	3	4	75%
Jumlah		19	20	
Presentase		95%		

Keterangan :

X: Ahli Media

Xi: Jumlah ketentuan skor

%: Konstanta

Dari data diatas dapat dilihat bahwasannya ahli media memberikan hasil penilaian 19 dari jumlah keseluruhan adalah 20 maka persentase hasil yang diperoleh dari hasil validasi ini adalah 95% maka dapat disimpulkan bahwasannya perancangan media pembelajaran papercraft pengenalan nama buah ini sudah layak digunakan sebagai media ajar di RA Baitussa'adah Sadengrejo

e. Data uji coba produk

Uji coba produk ini terdiri dari 10 responden yang terdiri dari 5 siswa yang didampingi orang tua dan 5 guru yang ada di RA Baitussa'adah sadengrejo.

Table 3: Aspek Penilaian responden

Responden	Butir pertanyaan					∑Xn	Xi	%
	1	2	3	4	5			
1	4	4	4	4	3	19	20	95
2	4	4	4	3	3	18	20	90
3	4	3	4	4	4	19	20	95
4	4	3	4	4	3	18	20	90
5	4	4	3	4	3	18	20	90
6	4	4	4	4	4	20	20	100
7	4	4	4	4	3	19	20	95
8	4	4	4	4	3	19	20	95
9	4	4	4	4	3	19	20	95
10	4	4	4	3	4	19	20	95
∑X	40	38	39	38	33	188		
∑Xi	40	40	40	40	40	200		
%	100	95	97,5	95	82,5	94%		

Keterangan :

Xi : Jumlah skor ideal dalam satu item

∑X : Jumlah keseluruhan jawaban responden

∑Xi : Jumlah keseluruhan nilai ideal semua item

∑Xn : Jumlah total skor tiap responden

% : konstanta

Dari penilaia uji cobaa produk ini dapat simpulkan dengan penilaian sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum n}{\sum i} \text{ X } 100\%$$

$$= \frac{188}{200} \text{ X } 100\%$$

$$= 94\ \%$$

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan terkait perancangan papercraft pengenalan nama buah sebagai media pembelajaran ada beberapa hal yang diperoleh. Perancangan media pembelajaran ini dirancang dengan beberapa tahapan yaitu sketsa desain, pengaplikasian desain dan finishing. Untuk sketsa desain peniliti menggambar dikertas menggunakan pensil dilanjutkan dengan pengaplikasian desain menggunakan *adobe photoshop* dan hasilnya akan dicetak menggunakan kertas art paper 210 gsm kemudian dirangkai hingga menjadi sebuah bentuk buah yang diinginkan.

Dalam perancangan media pembelajaran ini menghasilkan data kualitatif dan kuantitatif Perancangan ini diuji coba dan divalidasi oleh para ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Ada beberapa hal yang harus direvisi sesuai dengan kritik dan saran dari para ahli media dan materi. Produk yang telah direvisi sesuai dengan kritik dan saran dari para ahli media dan materi diuji cobakan pada para siswa RA Baitussa'adah Kelompok B. hasil dari uji coba ini. Alhamdulillah siswa RA Baitussaadah tertarik dan antusias dengan media pembelajaran ini dalam perancangan media pembelajaran ini siswa/i di dampingi oleh guru RA Baituss'adah yaitu Ibu Lilik Jayati dan Ibu Mutrofin. Hasil uji coba ini mendapatkan presentase sebesar 94% yang mana dengan presentase ini dapat dinyatakan bahwa perancangan papercraft pengenalan nama buah ini layak digunakan sebagai media pembelajaran anak usia dini di RA Baitussa'adah.

DAFTAR PUSTAKA

_____ .2003. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta

Ahmad Susanto. 2018. *Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Konsep, Teori, Dan Aplikasinya.* Jakarta: Prenadamedia Group

Arsyad. Azhar 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D.* Bandung: Alfabeta.