



Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Team Based Project Pada Mata Kuliah Media Dan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini

Dwi Septi Anjas Wulan¹, Isa Hidayati², Winda Widya Sari³

^{1,2,3} Prodi PG PAUD, Universitas Negeri Medan, Sumatera Utara, Indonesia

E-mail: dwiseptianjaswulan@unimed.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran keterampilan mahasiswa dalam membuat media dan sumber pada anak usia dini melalui bahan ajar pada mata kuliah media dan sumber terhadap pencapaian kompetensi mahasiswa pada mata kuliah media dan sumber belajar untuk anak usia dini. Diharapkan dengan terciptanya bahan ajar pada mata kuliah media dan sumber belajar untuk anak usia dini akan mempermudah mahasiswa dalam menguasai kompetensi yang ingin dicapai pada mata kuliah media dan sumber belajar untuk anak usia dini dan dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam menganalisis kegiatan pembelajaran pada tugas nyata berbasis *team based project* melalui mata kuliah media dan sumber belajar untuk anak usia dini. Berdasarkan bahan ajar berupa buku yang sesuai dengan kebutuhan perkuliahan yang mengintegrasikan secara baik materi tugas nyata berbasis *team based project*. Pengembangan bahan ajar tersebut akan dilaksanakan menggunakan metode pengembangan oleh Borg & Gall. Berdasarkan hasil validasi dan uji coba bahan ajar dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan memenuhi kriteria sangat baik dan memenuhi pada kualifikasi sangat layak. Hasil analisis menunjukkan rata-rata presentasi 80,3% pada kualifikasi baik.

Kata Kunci: *team based project*, media dan sumber belajar, anak usia dini.

1. Pendahuluan

Penggunaan media dan sumber belajar merupakan salah satu bantuan yang memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran anak usia dini. Karena media dan sumber belajar memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas informasi/pesan yang disampaikan oleh pengirim pesan kepada sipenerima pesan. Kehadiran media dan sumber belajar juga dapat menunjang kebutuhan anak mendapatkan materi yang lebih mudah dan cepat didapat tentunya harus menyiapkan media dan sumber belajar yang cocok untuk ditetapkan pada anak-anak, karena media dan sumber belajar yang tepat akan membantu dalam mencapai perkembangan anak yang optimal.

Berdasarkan hal tersebut bahwa kegiatan bermain (belajar) yang merupakan dunia anak menjadi sangat penting karena kegiatan bermain dengan memanfaatkan media dan sumber belajar dapat memenuhi seluruh aspek kebahagiaan anak. Pada saat anak merasakan senang, maka pertumbuhan otak anak pun kian meningkat sempurna sehingga akan makin memudahkan anak



dalam melakukan proses pembelajaran. Oleh karena itu, media dan sumber belajar ini tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak dan sangat dibutuhkan dalam proses perkembangan atau pembelajaran anak.

Media dan sumber belajar menjadi salah satu komponen atau unsur pembelajaran anak usia dini dan memegang peranan penting dalam rangka terselenggara kegiatan pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi anak. Munadi (2010:7) mendefinisikan media pembelajaran sebagai “segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Hal tersebut menggambarkan bahwa kedepan akan dipengaruhi oleh kompetensi dan keterampilan yang mumpuni.

Salah satu keterampilan yang harus dimiliki yaitu keterampilan dalam mengembangkan media dan sumber belajar untuk anak usia dini sehingga dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran yang inovatif, interaktif, menarik, menyenangkan dan bermakna. berdasarkan hasil pengamatan ternyata pada pembelajaran mata kuliah media dan sumber belajar untuk anak usia dini belum ada bahan ajar berupa buku yang sesuai dengan kebutuhan perkuliahan, selama ini proses perkuliahan berjalan dengan menggunakan beberapa buku cetak yang tentunya belum menintegrasikan secara baik dan materi yang dimuat tidak terlalu dalam.

Pengembangan bahan ajar pada mata kuliah media dan sumber belajar untuk anak usia dini dinilai penting untuk dilakukan, berdasarkan penelitian ditemukan bahwa penggunaan bahan ajar dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa (Fauziyah & Anistiyasari, 2020). Pengembangan bahan ajar juga perlu memperhatikan metode perkuliahan yang dilaksanakan di prodi PG-PAUD.

Team Based Project merupakan metode yang dibangun di atas kegiatan pembelajaran dan tugas nyata berbasis proyek yang memberikan tantangan bagi peserta didik yang terkait dengan kehidupan sehari-hari untuk dipecahkan secara berkelompok,”. Sunardi & Hasanuddin (2019) menjelaskan bahwa strategi yang efektif dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik, kreatifitas, inovasi, bermakna, membantu dalam memecahkan masalah kehidupan nyata, mengasah kemampuan kognitif, manipulatif, mendesain, memanfaatkan teknologi, pengaplikasian pengetahuan serta kemampuan dalam mengombinasikan antara pengetahuan kognitif dan psikomotorik dan membangkitkan rasa ingin tahu yang memicu imajinasi kreatif serta berpikir kritis. metode perkuliahan yang diterapkan saat ini adalah *team base project*



melihat metode yang digunakan dan dampak metode tersebut pada mahasiswa, bahan ajar akan dikembangkan berbasis *team based project*.

2. Metode

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu produk yang baru atau menyempurnakan produk yang pernah diciptakan sebelumnya (Laws. Et al., 2013). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah bahan ajar berbasis *team based project* pada mata kuliah media dan sumber belajar untuk anak usia dini. Penelitian ini didesain dengan menggunakan metode pengembangan dikembangkan oleh Borg dan Gall.

Sumber data primer

Penelitian dilaksanakan di Prodi PG PAUD FIP UNIMED yang dilakukan dari bulan Maret sampai Oktober 2022.

Sumber data sekunder

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa PG-PAUD yang mengambil matakuliah Media dan Sumber belajar untuk AUD, dan sampel penelitian adalah seluruh mahasiswa tersebut dengan menggunakan teknik *random sampling* untuk kebutuhan uji coba pemakaian skala kecil dan besar.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan cara melakukan observasi kepada treatment yang diberikan kepada kelas eksperimen dimana data bersifat kuantitatif. Analisis data yang digunakan yaitu uji kuantitatif berupa uji analisis regresi untuk melihat seberapa besar pengaruhnya untuk melihat perubahan-perubahan perkembangan mahasiswa dari setiap treatment yang diberikan. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui efektivitas pengembangan buku terhadap kemampuan mahasiswa dalam mencapai target capaian pembelajaran yang tertera di dalam RPS.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif, Analisis data merupakan perhitungan terkait indikator atau pengukuran untuk mencari tahu pola hubungan yang terdapat pada data yang telah dikumpulkan sebelumnya (Kothari, 2004). Analisis data dilakukan dengan melihat seberapa besar efektivitas model pengembangan yang digunakan dengan uji regresi dan Kolmogorov-smirnov. Data-data yang dianalisis berdasarkan hasil dari item-item pada instrument yang digunakan.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui data awal sebagai bahan pengembangan model yang sesuai dengan kebutuhan di lapangan. Instrumen juga digunakan untuk proses pengambilan data tentang tingkat kelayakan dan keefektifan pengembangan



model yang dikembangkan. Skala nilai yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan skala likert.

3. Hasil dan Diskusi

Penelitian ini dilaksanakan dengan mengimplementasikan metode pengembangan oleh Borg dan Gall, penelitian ini dimulai dari tahap penelitian pendahuluan dan dilanjutkan dengan perencanaan sehingga dapat disusun produk awal yang nantinya akan diuji coba. Penelitian dilanjutkan dengan revisi dan uji coba produk hingga nantinya dapat dideseminasikan. Secara rinci dikemukakan hasil analisis berdasarkan rumusan masalah yang diajukan dan dirancang luaran penelitian seperti yang dikemukakan berikut ini:

Berdasarkan analisis potensi yang dilakukan, ditemukan beberapa potensi yang dimiliki baik secara internal maupun eksternal. Adapun secara internal penelitian ini didukung oleh sumber daya manusia yang berpengalaman, pengembangan bahan ajar media dan sumber belajar untuk anak usia dini dilakukan oleh peneliti yang juga merupakan dosen yang mengampu mata kuliah tersebut, kolaborasi antar dosen yang berpengalaman di mata kuliah media dan sumber belajar anak usia dini sehingga memiliki masukan ide-ide serta gagasan yang baru sehingga dapat mendukung penelitian ini.

Penggunaan bahan ajar yang dapat menintegrasikan secara baik dan materi yang dimuat akan mempermudah mahasiswa dalam menguasai kompetensi yang ingin dicapai pada mata kuliah media dan sumber belajar untuk anak usia dini dan dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam menganalisis kegiatan pembelajaran pada tugas nyata berbasis *team based project* melalui mata kuliah media dan sumber belajar untuk anak usia dini. Bahan ajar berupa buku yang sesuai dengan kebutuhan perkuliahan yang menintegrasikan secara baik materi tugas nyata berbasis *team based project*.

Selain itu dukungan juga hadir dengan adanya kelengkapan fasilitas yang ada di Universitas Negeri Medan menjadi potensi pendukung, dimulai dari Digital Library yang menyediakan buku, jurnal, skripsi dan tesis serta sumber informasi lainnya yang mendukung peneliti untuk menemukan teori pendukung, selain itu akses internet yang baik dan fasilitas gedung yang nyaman juga mendukung peneliti untuk melakukan koordinasi antara sesama tim peneliti. Selain potensi tersebut, juga dibarengi dengan faktor penghambat dalam penelitian yaitu dengan penerapan teknologi desain grafis yang cukup sulit, sehingga membutuhkan koordinasi yang banyak dalam pengembangan bahan ajar keterampilan mengajar anak usia dini.

Melalui kegiatan FGD bersama dosen pengampu mata kuliah media dan sumber belajar untuk AUD dan hasil wawancara dengan mahasiswa diperoleh



informasi bahwa materi pada mata kuliah media dan sumber belajar untuk anak usia dini bahwa materi pada kuliah yang ada pada RPS, strategi pembelajaran dan rencana tugas yang akan diterapkan pada mahasiswa. Wawancara yang dilakukan kepada mahasiswa diperoleh kesimpulan bahwa beberapa mahasiswa mengalami kesulitan untuk menerima tugas yang diberikan karena tidak adanya buku bahan ajar yang terintegrasi dengan materi yang diberikan pada mata kuliah media dan sumber belajar AUD.

a. Desain Produk

Analisis yang dilakukan pada kondisi tersebut maka peneliti melakukan pengembangan bahan ajar yang terintegrasi dengan materi pada mata kuliah media dan sumber belajar untuk Anak Usia Dini dengan mengacu pada RPS sesuai dengan hasil yang didapatkan pada saat FGD dengan dosen pengampu lainnya. Selain itu dalam buku media dan sumber belajar ini juga dilengkapi dengan tata cara dan praktek pembuatan media pembelajaran dan APE untuk anak usia dini. Mata kuliah ini merupakan mata kuliah yang memiliki materi lebih banyak praktek melalui kegiatan project, sehingga mahasiswa memerlukan buku bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa.

b. Validasi Desain

Validasi desain dilakukan setelah desain produk disepakati oleh tim peneliti, validasi desain ini dilakukan melalui diskusi tim penulis dengan pakar yang sudah berpengalaman menulis buku ajar dan menilai buku ajar untuk mengetahui kelemahan dan kekuatan dari produk.

c. Perbaikan Desain

Berdasarkan validasi desain, ahli validator menyarankan agar dalam buku yang dikembangkan terdapat tata cara pembuatan APE untuk anak usia dini dan dilengkapi dengan gambar-gambar yang menarik dan harus dioptimalisasi semaksimal mungkin sehingga diharapkan dapat menambah pengetahuan serta meningkatkan motivasi pembaca.

d. Pengembangan Produk Awal

Tim peneliti melanjutkan pengembangan produk awal dengan mengikuti arahan ahli validator, setiap bab dalam buku dikembangkan dengan melakukan studi literatur terkait judul materi yang sudah ditentukan, kemudian menuangkan literatur tersebut dalam media desain dengan memadukan unsur gambar, teks informasi dari studi literatur, pemilihan kombinasi warna yang sesuai dengan kesepakatan peneliti, dan menentukan tata letak serta keseimbangan desain secara keseluruhan. Peneliti juga tidak lupa memperhitungkan kedalaman materi untuk pembahasan didalam pembelajaran buku digital dituangkan dalam bentuk ebook dengan ukuran



kertas A4 dengan tata letak portrait agar memudahkan ketika dibaca di gadget.

e. Uji coba produk awal

Uji coba produk awal dilakukan dengan melibatkan dua pakar untuk memberikan penilaian melalui angket, penilaian dilakukan dengan memperhatikan aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian dan aspek Bahasa. Hasil uji coba produk awal memperoleh nilai 2,77 dengan kategori cukup, artinya produk masih belum layak untuk diproduksi sehingga diperlukan perbaikan terutama pada aspek yang masih dinilai masih belum baik, berdasarkan angket yang diisi oleh ahli diperoleh saran untuk menambahkan soal pada akhir tiap modul.

f. Revisi Produk Utama

Tim peneliti melakukan revisi setelah mendapatkan hasil uji coba produk awal, revisi yang dilakukan dengan memperhatikan aspek yang mendapatkan skor rendah dari kedua pakar dan meningkatkan aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian dan aspek bahasa menjadi lebih baik, revisi dilakukan dengan menambahkan sumber teori yang mengacu pada konsep dan definisi, menyesuaikan gambar agar lebih akurat, menambahkan soal pada akhir modul, dan konsistensi penggunaan istilah.

g. Uji Coba Produk Utama

Bahan ajar yang sudah mengalami perbaikan diberikan kepada 6 orang mahasiswa yang pernah mengikuti perkuliahan media dan sumber belajar untuk AUD untuk melakukan uji coba terbatas. Berdasarkan uji coba terbatas diperoleh skor 3,58 dengan kategori baik dan pada keseluruhan aspek sudah dalam kategori baik sehingga buku digital dapat diuji cobakan pada kelompok yang lebih besar.

j. Revisi Produk Utama untuk Penggunaan

Hasil uji coba terbatas sudah dalam kategori baik dengan skor 3,58 namun untuk meningkatkan kualitas dari buku pembelajaran mikro tim peneliti mencermati kembali buku yang sudah ditulis untuk memperkecil kesalahan dalam penulisan dan kesalahan dalam desain gambar.

k. Uji Coba Produk yang Akan Digunakan

Uji coba produk yang akan digunakan dilakukan dengan melibatkan 25 orang mahasiswa untuk menilai buku media dan sumber belajar AUD berdasarkan aspek kelayakan isi buku, kelayakan penyajian, dan kelayakan kebahasaan. Hasil uji coba produk pada kelompok besar sudah menunjukkan hasil skor sebesar 3,72 dengan kategori baik, sehingga tidak dilakukan kembali revisi dan selanjutnya buku bahan ajar akan diproses untuk hak cipta dan mengunggah ke dalam jaringan agar dapat digunakan mahasiswa.



1. Desiminasi dan Sosialisasi

Produk penelitian akan disosialisasikan kepada dosen dan mahasiswa yang sudah mengikuti perkuliahan di mata kuliah media dan sumber belajar untuk AUD di lingkungan program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, dan kepada mahasiswa yang belum perkuliahan di mata kuliah media dan sumber belajar untuk AUD akan dilakukan sosialisasi dalam perkuliahan.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil dan luaran yang dicapai dapat disimpulkan bahwa pengembangan buku bahan ajar media dan sumber belajar untuk anak usia dini *berbasis team based learning* pada mata kuliah media dan sumber belajar untuk anak usia dini sudah tercapai dengan baik. Berdasarkan hasil penelitian dan rencana kegiatan selanjutnya dapat disarankan untuk melanjutkan penyelesaian penelitian dan menguji efektifitas penggunaan bahan ajar yaitu buku media dan sumber belajar untuk anak usia dini pada mata kuliah media dan sumber belajar anak usia dini.

5. Daftar Rujukan

- Fauziyah, D. N., & Anistiyasari, Y. (2020). STUDI LITERATUR PENGARUH IMPLEMENTASI MEDIA E-BOOK TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN RESPON SISWA PADA PENDIDIKAN TINGGI. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 5(01), 406–416.
- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2006). *Educational Research: An Introduction*, 8th Edition. Educational An Introduction.
- Hammond, J. S. (1980). *Learning by the case method*. Harvard Business School Boston, MA.
- Holzinger, A., Dorner, S., Födinger, M., Valdez, A. C., & Ziefle, M. (2010). Chances of increasing youth health awareness through mobile wellness applications. *Symposium of the Austrian HCI and Usability Engineering Group*, 71–81.
- Johnson, R. T., & Johnson, D. W. (1986). Cooperative learning in the science classroom *Science and Children*, 24(2), 31–32.
- Khairrani, A. (2019). *E-Book sebagai media pembelajaran di masa depan*.
- Kothari, C. (2004). *Research methodology: methods and techniques*. In *New Age International*. <https://doi.org/http://196.29.172.66:8080/jspui/bitstream/123456789/2574/1/Research%20Methodology.pdf>
- Laws, S., Harper, C., Jones, N., & Marcus, R. (2013). *Research for development: A practical guide*. Sage.