



Pengembangan Desain Pembelajaran Di Rumah Pada Tema Alat Komunikasi Berorientasi Produk Bernilai Kearifan Lokal

Muntaza Nur Aini*¹, Sa'dun Akbar¹, Nur Anisa¹

PG-PAUD FIP Universitas Negeri Malang Jl. Semarang no.5 Malang

*Penulis korespondensi, E-mail: Muntaza275@gmail.com

Abstract

The purpose of this research is to produce a valid, practical and effective learning design when applied in the implementation of learning at home during a pandemic. The validity of appropriate learning designs by experts, practicality of learning designs according to teachers and parents' users and effectiveness obtained from the results of student implementation. The development of the learning design used is the ADDIE model through 5 steps: Analyze Design, Develop, Implementation and Evaluate. The results is show from the analysis of product development have achieved 91% of RPPH material experts' validity, 90% LKPD materials and 82% for media experts. In terms of the practicality of teacher users reach 84%, the practicality of parent users on a limited scale trial is 87.5%, the practicality of parents on a big scale trial is 89.5%. In the effectiveness trial of limited-scale, students got 83,3% results and In the effectiveness trial of large-scale students got 83,61%. Based on these percentage, it can be concluded that the learning design used during pandemic learning is very valid in terms of validity, practicality and effectiveness.

Keywords: Learning Design; Learning Accompanying; Local Wisdom, independence of learning

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan desain pembelajaran yang valid, praktis dan efektif ketika diterapkan dalam pelaksanaan pembelajaran di rumah saat pandemi. Kevalidan desain pembelajaran yang layak oleh ahli, kepraktisan desain pembelajaran menurut pengguna guru dan orang tua serta keefektifan yang didapat dari hasil implementasi peserta didik. Pengembangan desain pembelajaran yang digunakan yaitu model ADDIE melalui 5 tahap : *Analyze* (analisis), *Design* (perencanaan), *Develop* (pengembangan), *Implementation* (penerapan), *Evaluate* (evaluasi). Hasil yang ditunjukkan dari analisis pengembangan produk memiliki pencapaian kevalidan ahli materi RPPH sebesar 91%, materi LKPD 90% dan 82% untuk ahli media. Dari segi kepraktisan pengguna guru sebesar 84%, kepraktisan pengguna orang tua pada uji coba skala terbatas sebesar 87,5%, kepraktisan pengguna orang tua pada uji coba skala besar 89,5%, serta keefektifan peserta didik pada uji coba skala terbatas sebesar 83,3% dan uji coba skala besar 83,61%. Berdasarkan dari presentase tersebut dapat disimpulkan bahwa desain pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran pandemi sangat valid dari segi kevalidan, kepraktisan dan keefektifan..

Kata kunci: Desain Pembelajaran; Pendampingan Pembelajaran; Kearifan Lokal; Merdeka Belajar

Dunia saat ini sedang dilanda oleh virus dari negara China yang bernama virus corona (covid-19), virus ini sangat berbahaya sehingga seluruh pemerintah di dunia membatasi segala aktivitas (*lockdown*). Salah satu negara yang terdampak virus adalah negara Indonesia. Pemerintah Indonesia juga menerapkan sistem *lockdown* di setiap daerah, salah satu dampak yang dirasakan terhadap diterapkannya sistem *lockdown* yaitu pada dunia pendidikan. Pembatasan aktivitas di luar rumah mengakibatkan sekolah ditutup dan diterapkannya sistem belajar daring (dalam jaringan). Pelaksanaan pembelajaran daring dilaksanakan oleh guru dengan memanfaatkan media eletronik handpone, penggunaan media elektronik dapat memuat aplikasi yang mendukung

proses belajar seperti Zoom, Whatsapp, Google Meeting Internet dll (Firman, 2020; Khasanah et al., 2020; Nabila Hilmy Zhafira, Yenny Ertika, 2020). Salah satu satuan pendidikan yang dilaksanakan belajar di rumah yaitu pada pendidikan anak usia dini, kegiatan proses pembelajaran pada anak harus tetap dilaksanakan karena pendidikan anak usia dini merupakan pembelajaran yang diberikan kepada individu sejak lahir sebagai upaya perkembangan seperti: Kognitif, Motorik, Bahasa, Seni, NAM, dan SOSEM.

Perangkat pembelajaran merupakan hal paling utama yang harus disiapkan oleh guru sebelum melaksanakan pembelajaran. Meskipun pembelajaran saat pandemi dilakukan secara daring (dalam jaringan) guru harus mendesain pembelajaran dengan sebaik mungkin agar anak usia dini tidak merasa bosan ketika belajar di rumah serta menghasilkan panduan pembelajaran daring yang memudahkan pendampingan bagi orang tua (Nabila Hilmy Zhafira, Yenny Ertika, 2020). Perangkat pembelajaran atau RPPH merupakan alat atau pelengkap untuk melaksanakan proses kegiatan pembelajaran antara guru dan peserta didik. Rancangan kegiatan merupakan perangkat pembelajaran yang harus disiapkan saat akan berlangsungnya kegiatan

Informasi awal yang diperoleh oleh peneliti adalah melalui wawancara secara langsung di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal Ngoro yang dilaksanakan pada tanggal 7 januari 2021 bahwa pembelajaran yang diberikan hanya mengacu pada rancangan pelaksanaan pembelajaran mingguan (RPPM). Kegiatan belajar anak melalui lembar kerja peserta didik (LKPD), pengamatan video internet melalui youtube dan channel TV. Pemberian tugas yang diberikan kepada anak tidak sesuai dengan rancangan yang telah dirancang pada RPPM. Kepala sekolah juga menyampaikan bahwa terdapat ketidaksiapan orang tua dalam proses pendampingan anak selama belajar di rumah. Hal ini dikarenakan banyak orang tua yang harus bekerja dari pagi, bahkan saat pengambilan buku tema ke sekolah orang tua tidak memiliki waktu sehingga anak ketinggalan dalam proses pembelajaran. Selain itu, salah satu kendala yang dihadapi yaitu sumber belajar. Salah satu sumber belajar yang diberikan kepada orang tua dalam mendampingi belajar anak yaitu internet dan menonton Channel TVRI pada TV, kendala pertama yaitu tugasnya terlalu membebani karena tidak semua TV memiliki Channel TVRI. Kendala yang kedua yaitu akses internet atau Youtube. Pengamatan melalui Youtube lalu mendokumentasikan menjadi hambatan orang tua karena tidak memiliki handphone lebih dari satu, maka langkah ini juga menjadi kendala bagi orang tua dalam mendampingi anak ketika menjalankan proses belajar (Arifa, 2020; Susanti et al., 2020). Kurangnya memberikan kemerdekaan belajar kepada anak selama di rumah, karena tuntunan pembelajaran daring memaksa anak melakukan kegiatan yang sudah ditentukan oleh sekolah tanpa memberikan kesempatan kepada anak untuk memilih apa yang ingin dipelajari sesuai minatnya.

Peneliti juga melakukan observasi kepada orang tua melalui google formulir tentang kesiapan pendampingan ketika pembelajaran di rumah. Orang tua yang memiliki ketidaksiapan ketika mendampingi anak selama pembelajaran daring dikarenakan keterbatasan waktu orang tua masih bekerja. Kegiatan yang diberikan oleh guru selama pandemi masih memberikan kesulitan dalam pendampingan proses pembelajaran. Media, sumber belajar masih menjadi halangan untuk menjalankan proses belajar.

Kegiatan pembelajaran daring yang dilaksanakan selama pandemi ini yaitu berbasis teknologi. Penggunaan handphone serta teknologi lain telah menjadikan anak terbiasa dalam hal penggunaannya, seperti melihat youtube dan akses internet lainnya yang dirasa menjadikan anak

tertarik, maka hal ini menjadikan anak lebih ketergantungan dengan alat komunikasi elektronik. Penggunaan teknologi secara berlebih bisa menjadikan anak kurang mendekati dengan nilai-nilai kearifan lokal di daerah setempat. Selama ini dalam pembelajaran atau aktivitas anak lebih cenderung menggunakan teknologi seperti handpone dan lebih banyak melihat youtube dan internet (N et al., 2021). Penggunaan handpone secara berlebihan menjadikan anak jauh dari nilai kearifan lokal di daerah setempat, sehingga anak tertarik atau lebih banyak mengetahui nilai-nilai yang terdapat pada budaya luar seperti bahasa, kebiasaan hidup, makanan dll yang terdapat pada budaya luar daerah (Fitri, 2017). Pengenalan nilai kearifan lokal sejak usia dini diharapkan agar anak mengenal, memahami serta dapat melestarikan nilai kearifan lokal. Misalnya pada penggunaan handpone anak lebih banyak melihat youtube dan akses internet lain, mendengarkan lagu dari handpone dan juga pada kegiatan patrol pada bulan ramadhan saat ini sudah tidak menggunakan kentongan yang menjadi alat komunikasi tradisional dan juga merupakan tradisi atau kearifan lokal di setiap daerah. Penggunaan handpone menjadi sarana untuk berkabar menjadikan anak lebih mengenal alat komunikasi elektronik saja. Adanya desain pembelajaran ini akan memberikan pemahaman kepada anak tentang macam-macam alat komunikasi, berorientasi produk bernilai kearifan lokal serta memberikan kemerdekaan belajar kepada anak tentang karya atau apa yang ingin dipelajari. Salah satu sarana prasana yang digunakan dalam pengembangan tema alat komunikasi yaitu menggunakan benda-benda konkret yang ada di rumah seperti pengamatan alat komunikasi yang ada di rumah.

Berdasarkan hasil dari wawancara dan observasi yang telah dilakukan di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal Ngoro, maka ditawarkan pengembangan desain pembelajaran berupa perangkat pembelajaran RPPH yang memuat panduan pembelajaran, strategi dan model pembelajaran sebagai alternatif pemecahan masalah yang sedang dihadapi oleh pembelajaran daring di sekolah tersebut dan LKPD sebagai bentuk kegiatan siswa yang di desain sesuai dengan tujuan pembelajaran. RPPH merupakan alat atau acuan rancangan pelaksanaan pembelajaran harian yang dibutuhkan pendidik untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Menurut Mulyasa (dalam Fadlillah 2012:134) menyatakan pendapat tentang RPPH adalah suatu rencana yang menggambarkan prosedur dan manajemen pembelajaran untuk mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan dalam standar isi dan dijabarkan dalam silabus. Hal ini sejalan dengan tujuan dari desain pembelajaran menurut (Akrim et al., 2018) tentang tujuan pembelajaran yaitu untuk mendapat solusi dalam pemecahan masalah yang dihadapi dengan memanfaatkan informasi yang ada. Alternatif pemecahan masalah ini semakin diperkuat oleh pernyataan menurut (Masitah, 2018; Zuhdan, 2011) perangkat pembelajaran merupakan alat atau pelengkap untuk melaksanakan proses kegiatan pembelajaran antara guru dan peserta didik.

Tujuan penelitian pengembangan ini yaitu mendesain produk desain pembelajaran yang valid, praktis dan efektif untuk rancangan pelaksanaan pembelajaran harian yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran daring di rumah yang dilakukan bersama orang tua. Kevalidan produk desain pembelajaran menurut ahli materi dan media. Kepraktisan produk desain pembelajaran menurut pengguna guru dan orang tua. Keefektifan produk desain pembelajaran melalui peserta didik dari uji kompetensi sebagai pemahaman tentang pembelajaran dan tercapainya tujuan pembelajaran.

Desain pembelajaran yang akan dikembangkan berupa Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Dalam pembuatan desain pembelajaran ini dikembangkan menggunakan software atau perangkat lunak microsoft office

word 2016. Desain perangkat pembelajaran pada RPPH memuat panduan pembelajaran, materi pembelajaran, indikator-indikator kompetensi dasar yang telah dipilih dengan sesuai atau yang mudah dilakukan selama belajar di rumah bersama orang tua. Menggunakan pendekatan saintifik dan model pembelajaran Project Based Learning. Pada LKPD didesain cover yang menarik sesuai karakteristik anak. Lembar kegiatan tercantum kompetensi dasar yang hendak dicapai. Menggunakan gambar yang jelas dan didesain semenarik mungkin agar anak merasa tertarik ketika mengerjakan LKPD. Memberikan kemerdekaan belajar kepada anak untuk menghasilkan karya yang diinginkan serta berorientasi produk bernilai kearifan lokal.

Adapun keterbatasan pengembangan desain pembelajaran dalam penelitian ini yaitu : (1) terbatas pada penggunaan tema yaitu alat komunikasi. (b) uji coba produk hanya dilakukan pada 1 sekolah yaitu TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal Ngoro. (c) subjek uji coba hanya dilakukan kepada anak kelompok A usia 4-5 tahun di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal Ngoro.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan yang menurut Sugiyono (2013:407) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Prosedur pengembangan menggunakan model pengembangan ADDIE menurut (Arifin et al., 2021; Nisa et al., 2021; S.H. Wijaya et al., 2021; Tegeh et al., 2015; Tegeh, I Made; Jampel, 2015) yang memiliki 5 tahapan, yaitu : *Analyze* (analisis), *Design* (perencanaan), *Develop* (pengembangan), *Implementation* (penerapan), *Evaluate* (evaluasi). Dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya penelitian ini hanya diimplementasikan untuk anak kelompok A usia 4-5 tahun. Langkah-langkah prosedural sebagai berikut : (1) pada tahap analisis dilakukan pengumpulan data awal atau analisis kebutuhan dan analisis kurikulum, (2) mendesain produk desain pembelajaran sesuai komponen RPPH dan mendesain kegiatan pada LKPD sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai, (3) mengembangkan isi desain pembelajaran seperti KD dan materi, menentukan fisik berupa produk, jenis huruf, ukuran huruf, gambar, warna serta bahan lain yang digunakan. Setelah itu dilaksanakan validasi ahli, selanjutnya yaitu revisi draft produk yang telah divalidasi oleh ahli (4) implementasi produk desain pembelajaran dilakukan menjadi 2 tahap, yaitu skala terbatas dan skala besar. Pada skala terbatas dilakukan revisi awal penerapan produk lalu diimplementasikan pada skala besar (5) evaluasi dilakukan menjadi 2 tahapan yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan pada setiap tahapan pengembangan, evaluasi sumatif dilakukan untuk mengetahui tingkat keefektifan desain pembelajaran setelah dilakukan uji kompetensi.

Data hasil validasi dan uji coba menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan teknik analisis data kualitatif. Uji coba produk dilaksanakan untuk mengumpulkan data yang digunakan untuk mengukur tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Uji coba pengembangan desain pembelajaran melalui beberapa tahapan yaitu, uji coba kevalidan dilaksanakan oleh ahli materi dan ahli media, uji coba kepraktisan dilaksanakan oleh pengguna guru dan orang tua, uji coba keefektifan dilakukan melalui penerapan desain pembelajaran kepada peserta didik. Tahapan uji coba skala terbatas yang dilaksanakan sebagai bahan perbaikan produk.

Subjek yang dilakukan dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli media, pengguna guru dan orang tua serta peserta didik. Ahli materi dan ahli media dalam desain pembelajaran ini adalah

1 dosen dari prodi S1 PGPAUD Universitas Negeri Malang. Pengguna guru dan orang tua adalah guru kelompok TK A dan orang tua Kelompok TK A. Untuk implementasi produk desain pembelajaran dilaksanakan menjadi 2 tahap yaitu uji coba skala terbatas oleh 4 peserta didik dan uji coba skala besar 15 peserta didik dari kelompok A usia 4-5 tahun.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah observasi, wawancara, dokumentasi dan angket instrumen. Bentuk instrumen yang digunakan adalah *checklist* skala likert. Data hasil uji coba dianalisis menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif yang diperoleh melalui angket dianalisis menggunakan rumus perhitungan dan statistik deskriptif presentase menurut (Perwitasari et al., 2018)). Jika data yang telah diolah menggunakan rumus, maka hasil perhitungan dicocokkan dengan kriteria sebagai berikut.

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Tabel 1 kriteria kevalidan

No	Tingkat Validitas	Tingkat Validitas
A	85,01%-100,00%	Sangat valid, Dapat digunakan tanpa revisi
B	70,01%-85,00%	Cukup Valid, Dapat digunakan namun perlu direvisi kecil
C	50,01%-70,00%	Kurang Valid, Disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar
D	01,00%-50,00%	Tidak Valid, Tidak boleh dipergunakan

Sumber : Akbar, 2016 :41

Tabel 2 Keiteria kepraktisan pengguna

No	Tingkat Validitas	Tingkat Validitas
1	25.00-40.00	Tidak valid, tidak boleh digunakan
2	41.00-55.00	Kurang valid, tidak boleh digunakan
3	56.00-70.00	Cukup valid,Boleh digunakan dengan revisi besar
4	71.00-85.00	Valid, Boleh digunakan dengan revisi kecil
5	86.00-100.00	Sangat valid, sangat baik untuk digunakan

Sumber : Akbar, 2016 :81

Tabel 3 kriteria audience

No	Tingkat Validitas	Tingkat Validitas
1	81,00%-100,00%	Sangat valid, Dapat digunakan tanpa revisi
2	61,00%-80,00%	Cukup Valid, Dapat digunakan namun perlu direvisi kecil
3	41,01%-60,00%	Kurang Valid, Disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar
4	21,00%-40,00%	Tidak Valid, Tidak boleh dipergunakan
5	00,00%-20,00%	Sangat tidak valid, sangat tidak efektif, sangat tidak tuntas dan tidak bisa digunakan.

Sumber : Akbar, 2016 :82

HASIL

Pengembangan desain pembelajaran sebelum dilaksanakan uji coba telah melalui hasil validasi ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kevalidan. Pada tahap uji coba dilakukan melalui dua tahap yaitu uji coba skala terbatas dilakukan oleh 1 guru dan 4 orang tua untuk menilai kepraktisan, 4 peserta didik untuk menilai keefektifan. Selanjutnya yaitu uji coba skala besar dilakukan oleh 15 orang tua, serta peserta didik untuk menilai keefektifan desain pembelajaran.

Hasil Validasi Ahli Materi Dan Ahli Media

Pada tahap validasi ahli materi dilakukan penilaian untuk materi RPPH dan LKPD yang dilakukan oleh Ibu Wuri Astuti S.Pd M.Pd selaku dosen di fakultas ilmu pendidikan Universitas Negeri Malang. Adapun hasil evaluasi ahli yang didapat pada ahli materi RPPH 91%, materi LKPD 90% dan 82% untuk ahli media. Pada evaluasi dari ahli materi dan media terdapat beberapa saran dan komentar, hal ini digunakan sebagai bentuk revisi sebelum dilakukan uji coba kepada pengguna. Berdasarkan penilaian ahli yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa desain pembelajaran valid digunakan.

Hasil Uji Coba Kepraktisan Pengguna

Uji coba kepraktisan pengguna dilakukan dalam dua tahapan yaitu uji coba skala terbatas dan uji coba skala besar. Pada uji coba skala terbatas diberikan angket kepada guru dan orang tua untuk menilai kepraktisan desain pembelajaran ketika dipraktikkan dalam pembelajaran daring. Selain data kuantitatif, data kualitatif berupa komentar atau saran juga diperlukan, hal ini digunakan sebagai langkah awal perbaikan sebelum diuji cobakan dengan skala besar. Adapun hasil kepraktisan pengguna pada uji coba terbatas yaitu 84% kepraktisan pengguna guru dan 87,5%. Pada uji coba skala terbatas, kepraktisan pengguna orang tua sebesar 89,5%. Berdasarkan penilaian kepraktisan pengguna yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa desain pembelajaran praktis digunakan.

Hasil Uji Coba Keefektifan Desain Pembelajaran

Uji coba keefektifan desain pembelajaran dilakukan kepada peserta didik. Tujuan dari uji coba keefektifan ini yaitu untuk menilai tingkat pemahaman peserta didik tentang pembelajaran yang dilakukan. Pada uji coba keefektifan dilakukan kepada peserta didik kelompok A usia 4-5 tahun sebanyak 15 anak untuk uji coba skala besar dan 4 anak untuk uji coba skala terbatas. Adapun hasil uji coba keefektifan peserta didik pada uji coba skala terbatas yaitu 83,3% dan uji coba skala besar 83,61%. Berdasarkan dari hasil yang didapat, maka dapat disimpulkan bahwa desain pembelajaran yang diuji cobakan kepada peserta didik sangat efektif..

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi awal yang dilakukan bahwasanya dalam pelaksanaan pembelajaran daring terdapat kendala, salah satunya yaitu ketidaksiapan orang tua dalam mendampingi anak belajar di rumah. Tuntutan pembelajaran daring yang kurang

memberikan kemerdekaan belajar kepada anak, serta penggunaan teknologi pada pembelajaran daring kurang mendekatkan anak kepada nilai-nilai kearifan lokal di daerah setempat. Hal ini sesuai dengan pendapat (Araújo et al., 2020; Nabila Hilmy Zhafira, Yenny Ertika, 2020; Siahaan, 2020) yang menyatakan bahwa pandemi memberikan dampak yang cukup besar terhadap perkembangan anak terutama perkembangan sosialnya. Pengembangan desain pembelajaran ini merupakan rancangan perangkat pembelajaran yang didesain untuk memberikan panduan pelaksanaan pembelajaran agar memudahkan orang tua dalam mendampingi belajar anak di rumah, memberikan kemerdekaan belajar kepada anak serta mengenalkan nilai kearifan lokal dan menghasilkan produk bernilai kearifan lokal tentang tema alat komunikasi. Penggunaan sumber dan media pembelajaran yang ada di rumah dan bersifat konkret. Hasil dari pengembangan ini menghasilkan RPPH dan LKPD sebagai bentuk kegiatan anak.

Sebelum dilaksanakan uji coba produk desain pembelajaran, tahap pertama yaitu melalui validasi ahli untuk menentukan tingkat kevalidan desain pembelajaran sesuai teori. Adapun hasil dari validasi ahli materi untuk RPPH yaitu 91%, materi LKPD 90% dan ahli media 82%. Selain data kuantitatif, data kualitatif berupa saran atau komentar juga didapatkan sebagai bentuk perbaikan produk. Pengembangan desain pembelajaran dilakukan tahap validasi ahli pada tahap ini dilakukan untuk menguji kesesuaian yang meliputi aspek penilaian, kesesuaian materi yang disajikan dan teknik penyusunan pada RPPH. Adapun komentar yang diberikan oleh dosen ahli yaitu tujuan pembelajaran agar memunculkan HOTS, maka kata kerja operasional (KKO) nya juga yang mengarah pada kemunculan HOTS, pada rubrik penilaian, deskriptor disesuaikan dengan degree dan behavior pada tujuan pembelajaran. Adapun komponen yang harus diperhatikan dalam menyusun RPPH yaitu : (1) Tujuan pembelajaran; (2) Materi Pokok; (3) Metode Pembelajaran; (4) Sumber belajar; (5) Penilaian hasil belajar, (Al-Tabany, 2015). Hasil dari uji validasi desain pembelajaran RPPH ini sesuai dengan pendapat menurut Akbar (2016:153-155) bahwa tujuan dari validasi RPP yaitu untuk mengetahui tingkat validitas kesesuaian RPP berdasarkan landasan teoritiknya, sehingga RPP yang kurang valid dapat menjadikan masukan perbaikan menjadi RPP yang berkualitas.

Setelah dilakukan validasi oleh ahli, langkah selanjutnya yaitu uji coba kepada pengguna yang dilakukan oleh guru dan orang tua. Pada tahapan uji coba dilakukan menjadi 2 tahapan yaitu uji coba skala terbatas yang dilakukan oleh 1 guru, 4 orang tua kelompok A dan uji coba skala besar diberikan angket kerpaktisan pengguna orang tua sebanyak 15 orang. Uji coba kepraktisan dilakukan oleh orang tua untuk menilai apakah rancangan desain yang dikembangkan memberikan panduan pembelajaran yang memudahkan orang tua untuk mendampingi anak belajar di rumah. Uji coba skala terbatas dilakukan untuk mendapat penilaian kuantitatif dan kualitatif. Penilaian kualitatif berupa komentar atau saran yang didapatkan dari angket dan akan digunakan sebagai bentuk revisi produk sesuai saran pengguna. Adapun hasil uji kepraktisan pengguna yaitu sebesar 84% pengguna guru, 87% pengguna orang tua skala terbatas dan 89,9% untuk uji coba skala besar. Uji coba kepraktisan pengguna dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui keterterapan RPP saat dilaksnakan. Hal ini sejalan dengan pendapat menurut Akbar (2016:152) uji coba praktik pembelajaran pada RPP yang digunakan untuk mengetahui tingkat penggunaan RPP yang memiliki keterterapan, sehingga pengguna akan mengetahui kekurangan dan kelebihan RPP yang dikembangkan dan dijadikan sebagai perbaikan.

Desain pembelajaran juga dilakukan untuk menentukan tingkat keefektifan. Pada tahap ini dilakukan implementasi kepada peserta didik untuk mengetahui keefektifan desain perangkat

pembelajaran dalam pencapaian tujuan pembelajaran melalui uji kompetensi yang diberikan kepada peserta didik. kegiatan yang dilakukan untuk mengembangkan 6 aspek perkembangan anak usia dini melalui LKPD yang dikembangkan. Isi dalam LKPD sesuai dengan materi atau tujuan pembelajaran yang hendak diacapai. Adapun hasil keefektifan peserta didik yang diperoleh dari uji coba terbatas yang dilakukan kepada 4 peserta didik yaitu 83,3% dan uji coba skala besar yang dilakukan kepada 15 peserta didik sebesar 83,61%. Pada uji kompetensi yang digunakan menggunakan teknik non-tes. Berdasarkan hasil persentase yang diperoleh maka desain pembelajaran yang dikembangkan masuk dalam kriteria sangat efektif. Hal ini sejalan dengan pendapat Akbar, (2016:152) bahwa hasil keefektifan yang dilakukan kepada peserta didik untuk mengetahui keefektifan RPP dalam mencapai tujuan pembelajaran melalui hasil uji kompetensi.

SIMPULAN

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk desain pembelajaran bersama orang tua pada tema alat komunikasi berorientasi produk bernilai kearifan lokal di TK dalam konteks merdeka belajar di rumah. Desain pembelajaran ini menghasilkan rancangan panduan pembelajaran yang bertujuan untuk memberikan kesiapan kepada orang tua dalam mendampingi anak ketika belajar di rumah, memberikan kemerdekaan belajar kepada anak serta menghasilkan anak membuat karya yang berorientasi kearifan lokal. Desain pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti mengangkat salah satu tema di satuan pendidikan anak usia dini dalam kurikulum 2013 yaitu tema alat komunikasi. Desain pembelajaran yang dikembangkan berupa perangkat pembelajaran RPPH dan LKPD.

Pengembangan desain pembelajaran yang dikembangkan telah divalidaasi oleh ahli materi, ahli media serta validasi kepraktisan pengguna guru dan orang tua. Berdasarkan data penelitian diperoleh persentase 91% oleh validasi ahli materi RPPH, 90% oleh ahli materi LKPD, ahli media 82%, uji coba skala terbatas pengguna guru 84%, pengguna orang tua 87,5. Uji coba skala besar pengguna orang tua 89,5% dan uji coba skala terbatas keefektifan peserta didik 83,3% serta 83.61 untuk skala besar%. Peneliti melakukan revisi terhadap desain pembelajaran berdasarkan saran dari dosen ahli dan pengguna sehingga produk bisa lebih optimal.

Setelah melakukan tahap analisis, perancangan dan pengembangan desain pembelajaran dilanjut dengan validasi dan revisi, serta implementasi dengan uji coba skala terbatas dan skala besar. Pada uji coba skala terbatas dilakukan dengan tujuan mendapatkan saran atau komentar sebagai acuan perbaikan produk. Desain pembelajaran ini memiliki kelebihan yaitu desain pembelajaran yang bersifat luwes, sehingga memberikan kemudahan kepada orang tua dalam mendampingi anak belajar di rumah serta memberikan kemerdekaan belajar kepada anak.

Adapun saran sehubungan dengan produk dikembangkan bagi sekolah, Desain pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan sebagai referensi dalam mendesain perangkat pembelajaran ketika terjadi kondisi atau terjadinya proses belajar di rumah agar memberikan kemudahan pendampingan dan memberikan kemerdekaan belajar di rumah. Bagi pengembang selanjutnya, penelitian selanjutnya menggunakan subyek yang lebih luas, mengembangkan lebih banyak lagi tema yang ada di PAUD.

RUJUKAN

- Akrim, Nurzanah, & Ginting, N. (2018). Pengembangan Program Pembelajaran Tematik Terpadu. *Jurnal Prodikmas: Hasil Pengabdian Masyarakat*, 2(2).
- Araújo, L. A. de, Veloso, C. F., Souza, M. de C., Azevedo, J. M. C. de, & Tarro, G. (2020). The potential impact of the COVID-19 pandemic on child growth and development: a systematic review. *Jornal de Pediatria*, xx. <https://doi.org/10.1016/j.jpmed.2020.08.008>
- Arifa, F. N. (2020). Tantangan Pelaksanaan Kebijakan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Covid-19. *Info Singkat;Kajian Singkat Terhadap Isu Aktual Dan Strategis*.
- Arifin, Z., Tegeh, I. M., & Yuda Sukmana, A. I. W. I. (2021). Independent Learning through Interactive Multimedia Based on Problem Based Learning. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2). <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.41292>
- Firman, F. S. R. (2020). Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19. *Indones. J. Educ. Sci*, 2(2), 81–89. <https://doi.org/10.31605/ijes.v2i2.659>.
- Fitri, S. (2017). Dampak Positif Dan Negatif Sosial Media. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*.
- Khasanah, D. R. A. U., Pramudibyanto, H., & Widuroyeki, B. (2020). Pendidikan Dalam Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Sinestesia*.
- Masitah. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran untuk Memfasilitasi Guru Menumbuhkan Rasa Tangung Jawab Siswa SD terhadap Masalah Banjir. *Proceeding Biology Education Conference*, 15(1).
- N, Z., Nurmayanti, & Ferdiansyah, H. (2021). Efektifitas Media Pembelajaran Daring di masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Edumaspul*.
- Nabila Hilmy Zhafira, Yenny Ertika, C. (2020). Pembelajaran Jarak Jauh di masa Pandemi. *Jurnal l Bisnis Dan Kajian Strategi Manajemen*.
- Nisa, F., Gede Agung, A. A., & Tegeh, I. M. (2021). Model Pembelajaran Berbasis Karakter Konservasi untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1). <https://doi.org/10.23887/paud.v9i1.33633>
- Perwitasari, S., Wahjoedi, & Akbar, S. (2018). Pengembangan bahan ajar tematik berbasis kontekstual. *Jurnal Pendidikan : Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(3).
- S.H. Wijaya, I.M. Tegeh, & I.K.Suartama. (2021). PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MUATAN PELAJARAN IPA UNTUK SISWA KELAS IV SD. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(1). https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i1.644
- Siahaan, M. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan. *Jurnal Kajian Ilmiah*. <https://doi.org/10.31599/jki.v1i1.265>
- Susanti, D., Priebe, J., & Bah, A. (2020). *Tantangan Pelaksanaan-Pendidikan Dasar di Daerah dan Tertinggal*.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2015). PENGEMBANGAN BUKU AJAR MODEL PENELITIAN Analyze Implement Evaluate Design Develop. *Seminar Nasional Riset Inovatif Iv, Tahun 2015*, 4.
- Tegeh, I Made; Jampel, I. N. P. T. (2015). Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan Dengan Model Addie. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1).

- Zuhdan, K. P. (2011). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Sains Terpadu Untuk Meningkatkan Kognitif, Keterampilan Proses, Kreativitas serta Menerapkan Konsep Ilmiah Peserta Didik SMP. In *Program Pascasarjana UNY*.
- Akbar, Sa'dun. 2016. *Instrumen perangkat pembelajran*. Bandung:remaja rosdakarya.
- Akrim. 2020. *Desain Pembelajaran*. Depok: PT Raja Grafinfo Persada.
- Al-Tabany,Trianto. 2015. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Fadlillah, A. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD*. Jogjakarta: AR-Ruzz Media.
- Masitah. 2018. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran untuk Memfasilitasi Guru Menumbuhkan Rasa Tangung Jawab Peserta didikSD terhadap Masalah Banjir*. Proceeding Biology Education Conference, 15(1), 41. Dari <https://jurnal.uns.ac.id/prosbi/article/download/27670/19092>
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Tegeh, I, M dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.