



---

## Edukasi Pengembangan Media Pembelajaran Visual "Sahabat Unik" Aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik Siswa di TK Islam Al-Abrar Desa Teberau Panjang

---

**Izmi Arisha W.L.\*<sup>1</sup>, Ikrima Mailani<sup>2</sup>, Jumriana Rahayu N.<sup>3</sup>, Deri Putra  
N.<sup>4</sup>, Hibatul Ajmal<sup>5</sup>, Iga Silvia<sup>6</sup>, Muhammad Aslori<sup>7</sup>, Nurlia  
Noviyensi<sup>8</sup>, Putri<sup>8</sup>, Riska Dayanti<sup>10</sup>, Riski Salwadhani<sup>11</sup>, Susana  
Puspita<sup>12</sup>, Yola Gustira<sup>13</sup>**

<sup>1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13</sup>Universitas Islam Kuantan Singingi

\*[izmiarishawidyalubis@gmail.com](mailto:izmiarishawidyalubis@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*Learning media is a tool or intermediary that is used to facilitate the teaching and learning process, in order to streamline communication between teachers and students. This is very helpful for teachers in teaching and makes it easier for students to receive and understand lessons. This process requires teachers who are able to align between learning media and learning methods. The use of learning media in the teaching and learning process can also generate new desires and interests for students, generate motivation to learn, and even have a psychological influence on students. Besides being able to increase student learning motivation, the use or use of media can also increase students' understanding of the lesson. The media used has a position as a teacher's tool in teaching. For example graphics, films, slides, photos, and learning using computers. Its purpose is to capture, process, and reconstruct visual and verbal information. As a tool in teaching, the media is expected to provide concrete experience, motivation to learn, enhance the absorption and retention of student learning.*

*Keyword: learning Media, Kognitif, Afektif, Psikomotorik*

### **ABSTRAK**

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang digunakan untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran. Proses ini membutuhkan guru yang mampu menyelaraskan antara media pembelajaran dan metode pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa, membangkitkan motivasi belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, pemakaian atau pemanfaatan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran. Media yang dimanfaatkan memiliki posisi sebagai alat bantu guru dalam mengajar. Misalnya grafik, film, slide, foto, serta pembelajaran dengan menggunakan komputer. Gunanya adalah untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Sebagai alat bantu dalam mengajar, media diharapkan dapat memberikan pengalaman kongkret, motivasi belajar, mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa.

.Kata Kunci: Media Pembelajaran, kognitif, afektif, psikomotorik



## **1. PENDAHULUAN**

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang digunakan untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran. Proses ini membutuhkan guru yang mampu menyelaraskan antara media pembelajaran dan metode pembelajaran.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa, membangkitkan motivasi belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, pemakaian atau pemanfaatan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran. Media yang dimanfaatkan memiliki posisi sebagai alat bantu guru dalam mengajar. Misalnya grafik, film, slide, foto, serta pembelajaran dengan menggunakan komputer. Gunanya adalah untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Sebagai alat bantu dalam mengajar, media diharapkan dapat memberikan pengalaman kongkret, motivasi belajar, mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa.

Menurut Latuheru (1988) media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna. Media pembelajaran memiliki manfaat yang besar dalam memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran.

Media yang digunakan dalam pembelajaran harus sesuai dengan kondisi sekolah, peserta didik serta pemilihan media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Ayuningtyas (2011) menyatakan bahwa "tujuan pemanfaatan media dalam proses pembelajaran adalah untuk mengefektifkan dan mengefisiensikan proses pembelajaran". Berdasarkan pengertian tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran itu berupa alat, bahan, teknik yang dibawa oleh guru untuk merangsang semangat belajar siswa dalam menerima pelajaran yang disampaikan secara efektif dan efisien.

Tujuan penggunaan media pembelajaran secara umum menurut Lestari, Ariani, & Ashadi (2014) adalah membantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran kepada siswanya agar pesan lebih mudah dimengerti, lebih menarik dan lebih menyenangkan bagi peserta didik.

Tujuan penggunaan media pembelajaran secara khusus yakni:

1. Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga merangsang minat peserta didik untuk belajar.
2. Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam bidang teknologi.
3. Menciptakan situasi belajar yang tidak mudah dilupakan oleh peserta didik.
4. Untuk mewujudkan situasi belajar yang efektif.
5. Untuk memberikan motivasi belajar kepada peserta didik (Rahmatia, Monawati, & Darnius, 2017).



Uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan penggunaan media dalam pembelajaran yaitu untuk mengefektifkan proses penyampaian informasi kepada peserta didik.

Untuk peserta didik pada jenjang anak usia dini dalam penyampaian pembelajarannya sebagai guru hendaknya mampu mengimbangi dalam proses belajar mengajar. Dengan menerapkan metode serta strategi yang cocok dan menarik untuk diikuti oleh anak-anak. Karena umumnya anak-anak pada jenjang PAUD & TK lebih mengedepankan bermain sambil belajar bukan belajar sambil bermain.

Anggani Sudono menyatakan bahwa "Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak". Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa bermain dengan cara apapun akan memberikan suka cita pada anak. Anak juga akan berimajinasi bebas yang dituangkan dalam kegiatan bermain.

Jackman berpendapat bahwa bermain adalah sebuah perilaku yang didorong oleh motivasi pribadi (self-motivated), pilihan yang bebas, berorientasi pada proses, dan menyenangkan yang ditandai dengan aktivitas alamiah, sama sekali tidak dibuat-buat oleh anak. Bermain memungkinkan anak untuk menemukan, menciptakan dan mempelajari lingkungan sekitarnya. Anak-anak akan tersenyum, tertawa ataupun melepaskan penat yang dirasakan secara natural.

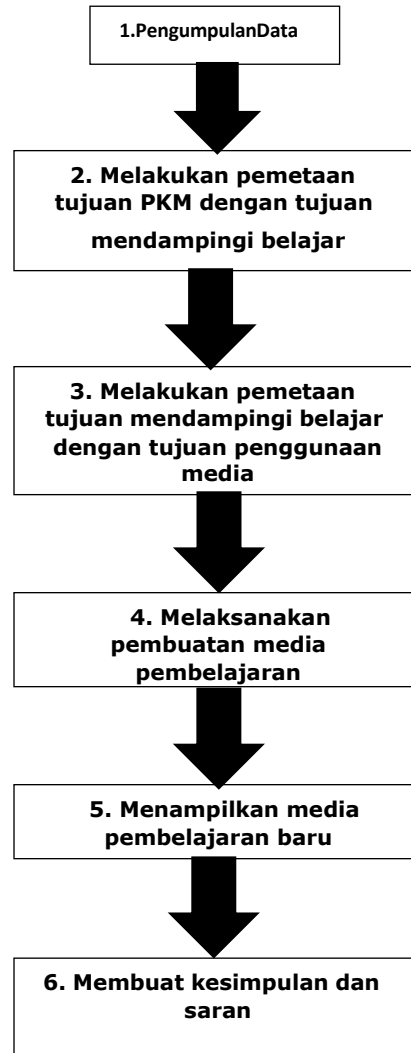
Adapun Fromberg mengemukakan bahwa bermain adalah puncak yang menyatukan pengalaman anak. Hal ini memiliki makna bahwa pada saat anak bermain, mereka akan menggali kembali pengalaman masa lalu yang pernah dilakukan, ditonton dari televisi atau media lainnya, didengar ataupun dibacanya. Pengalaman tersebut kemudian dijadikan sebagai dasar untuk membangun kegiatan bermain, seperti dalam menyusun alur main, berdialog atau terlibat dalam beragam aktivitas lainnya.

Berdasarkan pandangan-pandangan ahli yang telah dipaparkan sebelumnya maka dapat dideskripsikan bahwa bermain adalah kegiatan yang menyenangkan, sebagai bagian dari refleksi pengalaman anak sehari-hari, alamiah dalam prosesnya. Tidak ada anak yang merasa terpaksa saat melakukannya karena semua didorong oleh motivasi dari dalam dirinya sendiri.

Oleh karena itu, untuk menyelaraskan media pembelajaran dengan aktifitas yang cenderung sering dilakukan oleh anak-anak PAUD & TK dalam belajar, peneliti bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran yang didalamnya terdapat 3 aspek pembelajaran yakni Aspek Kognitif (Pengetahuan), Afektif (Sifat), dan Psikomotor (Tingkah laku). Untuk memasukkan 3 Aspek tersebut kedalam satu media Pembelajaran, tim pengabdian menciptakan "Sahabat Unik" yang berbentuk seperti robot namun memiliki penyampaian pembelajaran yang efektif, efisien di setiap sisinya serta menarik minat siswa untuk terus belajar serta membangkitkan rasa semangat siswa agar lebih aktif dan membangkitkan rasa ingin tahu pada siswa.

## 2. METODE

Adapun metode pelaksanaan yang dipilih dalam melakukan pengabdian ini adalah studi kasus dengan memanfaatkan *Strategic Alignment Model (SAM)* guna mengukur tingkat keselarasan antara pendampingan belajar dengan media pembelajaran.



Gambar 1. Alur Pengabdian

Gambar 1 memperlihatkan alur penelitian yang dilakukan dalam pengabdian ini, dan berikut ini penjelasannya:

1. Pengumpulan Data Selain melakukan studi literatur, pengumpulan data juga dilakukan dengan melakukan wawancara, analisis dokumen, dan observasi. Adapun data primer yang diperoleh dengan melakukan wawancara kepada narasumber yang merupakan guru yang aktif mengajar di sekolah dan para siswa yang diajar. Kemudian, observasi



---

yang dilakukan yaitu pengamatan terhadap aplikasi yang digunakan dan kegiatan pendampingan belajar yang dilakukan peneliti sebagai tim PKM.

2. Melakukan pemetaan tujuan PKM dengan tujuan mendampingi belajar Tahap ini merupakan tahap pertama dalam kerangka kegiatan pendampingan belajar. Data yang digunakan dalam ini adalah dokumen tim PKM yang berisi visi dan misi serta strategi pendampingan yang telah disusun oleh peneliti selaku tim tersebut.
3. Melakukan pemetaan tujuan mendampingi belajar dengan tujuan media pembelajaran. Setelah didapatkan hasil pemetaan pada tahap sebelumnya, maka dapat dilakukan pemetaan tujuan pendampingan belajar tersebut dengan tujuan media pembelajaran.
4. Melakukan pembuatan media pembelajaran. Setelah mendapat hasil pemetaan tujuan pendampingan belajar dengan tujuan media pembelajaran yang telah diperoleh dari tahap sebelumnya, langkah selanjutnya adalah membuat media pembelajaran yang sesuai berdasarkan observasi yang sudah berlangsung dengan menerapkan 3 aspek pembelajaran yakni Kognitif, Afektif, & Psikomotor.
5. Menampilkan media pembelajaran baru. Setelah pembuatan media selesai, selanjutnya tim menampilkan media pembelajaran yang sudah dirancang dan dibuat bersama dengan cara mendemonstrasikan kepada peserta didik.
6. Membuat Kesimpulan dan Saran. Perumusan kesimpulan dan saran merupakan tahapan terakhir dari pengabdian ini. Kesimpulan dibuat berdasarkan hasil pengabdian yang sudah dilakukan. Apabila ada yang memiliki keinginan untuk melanjutkan kegiatan pengabdian ini atau ingin melakukan pengabdian sejenis di tempat yang berbeda.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **Guru mempunyai potensi untuk mengembangkan media pembelajaran.**

Dengan perkembangan zaman, melalui sarana teknologi dan informasi, menyebabkan dunia pendidikan juga mengalami perubahan. Media pembelajaran sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar pun ikut mengalami dinamika perubahan. Dimana media pembelajaran saat ini harus lebih kreatif serta inovatif agar lebih menarik minat siswa dalam proses belajar mengajar yang berlangsung. Yakni dengan memasukkan hal kesenangan siswa diluar jam belajar dalam memaksimalkan penerapan media pembelajaran.

"Sahabat Unik" di rancang dan dibuat untuk memaksimalkan proses belajar mengajar di TK Islam Al-Abrar pada jenjang PAUD & TK sekaligus sebagai teman untuk menemani kegiatan anak-anak dalam belajar. "Sahabat Unik" menggabungkan 5 pembelajaran sekaligus dalam 1 media yang mana berisi tentang kalender serta cuaca, mengenal waktu, mengenal huruf serta pengejaan, mengenal ekspresi, serta berhitung. Dimana ke 5 pembelajaran tersebut mencakup 3 aspek yang di inginkan agar tercapainya tujuan pembelajaran yakni aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor.

Pada aspek dalam pengembangan media pembelajaran ini, guru akan termotivasi untuk mengembangkan aspek kognitif siswa pada usia anak-anak di jenjang TK & PAUD seperti tampilan media yang menarik dengan memasukkan warna-warni yang menyala menarik perhatian anak-anak. Kemudian aspek kognitif lain yang menarik minat siswa adalah seperti mengeja nama dengan meletakkan huruf pada sisi lain dari media pembelajaran kemudian menulis dan mengeja nama masing-masing.



Selanjutnya pengembangan media ini pada aspek afektif dimana berkaitan dengan berbagai emosi dan perasaan pada diri siswa masing-masing. Seperti bagaimana siswa dapat menerima pembelajaran dengan semangat yang responsive yang tinggi. Adapun dalam pengembangan media pembelajaran yang dirancang dan di persentasikan dikelas benar-benar mampu menghidupkan antusias para siswa baik dari segi ekspresi maupun tingkah laku. Dimana para siswa sangat ingin belajar terus menerus dengan menggunakan media pembelajaran yang baru. Dan tak lupa tim juga membuat bagian ekspresi wajah pada media pengembangan pembelajaran ini dimanan siswa disuruh untuk mencocokkan berbagai ekspresi yang ada serta siswa diminta untuk memperagakan.

Dan terakhir, pada aspek psikomotorik ini siswa diharapkan memiliki kemampuan yang berhubungan dengan gerakan fisik maupun prilaku. Yakni tentang bagaimana respon yang diberikan anak melalui bahasa tubuh berupa gerakan saat menerima pembelajaran yang disampaikan. Pada aspek ini tentu saja media yang di bawakan sangat mendukung dengan aktifitas yang akan dilalui oleh anak-anak pada masa pembelajaran. Seperti saat anak-anak maju memperagakan ekspresi dan memutar roda angka didepan kelas tentu anak akan memperlihatkan gerakan-gerakan responsible apakah anak-anak bahagia dan semangat atau malah sebaliknya.

Oleh karena itu, dengan adanya media pembelajaran baru ini dapat menjadi inspirasi bagi guru untuk membuat inovasi-inovasi baru dalam mengembangkan media pembelajaran guna menstimulus otak anak dalam menerima pembelajaran lebih cepat.

### **Efektifitas Pembelajaran Menggunakan "SAHABAT UNIK"**

Penggunaan media pembelajaran baru "SAHABAT UNIK" seakan-akan memberi angin segar dan perubahan baru dari media pembelajaran yang belum pernah dibuat dan diterapkan sebelumnya. Terlihat bagaimana para antusias para guru dan siswa terhadap "SAHABAT UNIK" yang kini sudah menjadi teman keseharian mereka dalam ruang kelas.

"SAHABAT UNIK" digadang-gadang mampu membangkin semangat serta motivasi siswa untuk belajar. Bisa diketahui dari bagaimana respon siswa saat menggunakan "SAHABAT UNIK" dalam mengetahui tanggal, bulan, tahun, & cuaca dalam satu sisi, kemudian siswa sangat bersemangat dalam memutar jam yang sesuai pada saatnya, kemudian siswa bisa mengeja dan menuliskan namanya sendiri, dan siswa tampak eksperif saat mengenal ekspresi dan berekspresi dan terakhir siswa mampu berhitung dengan memutar roda hitung yang ada pada "SAHABAT UNIK"

### **Tantangan Media Pembelajaran "SAHABAT UNIK"**

Dengan perubahan zaman yang semakin maju, mungkin saja media pembelajaran yang bersifat visual dan pasif ini akan tergerus dan tergantikan dengan media-media pembelajaran baru yang bersifat IT bertenagakan teknologi yang jauh lebih canggih dan lebih aktif. Oleh karena itu perlahan "SAHABAT UNIK" akan mulai ditinggalkan dan berganti dengan media pembelajaran baru yng lebih bersaing dan lebih baik.





32

Gambar 2. Bentuk Pengembangan Media Pembelajaran



Gambar 3. Presentasi Media Pembelajaran



Gambar 4. Praktik penggunaan media pembelajaran oleh anak-anak TK

#### **4. KESIMPULAN DAN SARAN**

Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar didalam kelas sangat dibutuhkan guna meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa agar tercapainya tujuan pembelajaran yan efektif dan efisien. Dalam pelaksanaanya, pembuatan media pembelajaran yang sesuai sangat dibutuhkan khususnya bagi anak-anak pada jenjang PAUD & TK. Oleh karena itu tim pengabdi melakukan observasi serta survey untuk mengetahui media pembelajaran apa yang sekiranya cocok di terapkan di PAUD & TK. Sehingga terciptalah "SAHABAT UNIK" yang mencakup 3 Aspek pembelajaran yakni Kognitif, afektif, dan psikomotor yang kemudian dalam aspek tersebut mencakup 5 materi pembelajaran seperti : Kalender, Waktu, Mengenal serta Mengeja Huruf, mengetahui Ekspresi, serta berhitung. Dimana semua materi pembelajaran tersebut benar-benar mampu diterima dan menjadi motivasi bagi anak-anak untuk belajar lebih semangat.

Keterampilan dan keuletan guru dibutuhkan dalam menciptakan suasana yang menggembirakan dan menumbuhkan rasa percaya diri siswa untuk maju kedepan dan mencoba. Tentunya, penerapan media pembelajaran ini perlu adanya dukungan yang optimis dari para guru dalam memaksimalkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang telah ada, serta dukungan langsung dari orang tua dan masyarakat dalam hal menjaga kesehatan fisik dan psikis siswa agar lebih bersemangat dan termotivasi untuk terus belajar meskipun menggunakan media pembeljaran seadanya.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- S. Maulana Rezfajri, Riavai. Yutriandai, Safari. Surya, Akri, Peri. Novitriansyah, Bob. "Edukasi Media Pembelajaran Edmodo Sebagai Solusi Pembelajaran Daring Di Sdn 180 N Pekanbaru DenganMemanfaatkan *Strategic Alignment Model (Sam)*". JUDIKAT: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat. Vol. 1, No. 1, Tahun: 2021 Hlm: 33-40
- Yuliana, Fenti Eka. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TEMATIK DI KELAS II PADA TEMA 4 SDN KARANGSARI 3 BLITAR. Universitas Muhammadiyah Malang.





KemdikBud. (2020). MEDIA BELAJAR PESERTA DIDIK SELAMA PANDEMI COVID 19. diakses pada tanggal 25 mei 2023. <https://ayoguruberbagi.kemdikbud.go.id/artikel/media-belajar-peserta-didik-selama-pandemi-covid-19/>

Saputri, Fajar Isnaeni (2023) *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DART GAME PADA MATERI BENTUK KEBERAGAMAN DI INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV SD NEGERI GEMBONGAN*. Universitas Negri Yogyakarta