



ALIH MEDIA BELAJAR: PENGGUNAAN ANDROID DALAM MENGUSUNG FLIP BOOK BERNUANSA PENGEMBANGAN KOGNITIF, KREATIVITAS, DAN BAHASA ANAK

Weni Tria Anugrah Putri

Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

Surel: wtriaanugrahputri@iainponorogo.ac.id

Abstrak

Penggunaan android saat ini haruslah bermanfaat tidak hanya untuk aspek kehidupan secara umum namun juga bermanfaat dalam bidang pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul mata kuliah Pengembangan Kognitif, Kreativitas dan Bahasa Anak Usia Dini berbasis *Flipbook* dalam android. Selain itu penelitian ini juga bertujuan untuk mengeksplorasi penilaian ahli dan mahasiswa terhadap pengembangan modul tersebut. Penelitian ini merupakan penelitian R&D (*Research and Development*). Lebih detail, model pengembangan ini yaitu model ADDIE (*Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluation*). Aplikasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Software Flipbook Maker Pro*. Dengan bantuan aplikasi tersebut, modul yang diharapkan berhasil untuk disusun. Berdasarkan hasil penilaian ahli dan mahasiswa terhadap pengembangan modul mata kuliah Pengembangan Kognitif, Kreativitas dan Bahasa Anak Usia Dini berbasis android dengan beberapa aspek meliputi kelengkapan isi, kesesuaian dengan RPS, sistematika penulisan, ketersediaan soal-soal evaluasi, kelengkapan materi semanya menyatakan menarik, lengkap, sesuai dan sistematis dari segi penulisan. Sedangkan berdasarkan mahasiswa produk yang telah dikembangkan menarik dan mudah untuk diakses.

Kata Kunci: Pengembangan Kognitif, Kreativitas dan Bahasa Anak, *Flip Book Maker Pro*

Abstract

The use of Android today must be useful not only for aspects of life in general but also useful in the field of education. This study aims to develop a Flipbook-based Kognitif, Kreatif, dan Pengembangan Bahasa course module in Android. In addition, this study also aims to explore expert and student assessments of the development of the module. This research is an R&D (Research and Development) research. In more detail, this development model is the ADDIE (Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluation) model. The application used in this research is Flipbook Maker Pro Software. With the help of the application, the modules that are expected to be successful are compiled. Based on the results of expert and student assessments of the development of the Android-based Kognitif, Kreatif, dan Pengembangan Bahasa and Early Childhood Language course module with several aspects including completeness of content, conformity with RPS, systematic writing, availability of evaluation questions, completeness of material all stated interesting, complete, appropriate and systematic in terms of writing. Meanwhile, based on students, the products that have been developed are attractive and easy to access.

Keywords: Developing cognitive, creativity and language skills, Flip Book Maker Pro

A. PENDAHULUAN

Saat ini, hampir setiap jenjang usia tidak pernah terlepas dari gawai. Tidak terkecuali anak usia dini. Tidak sedikit orang tua yang telah memberikan gawai kepada putra-putrinya dengan berbagai alasan positif. Mengingat rentang anak usia dini adalah usia 0 hingga 6 tahun¹, maka ada berbagai perdebatan tentang pemberian gawai pada anak usia dini. Ada yang menyetujui bahwa pemberian gawai adalah bentuk membekali anak untuk mampu berbaur dalam dunia digitalisasi. Lantas bagaimanakah dengan perkembangan anak yang masih masa pesat-pesatnya pada aspek fisik, motorik, kemandirian,² perkembangan sosio emosional, kreativitas dan bahasa³ pada rentang usia tersebut? Gawai mampu menyuguhkan berbagai informasi dengan melakukan pencarian menggunakan aplikasi tertentu, namun bekal untuk anak-anak tidak hanya tentang pengetahuan. Lebih tepatnya adalah anak-anak mampu menggunakan pengetahuan-pengetahuan tersebut pada momentum yang tepat. Seperti halnya perkembangan sosioemosional, inti tentunya berkaitan erat dengan bagaimana seseorang mampu mengelola emosinya salah satunya saat bersosialisasi. Sedangkan kemampuan bersosialisasi sangat menguntungkannya di masa mendatang. Ini artinya, kemampuan tersebut harus didapatkan oleh anak. Hanya dalam bersosialisasilah, anak-anak mendapatkan kemampuan untuk beradaptasi dengan lingkungan, bukan gawai semata. Pengenalan terhadap emosi dan kemampuan *me-release*-nya dimulai dengan emosi yang begitu jelas, seperti senang dan sedih.⁴ Dengan melalui tahap tersebut, pengenalan terhadap emosi akhirnya meningkat pada emosi yang terlihat samar seperti rasa bersalah.⁵ Sekali lagi, hal tersebut tidak cukup hanya sekedar membekali anak dengan gawai.

Selain itu, tentang perkembangan bahasa anak, penggunaan gawai memang dirasa memberikan dampak yang signifikan mengingat informasi yang disampaikan dalam gawai tidak lepas dari penggunaan Bahasa. Yang menjadi pertanyaan adalah penempatan bahasa dalam berbagai kondisi, dalam arti bagaimana menggunakan bahasa dalam berinteraksi dalam lingkungan social.⁶ Wajar jika perkembangan bahasa anak usia dini tergolong sedang ketika diberikan waktu penggunaan gawai dengan intensitas tinggi.⁷

Pada tahun 2018, peneliti mengkaji tentang bahaya penggunaan media sosial yang berlebihan pada anak usia dini. Kajian tertuliskan dalam artikel ilmiah yang berjudul

¹ “Undang- Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional,” n.d. Pasal 28.

² Sri Rumini and Siti Sundari, *Perkembangan Anak Dan Remaja* (Jakarta: Rineka Cipta, 2004).

³ Desmita, *Psikologi Perkembangan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008).

⁴ C.H. Soetjiningsih, *Seri Psikologi Perkembangan: Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampai Dengan Kanak-Kanak Akhir* (Jakarta: Kencana, 2018).

⁵ John W. Santrock, *Child Development, Eleventh Edition*, ed. Wibi Hardani, trans. Mila Rahmawati and Ana Kuswanti (Jakarta: Erlangga, 2007).

⁶ Henry Guntur Tarigan, *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa* (Bandung: Angkasa, 1994).

⁷ Ulufiyatul Kamilah et al., “Pengaruh Perilaku Kecanduan Gawai Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini,” *Child Education Journal* 2, no. 2 (2020), <https://journal2.unusa.ac.id/index.php/CEJ/article/view/1685/1144>.

Dampak Penggunaan *Social Media* secara Berlebihan terhadap Regulasi Diri Anak.⁸ Kajian tersebut berisi tentang uraian dampak-dampak yang seringkali terlihat saat anak terlalu sering bermain dengan media sosial seperti halnya *youtube*. Perlu diketahui bahwa akses *youtube* bisa menggunakan telepon genggam yang diberikan orang tua kepada anak. Bukan lagi pemandangan yang aneh apabila anak-anak kecil bahkan masih di bawah lima tahun sudah pandai dan terlalu sering menggunakan telepon genggam. Banyak berita-berita yang mengulas tentang penggunaan telepon genggam bagi anak-anak, tak terkecuali untuk orang dewasa.

Pada berita yang dirangkum oleh situs Grid, terdapat anak yang diyakini mengalami radiasi dari telepon genggam karena waktu bermain *game* yang terlalu lama.⁹ Menurut berita yang terangkum, anak yang masih tergolong usia dini tersebut mengalami sakit kepala hebat dan perlu perawatan di rumah sakit.

Berita tersebut merupakan satu dari begitu banyak ulasan dan fakta-fakta negatif mengenai telepon genggam. Berita kedua remaja yang akhirnya meninggal duni setelah serangan jantung. Menurut informasi yang ada, remaja tersebut menggunakan enam jam untuk bermain *game* tanpa beristirahat dan makan.¹⁰ Berita ini menambah kajian negatif tentang penggunaan telepon genggam secara berlebihan.

Seringnya, telepon genggam saat ini memiliki kecepatan akses yang begitu baik. Akses ini semakin cepat jika didukung oleh system operasi yang memadai, meskipun memang banyak faktor lain yang melatarbelakanginya. Jika membahas tentang system operasi, maka Android lah yang sebenarnya sedang menguasai pangsa pasar dunia. Hal ini diamini oleh Net Market Share yang merupakan situs riset pangsa pasar secara *online*. Hasil tersebut menunjukkan Android 8.0 menempati urutan pertama. Peringkat kedua juga masih ditempati oleh Android, lebih tepatnya Android 8.1.¹¹

Menelusik fakta-fakta mencengangkan di atas, terbersit pertanyaan dari peneliti tentang kajian penggunaan android dalam konteks yang bermanfaat dalam dunia pendidikan. Ini dengan keyakinan bahwa gawai berbasis android lah yang paling banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari tak terkecuali pelajar maupun mahasiswa.¹² Dasar inilah yang membuat peneliti mengulas lebih jauh tentang optimalitas gawai.

Mata kuliah Pengembangan Kognitif, Kreativitas dan Bahasa Anak merupakan mata kuliah yang masih minim instrumen pembelajaran. Dengan demikian, tugas-tugas masih belum maksimal terpantau dalam segi prosesnya. Sebagai bentuk respon terhadap

⁸ Weni Tria Anugrah Putri Putri, "Dampak Penggunaan Media Sosial Secara Berlebihan Terhadap Regulasi Diri Anak," *Islamic Early Childhood Education* 2, no. 2 (2017): 243–49.

⁹ "Lagi! Sering Main Gadget, Anak Ini Alami Kerusakan Saraf Hingga Susah Berjalan," Informasi, *Grid* (blog), 2019, <https://www.grid.id>.

¹⁰ "Main PUBG 6 Jam Nonstop, Remaja Tewas Terkena Serangan Jantung," Informasi, *Tribunnews* (blog), 2019, <https://video.tribunnews.com>.

¹¹ "Operating System Share by Version," *Net Market Share* (blog), 2010, <https://netmarketshare.com>.

¹² Sigit Purnama, "Pengasuhan Digital Untuk Anak Generasi Alpha," *Al Hikmah Proceedings I* (2018): 493–502.

optimalitas terhadap penggunaan gawai, pembelajaran dengan esensi tersebut sangat pantas untuk melengkapi perkembangan anak yang didampingi oleh penggunaan gawai. Mahasiswa yang mendapatkan mata kuliah tersebut adalah pada program studi pendidikan anak usia dini. Menjadi sosok yang mampu memantau perkembangan siswa di masa mendatang melalui beragam pembelajaran dirasa sangat membutuhkan bahan ajar yang berbasis digital dengan esensi yang menarik.

Mata kuliah tersebut secara sekilas berisi pembahasan tentang kecerdasan dan kreativitas. Dua hal itu memiliki kaitan yang erat walaupun tidak mutlak. Orang yang kreatif dapat dipastikan menjadi bagian dari orang yang cerdas, namun tidak selalu orang yang cerdas adalah orang yang kreatif. Lahirnya sebuah karya kreatif, membutuhkan lebih dari sekadar kecerdasan.¹³ Sebagai contoh; jika seseorang dihadapkan pada permasalahan maka seseorang tersebut akan dijuluki si cerdas (atau julukan lain yang sejenis) jika mampu menyelesaikan permasalahan dengan tepat dan cepat, walaupun jawabnya yang diberikan bersifat umum. Pola pikir seperti ini disebut dengan berfikir *konvergen*. Bagi seseorang yang kreatif maka malah akan memperkaya penyelesaian masalahnya dengan berbagai alternatif jawaban, dengan berbagai cara dan sudut pandang,¹⁴ bersifat unik dan berbeda dengan yang lain atau dengan kata lain “tidak umum”. Berpikir alternatif merupakan kemampuan berfikir tidak hanya membuntuhkan kecepatan dan ketepatan dalam menganalisis permasalahan namun berfikir dapat menentukan berbagai alternatif jawaban yang benar dan dengan sudut pandang secara cepat dan benar.¹⁵ Seseorang tidak mungkin dapat melakukannya jika ia bukan seseorang yang cerdas. Pola pikir seperti ini disebut dengan berfikir *divergen*. Kreativitas merupakan salah satu ciri perilaku yang menunjukkan perilaku inteligent (cerdas), namun kreativitas dan intelegensi tidak selalu menunjukkan korelasi yang memuaskan. Sebab skor IQ yang rendah memang selalu diikuti oleh tingkat kreativitas yang rendah pula, namun skor yang tinggi ternyata tidak selalu diselaraskan oleh tingkat kreativitas yang tinggi pula.¹⁶

Jika di atas membahas tentang kecerdasan dan kreativitas pasti ada sangkut pautnya dengan otak kanan dan otak kiri. Salah satu hal yang banyak dibahas dalam kreativitas adalah tentang fungsi belahan otak. Fungsi belahan otak ini dibagi menjadi dua bagian yaitu otak kiri (*left hemisphere*) dan belahan otak kanan (*right hemisphere*). Belahan otak kiri berkenaan dengan kemampuan berfikir ilmiah, kritis, logis, konvergen, deduktif, rasionalis, eksplisit, historikal, abstrak, dan linier. Sedangkan otak kanan berkenaan dengan fungsi yang nonlinier, nonverbal, *holistic*, emosional imajinatif, artistik, simbolis, intuitif, kreatif, humanistik, bahkan mistik. Persoalan yang terjadi dilapangan pada sistem pengajaran kita

¹³ Hartono, *Paikem: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif Dan Menyenangkan* (Pekanbaru: Zanafa, 2008).

¹⁴ Yeni Rachmawati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2012).

¹⁵ L.W. Anderson and D.R. Krathwohl, *Pembelajaran, Pengajaran Dan Asesmen (Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom)* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009).

¹⁶ Rachmawati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*, 19.

centerung akademis.¹⁷ Pengajaran yang bersifat akademis cenderung hanya mengembangkan otak kiri, dan kurang lebihnya pengembangan otak kanan sering diabaikan.¹⁸ Jadi seperti kegiatan dalam sekolah membaca, menulis, menghafal, paling banyak menggunakan cara berfikir secara logis, rasional, dan linier hanya mengedepankan pengembangan otak kiri saja, sedang kan kegiatan seperti menggambar, bermain musik, mengarang bebas, dan drama jarang dilakukan. Dengan demikian terjadi ketidak seimbangan fungsi otak kiri dan kanan, hingga pada akhirnya terjadi penurunan kreativitas pada diri individu, (*creativiti drop*) pada anak usia 7-12 tahun.¹⁹

Kendala inilah yang akhirnya peneliti berkeinginan untuk mengkaji lebih lanjut. Peneliti berharap ada jalan agar mampu memantau dan membimbing mahasiswa dalam membuat produk dari awal hingga saat pengumpulan produk. Modul pembelajaran merupakan bentuk produk yang terdapat dalam rencana peneliti. Modul berisi tentang materi perkuliahan dan tugas- tugas yang sesuai dengan materi. Tidak hanya itu, dengan adanya modul khusus yang membahas tentang mata kuliah tersebut, mahasiswa tidak lagi merasa kesulitan dalam mencari materi yang akan dipelajari dalam mata kuliah tersebut.

Hingga akhirnya peneliti pun memiliki inspirasi untuk menggabungkan modul pembelajaran dan media *Flip Book*. Media ini secara umum akan menjadikan bahan bacaan lebih menarik dengan tampilan warna dan animasi yang baik.²⁰ Media ini diyakini mampu meningkatkan antusias mahasiswa dalam membaca materi perkuliahan. Begitu pula dengan penggunaan gawai yang seringkali mendapat cibiran negatif dari masyarakat. Dengan langkah tersebut peneliti seperti halnya pepatah lama mengatakan sekali mendayung, dua tiga pulau terlampaui. Peneliti mampu memberikan kajian dan wujud positif penggunaan android di dalam bidang pendidikan, namun juga meramu modul pembelajaran yang memudahkan mahasiswa dalam belajar. Penelitian ini nantinya diharapkan mampu menunjukkan bahwa android pun mampu menduduki tempat yang baik dalam bidang pendidikan dan mampu mendukung kemudahan mahasiswa.

Berdasarkan uraian di atas, terdapat beberapa tujuan dalam penelitian ini, antara lain mengembangkan modul mata kuliah Pengembangan Kognitif, Kreativitas dan Bahasa Anak Usia Dini berbasis Android serta mengeksplorasi penilaian ahli dan mahasiswa terhadap pengembangan modul mata kuliah Pengembangan Kognitif, Kreativitas dan Bahasa Anak Usia Dini berbasis Android.

¹⁷ Rachmawati, 19.

¹⁸ J.D. Bransford and A.L. Brown, "How People Learn: Brain, Mind, Experience, and School," in *Learning and Transfer (Chapter 3)* (Washington, DC: National Academy Press, 2000).

¹⁹ E.P. Torrance, *The Nature of Creativity as Manifest in Its Test* (New York: Cambridge University Press, 1988).

²⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005).

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan R & D (*Research and Development*). Penelitian ini merupakan bagian dari klasifikasi penelitian berdasarkan tujuannya. Borg dan Gall menjelaskan bahwa penelitian R&D bertujuan untuk mengembangkan²¹ dan mengoptimalkan produk.²² Dalam penelitian ini produk yang dikembangkan yaitu berupa modul untuk perkuliahan “Pengembangan Kognitif, Kreativitas dan Bahasa Anak Usia Dini”. Jenis ini menjadi pilihan peneliti karena dirasa sesuai dengan tujuan penelitian ini.

Karena penelitian ini adalah penelitian pengembangan R & D, maka perlu dipilih model pengembangan yang relevan.²³ Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ini dipilih dengan alasan alur yang dimiliki tergolong sederhana. Dengan demikian, peneliti mampu lebih berfokus pada pengembangan modul. Tahapan dalam model pengembangan ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluation*.²⁴

Kehadiran peneliti dalam aktivitas penelitian ini disesuaikan dengan tujuan penelitian yang ingin dicapai. Pada tujuan penelitian yang *pertama*, kehadiran peneliti sebagai penyusun modul dengan tema yang telah ditentukan.

Pada tujuan penelitian yang *kedua*, kehadiran peneliti sebagai penyusun instrumen pengumpulan data. Setelanya ada proses validasi instrument, peneliti bertindak sebagai pihak yang siap untuk merevisi insrumen sesuai dengan arahan validator. Peneliti tidak bertindak sebagai pihak yang menguji coba produk dalam perkuliahan melainkan oleh pihak yang telah ditunjuk oleh peneliti dengan anggapan mampu mengaplikasikan produk tersebut dengan baik. Selain itu, peneliti bertindak sebagai observer untuk melihat antusias mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran dengan modul tersebut. Dalam hal ini peneliti lebih tepatnya yaitu dalam golongan partisipasi pasif (*passive participant*). Dalam observasi ini, peneliti tidak ikut terlibat dalam kegiatan namun tetap datang di tempat penelitian²⁵. Tidak berhenti pada aktivitas tersebut, peneliti juga bertindak sebagai pewawancara beberapa ahli tentang pendapatnya terhadap modul yang telah dikembangkan. Peneliti juga bertindak sebagai pihak yang mengalisis data dengan dibantu oleh tim lapangan yang telah dibentuk oleh peneliti.

Pada tujuan penelitian yang *pertama*, sumber data yang diperlukan yaitu berupa buku-buku referensi yang mampu mendukung penyusunan modul pembelajaran dengan tema yang telah ditentukan. Buku- buku tersebut secara tidak langsung dipaparkan dalam subbab kajian teoritik.

²¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2007), 297.

²² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006).

²³ Moh. Nazir, *Metode Penelitian* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013).

²⁴ {Citation}

²⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 227.

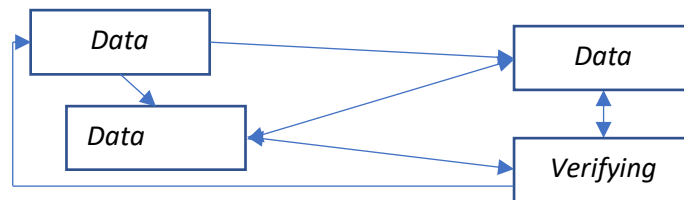
Pada tujuan penelitian yang *kedua*, data yang diperlukan yaitu data yang bersifat kualitatif. Adapun data yang dibutuhkan yaitu:

- Hasil angket penilaian yang berupa ulasan saran dan masukan dari mahasiswa yang bertindak sebagai subjek penelitian.
- Hasil catatan lapangan ketika uji coba produk.
- Hasil wawancara dengan beberapa ahli

Teknik analisa data dalam penelitian ini diawali dengan proses *editing*. Proses editing dalam penelitian ini yaitu dengan mengecek dan membaca sekali lagi data yang diperoleh dari pengisian instrumen penelitian. Hal ini dengan tujuan untuk mengatasi apabila terdapat hal-hal yang salah dan masih meragukan untuk tahapan selanjutnya.²⁶

Setelah itu, peneliti melakukan pengodean data dari indikator yang telah ditentukan sebelum membuat instrumen penelitian. Pengodean ini dilakukan dengan tabulasi data menggunakan komputer. Tabulasi ini dilakukan pada aplikasi *Microsoft excel*. Tabulasi ini ada dua macam jenis yaitu *yang pertama* berupa hasil instrumen penilaian mahasiswa, *yang kedua* yaitu berupa hasil instrumen penilaian para ahli.

Setelah pengodean selesai, kegiatan peneliti berlanjut pada analisis data menggunakan *interactiver model*. Pada tahapan pertama analisis ini yaitu pengumpulan data. Tentunya pengumpulan data ini telah sampai pada pengodean data. Lebih lengkapnya dijelaskan dalam bagan berikut:



Gambar 1. Bagan Analisis Data Interactive Model²⁷

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang disajikan meliputi penelitian tahap I (Studi Pendahuluan dan Pengumpulan Informasi); tahap II (Pengembangan Model); dan tahap III (Produk Penelitian). Adapun masing-masing penjabarannya sebagai berikut:

Penelitian Tahap I: Hasil dan Pembahasan Studi Pendahuluan dan Pengumpulan Informasi

Data-data yang dituliskan di bawah bersifat mentah. Meskipun demikian telah diorganisasikan berdasarkan kebutuhan penelitian. Dengan demikian data-data yang sekiranya tidak dibutuhkan, tidak dimasukkan dalam penjabaran ini. Data-data ini diperoleh

²⁶ Nazir, *Metode Penelitian*, 346.

²⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 247.

dari sejumlah observasi dan wawancara terhadap dua kelas di jurusan PIAUD IAIN Ponorogo. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

Hasil Analisis Kebutuhan untuk Mengetahui Gambaran Pembelajaran Mata Kuliah Pengembangan Kognitif, Kreativitas, dan Bahasa AUD

Berdasarkan hasil pengumpulan data melalui berupa observasi dan dokumentasi, angket, serta wawancara terstruktur maka didapatkan sejumlah informasi. Seperti yang telah dijelaskan dalam bab sebelumnya, teknik observasi ini sebenarnya dibersamai dengan teknik dokumentasi. Dokumen yang digunakan dalam mendukung observasi ini yaitu hasil tugas yang telah dikerjakan mahasiswa. Observasi pembelajaran dilakukan pada hari Senin tanggal 15 Juli 2019 untuk kelas AUD.A. Sedangkan observasi pada kelas AUD.B dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 16 Juli 2019. Adapun fakta yang ditemukan dideskripsikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 1. Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Pengembangan Kognitif, Kreativitas, dan Bahasa AUD (Kelas AUD.A)

No.	Aspek Pengamatan	Deskripsi Hasil Pengamatan Pembelajaran
1.	<i>Ketersediaan Sumber Belajar</i>	
	<ul style="list-style-type: none"> • Akses internet terhadap materi yang ada kaitannya dengan mata kuliah 	<ul style="list-style-type: none"> • Terdapat beberapa mahasiswa masih kesulitan dalam mengakses internet • Keterbatasan kuota dalam mengakses media yang ada.
	<ul style="list-style-type: none"> • Kepemilikan buku sebagai referensi mendalami mata kuliah 	<ul style="list-style-type: none"> • Terdapat beberapa mahasiswa yang belum memiliki buku referensi akibat beberapa kendala, misalnya pembelian, akses mendapatkan buku, dll.
2.	<i>Kesesuaian Pembelajaran</i>	
	<ul style="list-style-type: none"> • Cakupan materi pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> • Adanya ketidaksesuaian antara yang dipelajari mahasiswa dengan konteks materi yang diberikan oleh dosen • Kurang sesuai antara media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran
	<ul style="list-style-type: none"> • Kualitas pembelajaran antara satu kelas dengan kelas yang lain 	<ul style="list-style-type: none"> • Media pembelajaran seperti buku referensi yang beragam mengakibatkan materi tidak sepenuhnya tersampaikan antara kelas satu dengan kelas satunya
3.	<i>Keseragaman Materi yang dipelajari</i>	
	<ul style="list-style-type: none"> • Kesamaan standar kuantitas materi yang dipelajari antar mahasiswa 	<ul style="list-style-type: none"> • Adanya perbedaan keseragaman seara kuantitas yang menyebabkan perbedaan capaian materi dalam proses pembelajaran
	<ul style="list-style-type: none"> • Keseragaman cara mengukur pemahaman materi secara mandiri 	<ul style="list-style-type: none"> • Dengan sumber referensi yang berbeda-beda mengakibatkan kesulitan dalam proses pengukuran capaian pembelajaran

Berdasarkan hasil deskripsi di atas, maka poin-poin penting yang harus ditelaah lebih lanjut yaitu perlunya pengembangan media pembelajaran yang dapat dengan mudah diakses dengan internet atau tanpa internet sehingga mempermudah mahasiswa. Selain itu, diperlukan media pembelajaran berupa modul sebagai pegangan inti terhadap seluruh mahasiswa yang memprogram matakulia terkait sehingga materi dapat terdistribusi sesuai dengan tujuan pembelajaran, meskipun tidak menutup kemungkinan mahasiswa mencari referensi pendamping lainnya.

Tabel 2. Hasil Wawancara Pelaksanaan Pembelajaran Pengembangan Kognitif, Kreativitas, dan Bahasa AUD (Kelas AUD.B)

No.	Aspek Pengamatan	Deskripsi Hasil Pengamatan Pembelajaran
1.	<i>Ketersediaan Sumber Belajar</i>	
	<ul style="list-style-type: none"> • Akses internet terhadap materi yang ada kaitannya dengan mata kuliah • Kepemilikan buku sebagai referensi mendalami mata kuliah 	<ul style="list-style-type: none"> • Kesulitan dalam mengakses internet akibat jaringan, keterbatasan kuota, dan tidak tahu apa yang mau dicari. • Masih sedikit mahasiswa yang memiliki buku referensi terkait matakuliah
2.	<i>Kesesuaian Pembelajaran</i>	
	<ul style="list-style-type: none"> • Cakupan materi pembelajaran • Kualitas pembelajaran antara satu kelas dengan kelas yang lain 	<ul style="list-style-type: none"> • Terlalu melebar dan belum terfokus pada materi pembahasan dalam perkuliahan • Terjadi perbedaan karena sumber referensi yang dimiliki mahasiswa masih minim dan belum sesuai dengan materi pembahasan dalam perkuliahan
3.	<i>Keseragaman Materi yang dipelajari</i>	
	<ul style="list-style-type: none"> • Kesamaan standar kuantitas materi yang dipelajari antar mahasiswa • Keseragaman cara mengukur pemahaman materi secara mandiri 	<ul style="list-style-type: none"> • Perbedaan referensi bahan pembelajaran atau mahasiswa ada yang belum memiliki bahan pembelajaran sehingga standar kuantitas materi belum maksimal • Belum seragam karena banyaknya perbedaan

Berdasarkan hasil deskripsi di atas, maka poin-poin penting yang harus ditelaah lebih lanjut yaitu perlunya pengembangan bahan ajar yang dapat diakses mahasiswa baik dengan *online* maupun *offline* sehingga ada acuan utama dalam distribusi materi yang disampaikan dosen pada mahasiswa. Selain itu, dengan adanya sebuah modul pembelajaran diharapkan mahasiswa tidak kesulitan dalam mencari referensi pembelajaran yang sesuai dengan matakuliah terkait dan sesuai dengan evaluasi.

Kegiatan berlanjut pada kegiatan wawancara kepada mahasiswa. Tidak semua mahasiswa di kelas AUD.A dan AUD.B terlibat dalam wawancara. Ada 2 mahasiswa tiap kelas yang menjadi objek wawancara. Sebagai pengingat, wawancara ini dilaksanakan menggunakan wawancara tidak terstruktur. Ini bertujuan agar terdapat dialog yang intensif antara peneliti dengan mahasiswa sehingga akan menghasilkan informasi yang diinginkan. Adapun hasilnya ditampilkan dalam tabel berikut ini:

Tabel 3. Hasil Wawancara Kelas AUD.A

Aspek Wawancara	Butir Wawancara	Mahasiswa 1	Mahasiswa 2
<i>Kepraktisan Materi Perkuliahan</i> <i>Keseragaman Materi</i>	Pendapat tentang Kemudahan Akses	Mahasiswa menyatakan mudah, akan tetapi perlu adanya bahan pembelajaran yang lebih terfokus pada materi perkuliahan	Mahasiswa menyatakan kesulitan dalam mempelajari materi karena terlalu banyak buku yang dijadikan rujukan sehingga membingungkan
	Kemudahan untuk mengukur pemahaman secara mandiri	Kesulitan dalam mengukur pemahaman karena tidak adanya alat ukur yang sesuai dengan materi perkuliahan	Kesulitan dalam mengukur pemahaman karena tidak adanya alat ukur yang sesuai dengan materi perkuliahan

Kesesuaian Pembelajaran	Cakupan materi pembelajaran	Terlalu meluas	Terlalu meluas
	Kualitas pembelajaran antara satu kelas dengan kelas yang lain	Berbeda	Berbeda
Keseragaman Materi yang dipelajari	Pendapat tentang kesamaan standar kuantitas materi yang dipelajari antar mahasiswa	Berbeda	Berbeda
	Pendapat tentang keseragaman cara mengukur pemahaman materi secara mandiri	Tidak seragam	Tidak seragam

Berdasarkan hasil wawancara di atas, maka ada beberapa hal yang perlu ditelaah lebih lanjut. Yang pertama perlu adanya media pembelajaran yang sesuai dengan perkuliahan sehingga memudahkan mereka dalam memahami materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Tabel 4. Hasil Wawancara Kelas AUD.B

Aspek Wawancara	Butir Wawancara	Mahasiswa 1	Mahasiswa 2
Kepraktisan Materi Perkuliahan Keseragaman Materi	Pendapat tentang Kemudahan Akses	Mahasiswa menyatakan mudah, akan tetapi perlu adanya bahan pembelajaran yang lebih terfokus pada materi perkuliahan	Mahasiswa menyatakan kesulitan dalam mempelajari materi karena terlalu banyak buku yang dijadikan rujukan sehingga membingungkan
	Kemudahan untuk mengukur pemahaman secara mandiri	Kesulitan dalam mengukur pemahaman karena tidak adanya alat ukur yang sesuai dengan materi perkuliahan	Kesulitan dalam mengukur pemahaman karena tidak adanya alat ukur yang sesuai dengan materi perkuliahan
Kesesuaian Pembelajaran	Cakupan materi pembelajaran	Terlalu meluas	Terlalu meluas
	Kualitas pembelajaran antara satu kelas dengan kelas yang lain	Berbeda	Berbeda
Keseragaman Materi yang dipelajari	Pendapat tentang kesamaan standar kuantitas materi yang dipelajari antar mahasiswa	Berbeda	Berbeda
	Pendapat tentang keseragaman cara mengukur pemahaman materi secara mandiri	Tidak seragam	Tidak seragam

Berdasarkan hasil wawancara di atas, maka ada beberapa hal yang perlu ditelaah lebih lanjut. Yang pertama perlu adanya media pembelajaran yang sesuai dengan perkuliahan sehingga memudahkan mereka dalam memahami materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai

Penelitian Tahap II: Hasil dan Pembahasan Pengembangan Model

Pengembangan modul berbasis *Flip Book* ini menggunakan RPS yang telah tersedia sebagai acuan. Sebagai pengingat, RPS mata kuliah ini tersedia pada bab II. Dengan demikian, modul ini terdiri atas 13 bab. Adapun perencanaan modul yang dikembangkan bermula pada beberapa hal berikut:

1. Mempersiapkan judul bab dalam modul;
2. Mempersiapkan rincian materi pada setiap bab menjadi unit belajar terkecil;
3. Mulai menyusun detil materi (untuk lebih detilnya, *draft* materi Pengembangan Kognitif, Kreativitas, dan Bahasa AUD ditampilkan dalam **Lampiran 4.1(Draft Materi)**

Setelah itu ada proses validasi terhadap *draft* materi untuk modul. Validator dalam penelitian ini terdiri atas dua ahli. Adapun masukan untuk *draft* ini sebagai berikut:

Tabel 5. Masukan Validator Ahli terhadap Draft Isi Modul

Validator	Aspek Masukan	Masukan
I	Kelengkapan isi materi	Lengkap
	Kesesuaian dengan RPS yang ada	Sesuai
	Sistematika penulisan	Sistematis
	Ketersediaan soal- soal sebagai alat evaluasi	Tersedia
II	Kelengkapan isi materi	Lengkap
	Kesesuaian dengan RPS yang ada	Sesuai
	Sistematika penulisan	Sudah sistematis

Setelah adanya revisi sesuai saran validator, maka kegiatan yang dilaksanakan selanjutnya yaitu menyusunnya menjadi *flip book*. Penyusunan ini dilakukan oleh tim ahli yang telah ditunjuk oleh peneliti. Setelah dibentuk ke dalam file berkecstensi “.swf” ada beberapa masukan kembali oleh kedua validator ahli sebelumnya. Adapun masukan kedua validator tersebut sebagai berikut:

Tabel 6. Masukan Validator Ahli terhadap Flip Book

Validator	Aspek Masukan	Masukan
I	Kemenarikan modul	Menarik
	Kemudahan akses	Mudah
II	Kemenarikan modul	Menarik
	Kemudahan akses	Mudah

Setelah mendapatkan masukan dari validator, maka yang dilaksanakan selanjutnya yaitu melaksanakan uji coba skala kecil. Uji coba ini dilakukan pada lima mahasiswa secara acak dari kedua kelas tersebut. Uji coba ini dilaksanakan pada satu bab saja. Ini bertujuan agar tidak menghabiskan waktu yang terlalu panjang. Adapun pendapat mahasiswa perihal modul tersebut sebagai berikut:

Tabel 7. Pendapat Mahasiswa tentang Modul Berbasis Flip Book

Mahasiswa	Aspek Masukan	Masukan
I	Kemenarikan modul	Menarik
	Kemudahan akses	Mudah
II	Kemenarikan modul	Menarik
	Kemudahan akses	Mudah
III	Kemenarikan modul	Menarik
	Kemudahan akses	Mudah
IV	Kemenarikan modul	Menarik
	Kemudahan akses	Mudah
V	Kemenarikan modul	Menarik
	Kemudahan akses	Mudah

Jika ditelaah lebih lanjut, maka pendapat atau komentar mahasiswa tentang modul tersebut sangat baik.

Penelitian Tahap III: Hasil dan Pembahasan Produk Penelitian

Selanjutnya, setelah menyusun modul langkah yang dilakukan yaitu membuat *flipbook* menggunakan *shofwere flipbook Maker Pro*. Berikut bentuk tampilan akhir produk yang dikembangkan.



Gambar 2. Tampilan Akhir Produk

Flipbook modul “Pengembangan Kognitif, Kreatif dan Bahasa Anak Usia Dini” disusun dengan menggunakan jenis file SWF agar dapat dibuka di HP *Android* sehingga lebih mempermudah mahasiswa dalam penggunaan. Dengan demikian, media pembelajaran berupa modul pembelajaran telah memiliki aspek kepraktisan, kemudahan, dan kemudahan dalam mengakses ataupun penggunaannya.

Ada beberapa masukan dari mahasiswa berdasarkan aspek observasi sebagai berikut, untuk segi kemenarikan modul, lima mahasiswa yang memiliki komentar yang hampir sama menyampaikan bahwa modul diusahakan memiliki ilustrasi yang lebih menarik. Untuk aspek kemudahan akses, semua mahasiswa tidak memiliki kendala.

D. PENUTUP

Simpulan

Sesuai dengan pertanyaan penelitian yaitu bagaimana proses pengembangan modul mata kuliah Pengembangan Kognitif, Kreativitas dan Bahasa Anak Usia Dini berbasis android telah disusun dengan menggunakan *Softwere Flipbook Maker Pro* melalui serangkaian tahapan penelitian pengembangan R & D.

Selanjutnya, berdasarkan hasil penilaian ahli dan mahasiswa terhadap pengembangan modul mata kuliah Pengembangan Kognitif, Kreativitas dan Bahasa Anak Usia Dini berbasis android dengan beberapa aspek meliputi kelengkapan isi, kesesuaian dengan RPS, sistematika penulisan, ketersediaan soal-soal evaluasi, kelengkapan materi semanya menyatakan menarik, lengkap, sesuai dan sistematis dari segi penulisan. Sedangkan berdasarkan mahasiswa produk yang telah dikembangkan menarik dan mudah untuk diakses.

Saran

Penelitian ini masih jauh dari kesempurnaan. Dengan demikian bagi para pembaca yang hendak menelaah tulisan ini agar tidak menemui kebingungan, peneliti memiliki sebuah saran. Laporan ini tidak dilengkapi dengan langkah-langkah pembuatan modul pembelajaran menggunakan *software flipbook maker pro sehingga* perlu mencari tutorial atau media panduan dalam proses penggunaannya.

Sedangkan bagi para calon peneliti yang telah bersedia menelaah kajian ini disarankan untuk mendalami tentang materi selain *Pengembangan Kognitif, Kreativitas dan Bahasa AUD*. Misalnya untuk materi Deteksi Dini Tumbuh Kembang Anak dan sebagainya. Selanjutnya, peneliti dapat mengembangkan modul dengan aplikasi lain sehingga lebih memperkaya media pembelajaran yang telah tersedia sebelumnya.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L.W., and D.R. Krathwohl. *Pembelajaran, Pengajaran Dan Asesmen (Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005.
- Bransford, J.D., and A.L. Brown. "How People Learn: Brain, Mind, Experience, and School." In *Learning and Transfer (Chapter 3)*. Washington, DC: National Academy Press, 2000.
- Desmita. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008.
- Hartono. *Paikem: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif Dan Menyenangkan*. Pekanbaru: Zanafa, 2008.
- Kamilah, Ulufiyatul, Jauharotur Rihlah, F.K. Fitriyah, and M. Syaikhon. "Pengaruh Perilaku Kecanduan Gawai Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini." *Child Education Journal* 2, no. 2 (20202). <https://journal2.unusa.ac.id/index.php/CEJ/article/view/1685/1144>.

- Grid. "Lagi! Sering Main Gadget, Anak Ini Alami Kerusakan Saraf Hingga Susah Berjalan." Informasi, 2019. <https://www.grid.id>.
- Tribunnews. "Main PUBG 6 Jam Nonstop, Remaja Tewas Terkena Serangan Jantung." Informasi, 2019. <https://video.tribunnews.com>.
- Nazir, Moh. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2013.
- Net Market Share. "Operating System Share by Version," 2010. <https://netmarketshare.com>.
- Purnama, Sigit. "Pengasuhan Digital Untuk Anak Generasi Alpha." *Al Hikmah Proceedings I* (2018): 493–502.
- Putri, Weni Tria Anugrah Putri. "Dampak Penggunaan Media Sosial Secara Berlebihan Terhadap Regulasi Diri Anak." *Islamic Early Childhood Education 2*, no. 2 (2017): 243–49.
- Rachmawati, Yeni. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2012.
- Rumini, Sri, and Siti Sundari. *Perkembangan Anak Dan Remaja*. Jakarta: Rineka Cipta, 2004.
- Santrock, John W. *Child Development, Eleventh Edition*. Edited by Wibi Hardani. Translated by Mila Rahmawati and Ana Kuswanti. Jakarta: Erlangga, 2007.
- Soetjiningsih, C.H. *Seri Psikologi Perkembangan: Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampai Dengan Kanak-Kanak Akhir*. Jakarta: Kencana, 2018.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2007.
- Tarigan, Henry Guntur. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa, 1994.
- Torrance, E.P. *The Nature of Creativity as Manifest in Its Test*. New York: Cambridge University Press, 1988.
- "Undang- Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional," n.d.