

Analisis Kebutuhan Lembar Kerja Pada Mata Kuliah Bermain Untuk Anak Usia Dini

Roni Sinaga¹, Rizki Ramadhani¹, Jan Bobby Nesra Barus²

¹ Prodi PG PAUD, Universitas Negeri Medan, Jl. Willem Iskandar Medan, Sumatera Utara, Indonesia

² Prodi PKO, Universitas Negeri Medan, Jl. Willem Iskandar Medan, Sumatera Utara, Indonesia

^{a)}E-mail : ronisinaga@unimed.ac.id

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah menggambarkan bentuk lembar kerja yang dibutuhkan pada mata kuliah bermain untuk anak usia dini, penelitian dilaksanakan dengan menerapkan metode penelitian deskriptif melalui analisis dokumen, analisis konsep dan analisis pada 144 mahasiswa PG PAUD FIP Unimed tahun angkatan 2022, berdasarkan analisis dokumen ditemukan bahwa pada prodi PG PAUD FIP Unimed diimplementasi kurikulum KKNI dan didukung dengan kebijakan implementasi *Case Method* dan *Team Based Project* dalam pembelajaran, berdasarkan analisis konsep dibutuhkan lembar kerja yang disusun berdasarkan CPMK dengan mengintegrasikan penguasaan keterampilan abad, berdasarkan analisis mahasiswa ditemukan bahwa bentuk produk tugas yang mereka sukai berupa video, melibatkan anggota kelompok dengan jumlah 4 orang dimana anggota kelompok tetap sama untuk setiap tugas, mahasiswa lebih menyukai komunikasi melalui presentasi dan diskusi aktif serta melibatkan kegiatan literasi berupa jelajah mesin pencari, membagikan informasi pendidikan melalui berbagai media serta literasi media berbasis teknologi untuk memperoleh informasi penting.

Kata Kunci: Lembar Kerja, Keterampilan Abad 21, Analisis Kebutuhan

1. Pendahuluan

Melalui pendidikan setiap mahasiswa mempersiapkan diri dengan memperoleh berbagai keterampilan untuk dapat hidup dan menentukan arah masa depan, keterampilan tersebut sering disebut dengan keterampilan abad 21, upaya untuk memenuhi keterampilan abad 21 itu sendiri berimplikasi pada bentuk pembelajaran dimana pembelajaran saat ini berupa memenuhi kebutuhan keterampilan seperti fleksibilitas, kemampuan adaptasi, inisiatif dan manajemen diri, kewirausahaan, interaksi sosial dan budaya, produktivitas, kepemimpinan, berfikir kritis, pemecahan masalah, komunikasi, kolaborasi, literasi dan perencanaan hidup (Wrahatnolo, 2018), implikasi dari pemenuhan keterampilan tersebut juga mempengaruhi cara pendidik untuk memfasilitasi pembelajaran dengan berbagai metode dan cara seperti implementasi *team based project* sebagai esensi pengembangan keterampilan abad 21

(Moylan, 2008) selain itu implementasi *case method* dalam pembelajaran juga menjadi salah satu upaya untuk memperoleh ketrampilan abad 21 (Handayani et al., n.d.), upaya lainnya yang dapat dilakukan oleh pendidik dalam mengembangkan keterampilan abad 21 mahasiswa adalah dengan mengembangkan bahan ajar, lembar kerja dan lembar penilaian (Geisinger, 2016). Lembar kerja memiliki peran penting dalam meningkatkan keterampilan abad 21 pada mahasiswa, lembar kerja dapat memberikan perbedaan yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan berfikir kritis dan kreativitas mahasiswa (Muskita & Subali, 2020), penggunaan lembar kerja juga memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap kemampuan *problem solving* (Widodo et al., 2023), dampak lainnya dari penggunaan lembar kerja juga berpengaruh pada kemampuan literasi secara signifikan, hal ini juga berdampak pada pemerolehan informasi yang lebih banyak dan meningkatkan pemahaman konsep yang lebih baik (Dewi et al., 2023), namun dalam implementasi pembelajaran belum semua mata kuliah memiliki lembar kerja berbasis dokumen yang dapat diakses mahasiswa, mata kuliah bermain untuk anak usia dini adalah salah satu mata kuliah yang belum memiliki lembar kerja tersebut, untuk mengatasi masalah tersebut perlu dilakukan analisis kebutuhan untuk menentukan dasar dan arah dalam mengembangkan lembar kerja yang dibutuhkan.

2. Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif, penelitian ini berupaya menggambarkan bentuk lembar kerja yang dibutuhkan oleh mahasiswa PG PAUD dalam mata kuliah bermain melalui analisis dokumen, analisis konsep dan analisis mahasiswa, subjek dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan (FIP Unimed) tahun angkatan 2022 yang berjumlah 144 mahasiswa,

3. Hasil dan Diskusi

3.1. Analisis Dokumen

Berdasarkan analisis dokumen ditemukan bahwa saat ini dilaksanakan Kurikulum KKNI di Prodi PG PAUD FIP Unimed, implementasi kurikulum ini identik dengan 6 jenis tugas berupa Tugas Rutin, *Critical Book Report*, *Critical Journal Review*, Mini Riset, Rekayasa Ide, dan *Project*, pada Prodi PG PAUD FIP Unimed juga diimplementasikan pengembangan kurikulum berupa kebijakan untuk melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan *Case Method* dan *Team Based Project*, dan pada saat ini khususnya pada mata kuliah bermain untuk anak usia dini belum dikembangkan lembar kerja mahasiswa, mahasiswa mengerjakan tugas dengan berpedoman pada instruksi yang diberikan langsung oleh dosen pengampu mata kuliah, berdasarkan data dari analisis dokumen tersebut dilakukan wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah dan ditemukan bahwa selama ini mahasiswa mengerjakan seluruh 6 jenis tugas KKNI dan mengintegrasikan *Case Method* dan *Team Based Project* dalam pembelajaran dan pemberian tugas, namun pada

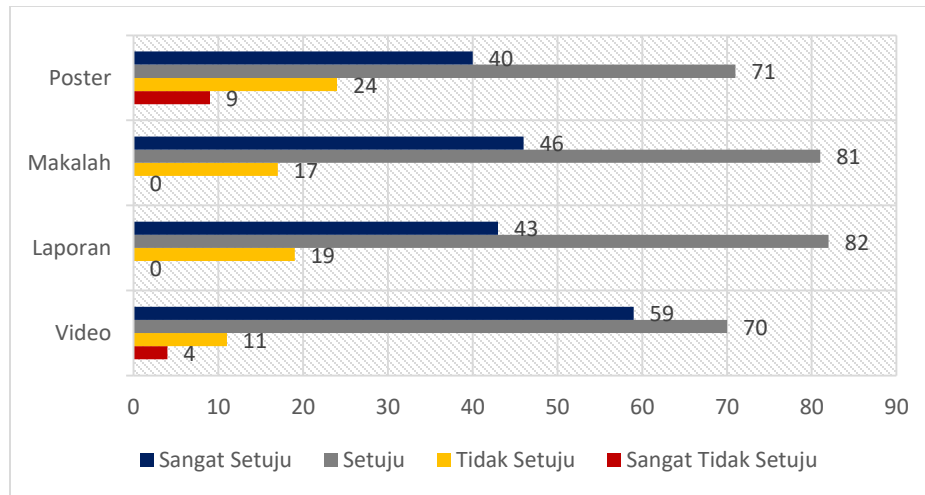
saat ini pelaksanaan tugas mahasiswa belum didukung dengan lembar kerja sehingga pada saat instruksi tugas telah diberikan beberapa mahasiswa sering melakukan konfirmasi ulang melalui pertanyaan kepada dosen mengenai tugas tersebut, hal ini dikhawatirkan akan berdampak pada kualitas tugas dan pemenuhan kompetensi yang kurang maksimal.

3.2. Analisis Konsep

Berdasarkan analisis konsep ditemukan bahwa mahasiswa Prodi PG PAUD FIP Unimed memiliki kewajiban untuk mengerjakan 6 jenis tugas berupa Tugas Rutin, *Critical Book Report*, *Critical Journal Review*, Mini Riset, Rekayasa Ide, dan *Project*, hal ini menjadi dasar konsep bahwa bentuk lembar kerja yang dibutuhkan sesuai dengan bentuk dari keenam jenis tugas tersebut, dan dengan adanya kebijakan implementasi *Case Method* dan *Team Based Project* dalam pembelajaran maka diperlukan pengaturan kombinasi keduanya untuk memperoleh keterampilan abad 21 dan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) dari matakuliah bermain untuk anak usia dini, pada mata kuliah bermain untuk anak usia dini diketahui bahwa Capaian Pembelajaran Mata Kuliah adalah: Menganalisa konsep bermain, teori bermain, karakteristik dan jenis bermain dalam dimensi pendidikan anak usia dini; Menganalisa manfaat bermain terhadap perkembangan anak usia dini dari 6 perkembangan anak usia dini; Menganalisa perbedaan jenis kelamin, lingkungan dan budaya anak usia dini dalam kegiatan bermain; Menganalisis syarat lingkungan yang baik untuk anak usia dini melakukan aktifitas bermain; Menganalisis peran guru dalam kegiatan bermain serta bermain dalam dimensi akademik PAUD; Menganalisa aktifitas bermain sebagai terapi pada anak usia dini; dan Merancang aktifitas bermain, dan keterampilan abad 21 yang perlu dimiliki setiap mahasiswa adalah *learning skills (critical thinking, creativity, collaboration, communication)*, *literacy skills (information, media, technology literacy)* dan *life skills (flexibility, leadership, initiative, productivity, social skills)*.

3.3. Analisis Mahasiswa

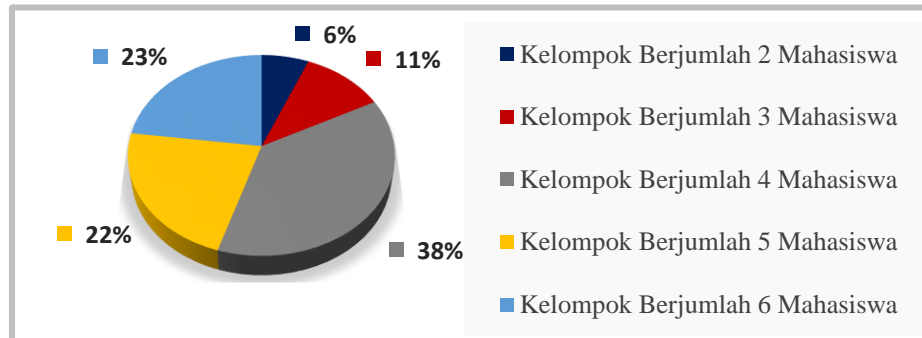
Analisis mahasiswa dilakukan dengan menyebarkan angket untuk menggambarkan bentuk tugas yang dibutuhkan mahasiswa Prodi PG PAUD FIP Unimed tahun angkatan 2022 yang mengikuti mata kuliah bermain untuk anak usia dini, angket yang diberikan kepada mahasiswa didasarkan pada indikator keterampilan mahasiswa dalam bidang Kreatifitas, Komunikasi, Kolaborasi, Berfikir Kritis, dan Literasi. Produk tugas yang dihasilkan mahasiswa pada umumnya dapat berupa laporan, makalah, video, dan poster, produk tugas ini dapat berupa hasil kinerja kelompok maupun individu, berdasarkan pengalaman mahasiswa dalam mengerjakan tugas dapat diketahui kecenderungan bentuk tugas yang mereka sukai, berikut ini adalah gambaran mengenai pendapat mahasiswa pada bentuk produk tugas yang mereka kerjakan;



Gambar 1. Pendapat mahasiswa pada bentuk produk tugas

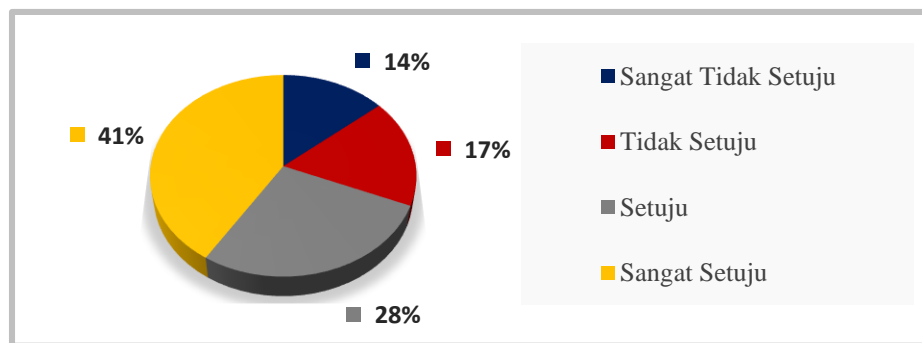
Berdasarkan Diagram diatas dapat diperoleh informasi bahwa 59 atau 40, 97% mahasiswa sangat setuju menyukai video sebagai bentuk produk dari tugas mereka dan 70 atau 48,61% mahasiswa setuju menyukai video sebagai bentuk produk dari tugas mereka, sedangkan produk tugas dalam bentuk poster menjadi bentuk tugas yang paling tidak disukai dari keempat bentuk diatas dimana 24 atau 16,67% mahasiswa tidak setuju jika tugas mereka dalam bentuk poster dan 9 atau 6,25% mahasiswa sangat tidak setuju akan bentuk tugas tersebut, hal ini disebabkan mahasiswa belum memiliki keterampilan desain grafis yang mumpuni untuk membuat poster, mahasiswa hanya menguasai aplikasi *canva* untuk membuat desain poster dan mahasiswa juga masih merasa kurang terampil untuk menghasilkan poster dengan kualitas desain yang baik, sedangkan untuk membuat produk tugas berupa video mahasiswa sudah memiliki keterampilan yang cukup dengan menggunakan aplikasi *capcut* dan mampu menghasilkan produk video dengan baik, sedangkan pada produk tugas berupa makalah dan laporan mahasiswa merasa sudah cukup sering melakukan tugas tersebut sehingga mahasiswa merasa jenuh dengan bentuk tugas tersebut. Analisis mahasiswa pada keterampilan kolaborasi ditemukan bahwa mahasiswa menyukai jumlah kelompok lebih besar yang terdiri dari 4 orang mahasiswa atau lebih daripada jumlah kelompok yang kecil, jumlah kelompok yang terlalu besar tentunya akan berpengaruh pada peran masing-masing anggota kelompok yang semakin sedikit, untuk mengatasi masalah tersebut perlu dilakukan pertimbangan beban tugas yang diberikan pada mahasiswa sesuai dengan jumlah anggota kelompok, dalam berkolaborasi mahasiswa lebih menyukai jika anggota kelompok dalam mengerjakan tugas tetap sama pada setiap tugas kelompok, pada satu sisi hal ini akan memberikan kesempatan untuk memahami karakter dan peran anggota yang lain dalam kelompok dan dapat mengakomodasi penyelesaian konflik yang mungkin terjadi saat melakukan kolaborasi, namun disatu sisi juga akan

berdampak kurang baik dimana kesempatan untuk mengenal anggota kelompok yang lain akan berkurang sehingga berpengaruh pada kemampuan mahasiswa untuk memberikan peran serta kemampuan adaptasi pada kelompok yang baru, berikut ini adalah diagram pendapat mahasiswa dalam melakukan kolaborasi dari sisi jumlah anggota kelompok dan keanggotaan yang sama pada setiap tugas.



Gambar 2. Pendapat mahasiswa pada jumlah anggota kelompok

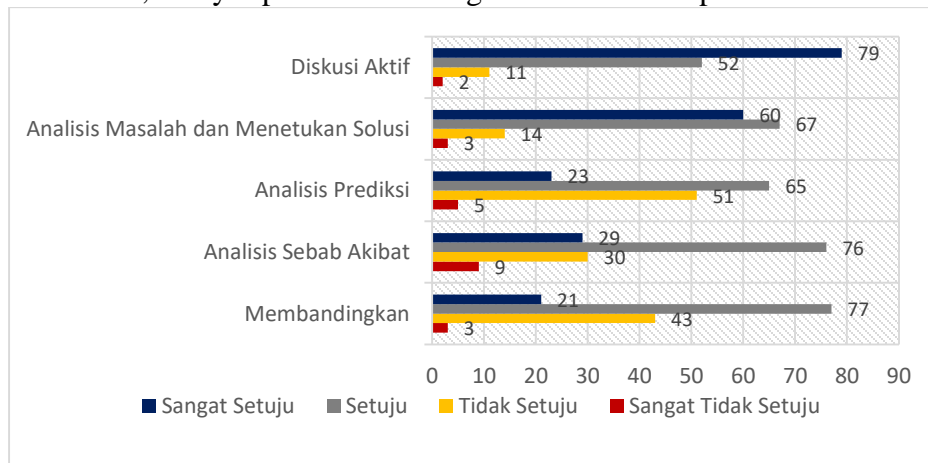
Berdasarkan diagram diatas diperoleh informasi bahwa 38% atau 54 mahasiswa lebih menyukai jumlah anggota sebanyak 4 orang, 23% atau 33 mahasiswa menyukai jumlah anggota sebanyak 6 orang dan 22% atau 32 mahasiswa menyukai jumlah anggota sebanyak 5 orang, data ini berbeda jauh dengan jumlah anggota kelompok yang kecil (2 dan 3 orang) dimana hanya memperoleh 6% dan 11%, analisis pada keanggotaan kelompok yang sama pada setiap tugas menunjukkan bahwa 41% atau 59 mahasiswa sangat setuju dan 28% atau 40 mahasiswa setuju jika mereka tetap pada kelompok yang sama dalam mengerjakan tugas.



Gambar 3. Pendapat mahasiswa pada keanggotaan kelompok sama pada setiap tugas

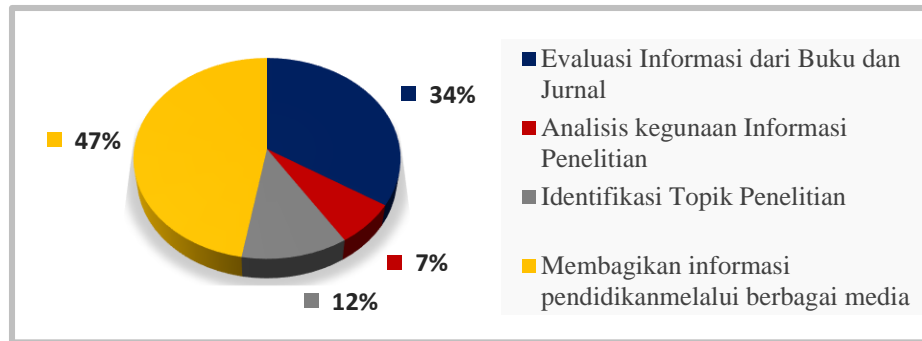
Analisis pada mahasiswa dilanjutkan untuk melihat persepsi mahasiswa pada kegiatan yang dapat meningkatkan keterampilan berfikir kritis, berfikir kritis adalah salah satu keterampilan yang harus ditingkatkan oleh mahasiswa, kegiatan yang dapat dilakukan dalam pembelajaran adalah dengan diskusi, analisis masalah dan penentuan solusi, analisis prediksi secara ilmiah, analisis sebab akibat, dan melakukan perbandingan. Melalui

analisis mahasiswa dengan angket ditemukan dari 144 mahasiswa 79 atau 54,86% mahasiswa sangat setuju dan 52 atau 36,11% setuju bahwa mahasiswa lebih menyukai diskusi aktif untuk meningkatkan keterampilan berfikir kritis mereka, sementara aktifitas seperti analisis sebab akibat adalah aktifitas dengan persentase terbesar yang tidak disukai mahasiswa, hal ini disebabkan mahasiswa membutuhkan peran ahli seperti dosen dalam membantu analisis mereka, sehingga berdasarkan informasi tersebut dapat disimpulkan bahwa untuk menstimulus kemampuan berfikir kritis mahasiswa melalui lembar kerja diperlukan berbagai aktifitas seperti memahami masalah, analisis, identifikasi informasi, perencanaan solusi, menyimpulkan dan mengevaluasi melalui proses diskusi.



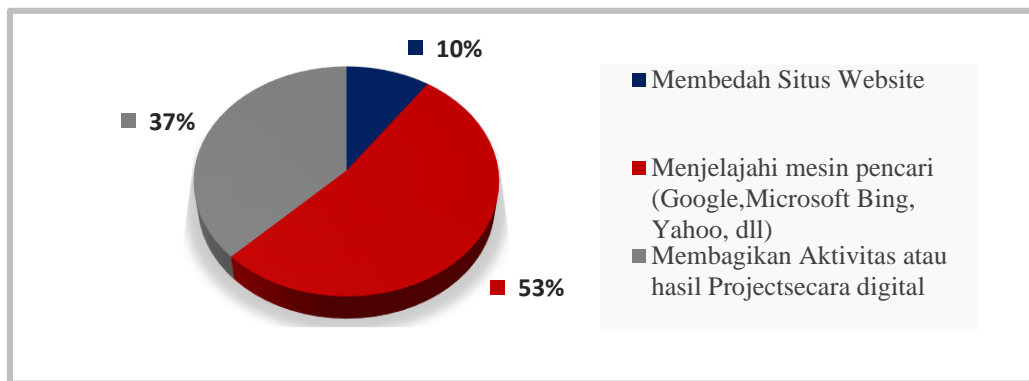
Gambar 4. Pendapat mahasiswa pada kegiatan berfikir kritis

Keterampilan literasi mahasiswa baik pada informasi, media dan teknologi menjadi hal yang penting untuk ditingkatkan, pada aktifitas literasi informasi mahasiswa 47% lebih menyukai aktivitas seperti membagikan informasi pendidikan melalui berbagai media, hal ini tentunya tidak hanya meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam mencari informasi dari berbagai media, namun juga meningkatkan keterampilan literasi mereka dengan menyebarkan informasi tersebut dengan memanfaatkan berbagai media, hal ini sejalan dengan kegiatan evaluasi informasi dari buku dan jurnal sebagai sumber informasi yang terpercaya, kegiatan ini menjadi kegiatan kedua terbesar dengan persentase 34% untuk dilaksanakan mahasiswa, kegiatan ini sebenarnya sudah diimplementasikan dalam tugas *critical book report* dan *critical journal review* hanya saja belum sampai pada tahap penyebaran berbagai informasi tersebut baik secara digital maupun cetak, berikut ini adalah diagram pendapat mahasiswa pada kegiatan literasi informasi;



Gambar 5. Pendapat mahasiswa pada bentuk kegiatan literasi informasi

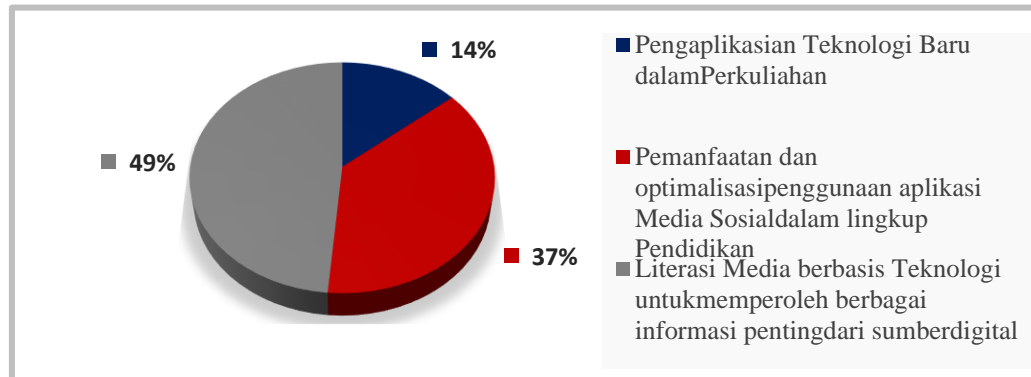
Literasi media dapat dilaksanakan melalui berbagai situs website untuk memahami berbagai sumber dan bentuk informasi apa yang tersedia di berbagai website, melakukan penjelajahan mesin pencari seperti *google, bing, yahoo* yang bertujuan untuk memberikan pemahaman terkait mesin pencari tersebut dimana kata kunci yang berbeda pada bagian pencarian akan menghasilkan hasil pencarian yang berbeda-beda, atau membagikan aktivitas hasil project secara digital sehingga mereka menguasai keterampilan dalam menggunakan berbagai media dengan membagikan aktivitas project mereka, berdasarkan analisis pada mahasiswa ditemukan bahwa mahasiswa menyukai kegiatan menjelajahi mesin pencari dengan persentase 53%



Gambar 6. Diagram Pendapat Mahasiswa pada Bentuk Kegiatan Literasi Media

Selain literasi informasi dan media diperlukan literasi teknologi, literasi teknologi dapat dilaksanakan dengan pengaplikasian teknologi baru dalam perkuliahan, hal ini tentunya memberikan pengalaman kepada mahasiswa untuk mencoba berbagai teknologi yang belum pernah digunakan sebelumnya, hal ini dapat memberikan inspirasi pada mahasiswa untuk mengatasi berbagai masalah, selain itu literasi teknologi dapat juga ditingkatkan dengan optimalisasi penggunaan aplikasi media sosial dalam lingkup pendidikan dimana mahasiswa meningkatkan pemahaman mereka tentang bagaimana teknologi khususnya di bidang media sosial dapat bekerja, atau melalui literasi media berbasis teknologi dimana mahasiswa dapat memperoleh berbagai informasi dengan memanfaatkan teknologi,

berdasarkan analisis pada mahasiswa ditemukan bahwa 49% mahasiswa lebih menyukai kegiatan literasi media berbasis teknologi.



Gambar 7. Diagram Pendapat Mahasiswa pada Bentuk Kegiatan Literasi Teknologi

4. Simpulan

Berdasarkan hasil dan diskusi diatas dapat disimpulkan bahwa mahasiswa prodi PG PAUD FIP Unimed melaksanakan tugas belum didukung oleh lembar kerja khususnya pada mata kuliah bermain untuk anak usia dini, kemudian dibutuhkan lembar kerja dengan konsep dimana 6 jenis tugas pada kurikulum KKNI, Kebijakan implementasi *Case Method* dan *Team Based Project*, CPMK dan Keterampilan Abad 21 sebagai komponen utama pada lembar kerja tersebut, bentuk produk tugas yang disukai mahasiswa adalah berupa video, melibatkan anggota kelompok dengan jumlah 4 orang mahasiswa yang dimana anggota kelompok tetap sama untuk setiap tugas, melakukan komunikasi melalui presentasi dan diskusi aktif serta melibatkan kegiatan literasi berupa jelajah mesin pencari (*google, bing, yahoo, dll*), membagikan informasi pendidikan melalui berbagai media serta literasi media berbasis teknologi untuk memperoleh informasi penting.

5. Daftar Rujukan

- Dewi, I. N., Utami, S. D., & Adawiyah, S. R. (2023). Student Literacy Skills Through The Implementation of Assisted by Student Worksheets Based on Local Wisdom" Bau Nyale". *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 9(4).
- Geisinger, K. F. (2016). 21st century skills: What are they and how do we assess them? *Applied Measurement in Education*, 29(4), 245–249.
- Handayani, P. H., Marbun, S., & Novitri, D. M. (n.d.). 21st Century Learning: 4c Skills In Case Method And Team Based Project Learning. *ELEMENTARY SCHOOL JOURNAL PGSD FIP UNIMED*, 13(2), 181–193.

Moylan, W. A. (2008). Learning by project: Developing essential 21st century skills using student team projects. *International Journal of Learning*, 15(9).

Muskita, M., & Subali, B. (2020). Effects of worksheets base the levels of inquiry in improving critical and creative thinking. *International Journal of Instruction*, 13(2), 519–532.

Widodo, S. A., Wijayanti, A., Irfan, M., Pusporini, W., Mariah, S., & Rochmiyati, S. (2023). Effects of Worksheets on Problem-Solving Skills: Meta-Analytic Studies. *International Journal of Educational Methodology*, 9(1), 151–167.

Wrahatnolo, T. (2018). 21st centuries skill implication on educational system. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 296(1), 012036.