

Pengembangan Media Poster Untuk Memfasilitasi Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

Aini Loita¹ Edi Hendri Mulyana² Ela Nurjanah³

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya, Jawa Barat, Indonesia^{1,2,3}

Email: ainiloita@upi.edu¹ edihm@upi.edu² elanurjanah@upi.edu³

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi mengenai permasalahan masih terbatasnya upaya mengoptimalkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun, khususnya pada sub tema mengenal binatang buas. Hal ini terjadi karena terbatasnya media pembelajaran pada sub tema mengenal binatang buas. Sehubungan dengan hal tersebut, maka peneliti mengembangkan media poster untuk memfasilitasi kemampuan kognitif pada sub tema mengenal binatang buas anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan metode EDR (*Educational Design Research*), model generik karya Mckenney & Reeves. Namun, pada artikel ini hanya membahas 2 tahap yakni tahap analisis dan eksplorasi serta tahap desain dan konstruksi. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Sedangkan lokasi penelitian bertempat di TK Istiqomah. Hasil penelitian ini menghasilkan data mengenai dasar kebutuhan dan rancangan desain media poster untuk memfasilitasi kemampuan kognitif pada sub tema mengenal binatang buas anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci: Kognitif, Binatang Buas, Anak Usia 5-6 Tahun

Abstract

This Research is motivated by the problem of still limited efforts to optimize the cognitive abilities of children aged 5-6 years, especially in the sub-theme of knowing wild animals. This happens because of the limited learning media on the sub-theme of knowing wild animals. In this regard, researchers developed a poster media to facilitate cognitive abilities in the sub-theme of recognizing wild animals for children aged 5-6 years. This study uses the EDR (Educational Design Research) method, a generic model by Mckenney & Reeves. However this article only discusses 2 stages, namely the analysis and exploration stage and the design and construction stage. Data collection techniques in this study were observation, interviews and documentation studies. Meanwhile, the research location is istiqomah Kindergarten. The results of this study produce data on the basic needs and design of poster media design to facilitate cognitive abilities in the sub-theme of recognizing wild animal for children aged 5-6 years.

Keywords: Cognitive, Beast, 5-6 Years Old



This work is licensed under a [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut. Dalam mewujudkan pertumbuhan dan perkembangan secara optimal, maka menjadi salah satu tugas guru pendidikan anak usia dini yakni dengan memberikan kegiatan pendidikan dan pembelajaran yang sesuai dengan usia, kebutuhan dan minat anak. Sebagaimana dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen Pasal 1 Ayat 1 menyatakan bahwa guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan

formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah. Oleh karena itu, guru bertanggung jawab sepenuhnya terhadap ketercapaian tujuan pembelajaran.

Salah satu aspek perkembangan anak usia dini yang perlu diperhatikan oleh seorang pendidik adalah kognitif. Menurut Umam dan Retnaringrum (2021, hlm. 29) menyatakan bahwa perkembangan kognitif bagi anak merupakan proses berpikir dari otak untuk mengenali, mengetahui, memahami dan menalar agar anak mudah menangkap pelajaran, perbendaharaan kata luas, penalaran tajam (berpikir logis, kritis, memahami hubungan sebab akibat, cepat menemukan kekeliruan), memperoleh pengetahuan dan beradaptasi dengan lingkungan baru untuk memecahkan masalah. Hal ini menjadi sebuah acuan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini sangat penting untuk distimulus dalam menggambarkan bagaimana pikiran anak berfungsi melalui cara berpikir yang sesuai sehingga fungsi mental atensi, sensasi, persepsi dan memorinya dapat meningkat.

Menurut Wulanyani, dkk (2016, hlm 5) mengemukakan bahwa atensi adalah pemusatan pikiran terhadap suatu objek dengan mengabaikan objek-objek yang lain pada waktu yang bersamaan. Sensasi merupakan sebuah kesadaran terhadap suatu kesan yang ditimbulkan oleh syaraf pusat melalui media sensorik atau syaraf aferen, atau pada salah satu organ indera, sebuah rasa sadar penuh apakah sependapat atau tidak, yang disebabkan oleh adanya stimulus. Sensasi erat kaitannya dengan persepsi, sehingga persepsi artinya menerima, mengumpulkan, melakukan tindakan, perhatian terhadap sesuatu yang didasari oleh suatu proses berpikir dan didahului oleh adanya stimulus. Persepsi juga merupakan bentuk suatu ekspresi diri (Novziransyah dan Dania, 2021, hlm. 15). Menurut Darjowidjojo (2012, hlm. 269) mengemukakan bahwa memori merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari perkembangan manusia. Hal ini memungkinkan manusia untuk mengingat masa lalu, menyimpan pengetahuan dan mengingat apa yang dilakukan dikemudian hari.

Dalam mencapai fungsi mental atau kognitif yang lebih tinggi, anak sangat membutuhkan *partner* yang lebih berkompeten untuk bekerja sama yaitu seperti orang tua, guru, kakak atau teman sebaya yang lebih pintar. Melalui kerja sama inilah anak mengolah kognitif mereka melalui aktivitas-aktivitas sosial yang menyebabkan peningkatan terhadap kemampuan kognitifnya. Hal ini juga diperkuat oleh Vygotsky yang percaya bahwa bahasa memiliki peran penting dalam perkembangan kognitif anak. Bahasa sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk berinteraksi dengan orang-orang yang ada di lingkungan sosialnya (orang dewasa dan teman sebaya).

Menurut Salwa dkk., (2021, hlm 4 melalui bahasa anak belajar untuk menerjemahkan segala pengalamannya yang dimiliki kedalam bentuk simbol-simbol yang dapat difungsikan menjadi sarana untuk mereka berkomunikasi dan berpikir dalam mengembangkan aspek perkembangan bahasa. Bahasa akan banyak membantu anak menyelesaikan persoalannya yang tidak dapat ia selesaikan dengan sendiri. Melalui bahasa, anak akan mengomunikasikan permasalahan-permasalahan yang dia hadapi kepada orang lain yang dia anggap memiliki kemampuan untuk membantunya menyelesaikan masalah yang dihadapi kepada orang lain yang dia anggap memiliki kemampuan untuk membantunya menyelesaikan masalah tersebut.

Pendidik, sebagai fasilitator dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak perlu mempertimbangkan banyak hal yang berhubungan dengan pembelajaran. Salah satu hal yang dapat dipertimbangkan adalah media dalam pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan alat bantu untuk mempermudah terjadinya proses belajar mengajar. Dalam hal ini dapat dipahami bahwa media dalam pembelajaran sangat penting digunakan untuk mempertinggi kualitas pembelajaran. Sebagaimana dikemukakan oleh Zaman dan Eliyawati (2010, hlm. 1) bahwa media dalam proses pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar anak dalam pembelajaran yang pada

akhirnya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Hal ini lebih diperkuat dari berbagai penelitian terhadap penggunaan media dalam pembelajaran sampai pada kesimpulan bahwa proses dan hasil belajar pada siswa menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pembelajaran tanpa media dengan pembelajaran menggunakan media.

Menurut Nurrahman (2018, hlm. 4) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran akan berdampak besar terhadap anak yaitu membuat anak aktif belajar dengan menerima rangsangan melalui alat indera. Namun, hal ini juga dipengaruhi oleh kesesuaian pembuatan media tersebut. Sebagaimana menurut Herdi dkk., (2020, hlm. 816) menyatakan bahwa media yang baik yaitu media yang mampu meningkatkan minat belajar anak, sederhana dan dapat menjadi penghantar pesan yang baik. Penggunaan media dalam pembelajaran adalah untuk menyampaikan materi yang jarang dikenalkan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu materi yang jarang dikenalkan dalam kehidupan sehari-hari adalah binatang buas. Di Indonesia, banyak sekali binatang buas yang terancam punah karena adanya perburuan liar. Oleh karena itu, sangat penting untuk mengenalkan binatang buas kepada anak sejak dini. Salah satu media yang dapat digunakan pada pembelajaran mengenal binatang buas adalah media poster. Menurut Megawati (2017, hlm. 111) mengemukakan bahwa poster merupakan salah satu media grafis yang paling tampak kekuatannya sebagai media pesan.

Berdasarkan pengamatan terhadap TK Istiqamah ditemukan bahwa masih terbatasnya upaya untuk mengoptimalkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun pada sub tema binatang buas. Hal ini terjadi karena terbatasnya media pembelajaran pada sub tema mengenal binatang buas. Pada implementasinya media visual gambar ini digunakan. Menurut Nasriah dan Siregar (2017, hlm. 3) menyatakan bahwa media gambar merupakan media visual yang berisi gambar-gambar untuk memperjelas materi pembelajaran. Pengimplementasian media gambar di lapangan masih terdapat banyak kelemahan yang mengakibatkan kurang optimalnya penyampaian materi pembelajaran. Hal ini disebabkan karena media gambar yang digunakan terkadang ukurannya kecil sehingga tidak jelas dilihat oleh anak dari jarak jauh.

Selain itu, di lapangan juga ditemukan bahwa masih terbatas media pembelajaran untuk memfasilitasi kemampuan mengenal binatang buas. Lebih lanjut, pada penelitian sebelumnya ditemukan bahwa media yang digunakan untuk mengenal binatang buas memerlukan alat penunjang lain supaya bisa diimplementasikan, sehingga media ini tidak bisa diterapkan untuk semua jenjang pendidikan anak usia dini. Sehubungan dengan beberapa permasalahan diatas, maka peneliti memberikan solusi untuk mengembangkan media poster yang memfasilitasi kemampuan kognitif pada sub tema mengenal binatang buas anak usia 5-6 tahun. Pengembangan media poster ini menggunakan metode EDR (*Educational Design Research*), dimana metode EDR menjelaskan tentang cara mengembangkan suatu produk sebagai upaya menyelesaikan suatu permasalahan di lapangan.

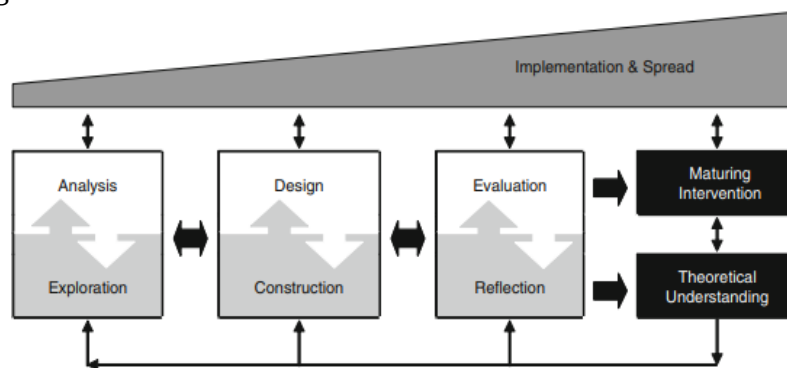
Artikel ini hanya akan membahas mengenai tahap analisis dan eksplorasi serta tahap desain dan konstruksi yang memaparkan dasar kebutuhan dan rancangan desain pengembangan media poster untuk memfasilitasi kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun, khususnya pada sub tema mengenal binatang buas. Analisis dan eksplorasi digunakan sebagai panduan dalam merancang desain media poster untuk memfasilitasi kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun yaitu sebagai panduan melaksanakan tahap desain dan konstruksi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *mixed method* atau penelitian gabungan. Creswell (2015, hlm. 1136) mengemukakan bahwa pendekatan *mixed method* yaitu menggabungkan pendekatan penelitian kuantitatif dan kualitatif dimana peneliti mengumpulkan dan menganalisis untuk memahami permasalahan penelitian. Pendekatan

penelitian gabungan digunakan sebagai solusi bagi peneliti karena metode kuantitatif atau kualitatif dianggap tidak bisa memberikan hasil yang lengkap dalam menjawab rumusan masalah penelitian. Pada pendekatan *mixed method* ini, peneliti menggunakan metode penelitian pengembangan dengan model EDR (*Educational Design Research*). Penelitian pengembangan merupakan suatu desain penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan (Borg & Gall, 2013). Metode EDR menjelaskan tentang cara mengembangkan suatu produk sebagai upaya dalam menyelesaikan masalah di lapangan.

Responden yang terlibat dalam penelitian ini adalah guru kelompok B dan anak kelompok B (usia 5-6). Lokasi penelitian yang digunakan yaitu TK Istiqomah yang berada di Desa Wangkelang Kecamatan Cingambul Kabupaten Majalengka. Penelitian ini dilaksanakan pada rentang waktu pada 26 Juli 2022-20 Agustus 2022. Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian tahap analisis dan eksplorasi serta tahap desain dan konstruksi adalah pedoman wawancara dan lembar validasi ahli. Prosedur penelitian ini dikembangkan dari model EDR yang mengacu pada EDR menurut McKenney dan Reeves (2012). Model tersebut disajikan dalam gambar sebagai berikut:



Berdasarkan model tersebut, maka aktivitas prosedur penelitian yang dibahas pada artikel ini hanya 2 tahap yaitu tahap analisis dan eksplorasi serta tahap desain dan konstruksi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Tahap Analisis dan Eksplorasi

Hasil analisis masalah dan eksplorasi dari penelitian mengenai dasar kebutuhan pengembangan media poster untuk memfasilitasi kemampuan kognitif pada sub tema mengenal binatang buas anak usia 5-6 tahun yaitu peneliti mendapatkan informasi mengenai terbatasnya ketersediaan media pembelajaran untuk memfasilitasi kemampuan kognitif, khususnya pada sub tema mengenal binatang buas anak usia 5-6 tahun. Informasi ini peneliti dapatkan melalui wawancara terhadap guru kelompok B TK Istiqomah. Ketersediaan media pembelajaran untuk mengenal sub tema mengenal binatang buas masih terbatas, sehingga menyebabkan pula keterbatasan kurang optimalnya memfasilitasi kemampuan kognitif pada sub tema mengenal binatang buas. Media pembelajaran tersebut kurang bisa memfasilitasi beberapa indikator kognitif anak usia 5-6 tahun.

Terbatasnya media pembelajaran mengenal binatang buas menyebabkan terbatasnya pula guru dalam memfasilitasi kemampuan kognitif pada sub tema mengenal binatang buas. Hal ini terjadi karena kegiatan-kegiatan pembelajaran yang berhubungan dengan kognitif itu disesuaikan dengan media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran yang tersedia untuk memfasilitasi kemampuan kognitif pada sub tema mengenal binatang buas adalah *puzzle* hewan, balok hewan dan media visual gambar yang *diprint*. Ketiga media ini tidak dikhususkan sebagai media untuk mengenal binatang buas, namun dikhususkan untuk semua binatang.

Kekurangan dari digunakannya *puzzle* hewan ini adalah karena terbatasnya binatang yang ada didalam *puzzle*, binatangnya hanya ada 1, sehingga kurang efektif untuk mengenalkan macam-macam binatang buas yang tercantum dalam 1 media pembelajaran. Indikator kognitif yang difasilitasi dalam media ini adalah belajar dalam pemecahan masalah dan mengenal lambang bilangan seperti menghitung kaki pada binatang tersebut. Kekurangan dari digunakannya balok hewan adalah karena gambar yang digunakan berbentuk kartun sehingga kurang bisa mewakili mewujudkan sesuatu yang nyata dan ukuran medianya yang kecil sehingga anak sering kali kesulitan memahami materi yang disampaikan. Indikator kognitif yang difasilitasi dalam media ini adalah belajar dalam pemecahan masalah dan mengenal lambang bilangan seperti menghitung ada berapa banyak gambar binatang.

Kekurangan dari digunakannya media visual gambar yang *diprint* dalam kertas A4 atau F4 adalah karena ukuran medianya yang kecil sehingga gambar terlihat tidak jelas sehingga penyampaian materi kurang optimal. Selain itu, terkadang juga media visual gambar yang digunakan tidak berwarna sehingga kurang bisa mewakili penyampaian materi yang abstrak menjadi nyata serta kurang bisa menarik keantusiasan anak belajar dalam jangka waktu yang lama dan bahan yang digunakan juga hanya bisa sekali pakai. Penggunaan media visual gambar tersebut juga menyebabkan pembelajaran mengenal binatang buas anak-anak cenderung pasif karena tidak banyak yang bisa mereka lakukan dengan penggunaan dari media pembelajaran tersebut. Indikator kognitif yang difasilitasi dengan media ini adalah mengenal lambang bilangan serta mengenal lambang huruf vokal dan konsonan.

Disamping kekurangan dari media visual gambar yang *diprint* dalam kertas A4 atau F4, terdapat manfaat yang dapat tersampaikan, oleh karena itu media visual gambar ini sering digunakan oleh guru. Manfaatnya adalah anak-anak senang melihat gambar dan warna sehingga ketika pembelajaran anak-anak selalu merasa senang, antusias dan semangat mengikuti pembelajaran. Metode yang digunakan dalam menyampaikan materi yang memfasilitasi kemampuan kognitif pada sub tema mengenal binatang buas ini adalah metode demonstrasi dan bercakap-cakap.

Peneliti juga melakukan analisis dan eksplorasi melalui studi literatur, sehingga ditemukan landasan teori terkait media yang akan dikembangkan yakni media poster untuk memfasilitasi kemampuan kognitif pada sub tema mengenal binatang buas anak usia 5-6 tahun. Landasan teori ini digunakan peneliti sebagai landasan dalam merancang desain media poster berdasarkan pada landasan teoritis dan landasan kurikulum. Landasan teoritis tersebut mengenai media pembelajaran dan kognitif anak usia 5-6 tahun. Sedangkan landasan kurikulum yang dikaji adalah terkait Kompetensi Dasar, Kompetensi Inti dan indikator pembelajaran.

Tahap Desain dan Konstruksi

Sebelum mengembangkan produk, peneliti membuat rancangan umum media terlebih dahulu. Rancangan umum tersebut terdiri dari nama media yaitu media poster untuk memfasilitasi kemampuan kognitif pada sub tema mengenal binatang buas anak usia 5-6 tahun; tujuan media yaitu untuk memfasilitasi kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun khususnya pada sub tema mengenal binatang buas, untuk memudahkan guru menyampaikan materi yang tidak bias anak kenal dalam kehidupan sehari-hari, untuk menginovasi media visual gambar agar lebih menarik dari media visual gambar sebelumnya dan untuk meningkatkan semangat belajar anak dalam mengenal binatang buas; komponen media; prosedur penggunaan media serta landasan pengembangan media yang terdiri dari landasan teoritis dan landasan kurikulum.

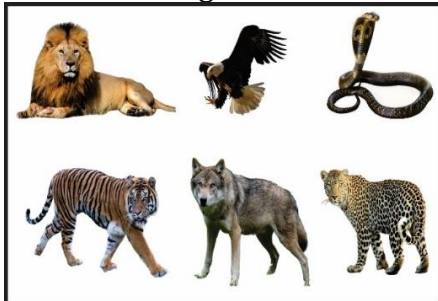
Rancangan umum media poster untuk memfasilitasi kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun pada sub tema mengenal binatang buas tersebut divalidasi oleh ahli media pembelajaran, ahli materi kognitif dan ahli pedagogik untuk selanjutnya desain tersebut dikonstruksi ke sebuah media poster. Setelah rancangan umum divalidasi, kemudian peneliti mengkontruksi produk ke sebuah desain media poster. Ada beberapa *software* yang dapat digunakan untuk mendesain poster. Namun, akan lebih bagus jika menggunakan *software* khusus desain grafis. Salah satu *software* khusus desain grafis yang juga digunakan peneliti untuk mendesain poster ini adalah CorelDraw 2021. CorelDraw 2021 dilengkapi dengan tool-tool yang lebih lengkap dari versi-versi sebelumnya. Langkah-langkah dalam mendesain poster, khususnya pada sub tema mengenal binatang buas adalah sebagai berikut:

1. Sediakan gambar-gambar yang akan menjadi objek-objek dalam poster. Gambar-gambar tersebut dapat didownload pada aplikasi pixabay dan freeveek yaitu aplikasi yang secara gratis berbagi hak cipta.

a. Gambar *background*



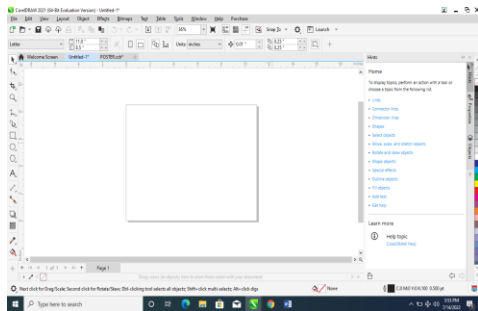
b. Gambar binatang buas



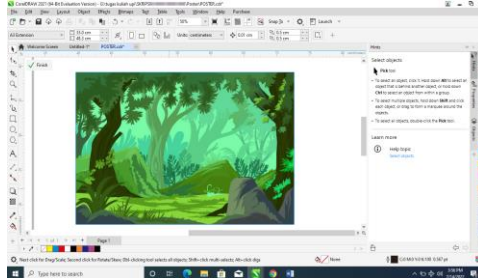
c. Gambar objek-objek tambahan untuk background



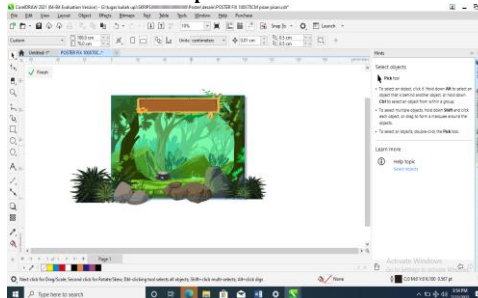
2. Buat lembar kerja baru pada aplikasi CorelDraw 2021 dengan format *Landscape*. Caranya adalah klik menu File-New-Ok



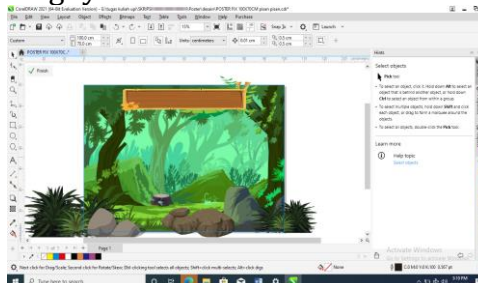
3. Masukkan *background* pada lembar kerja. Caranya adalah klik menu File-Open.



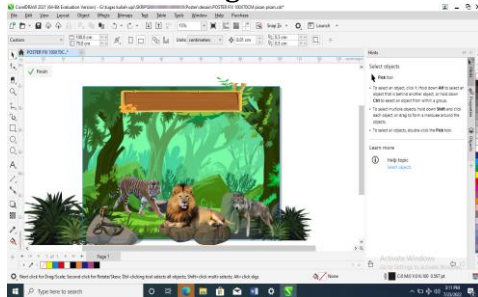
4. Masukkan objek tunggal pohon, semak-semak, batu-batuan dan papan slogan. Caranya adalah klik menu File-Open.



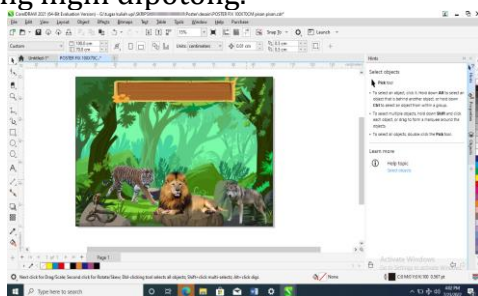
5. Untuk papan slogan, 2 cabang yang kebawah dihapus supaya tidak membuat gagal fokus bagi yang melihat. Cara menghapusnya adalah klik Tool Eraser kemudian hapus bagian cabangnya.



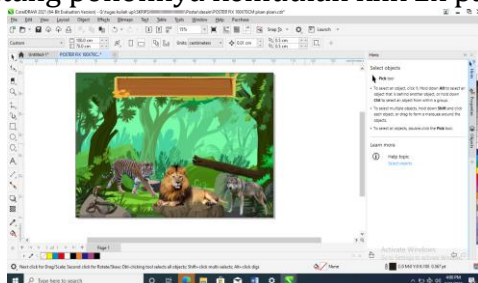
6. Masukkan gambar ular diatas batu, serigala dekat semak-semak, singa diatas batu serta harimau dibelakang antara ular dan singa. Caranya adalah klik menu File-Open.



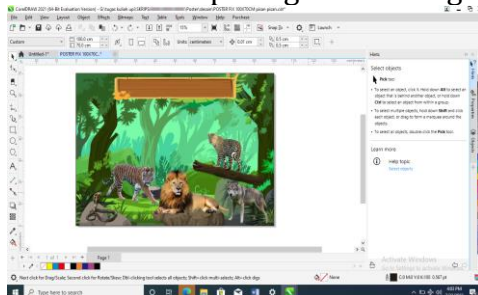
7. Potong gambar yang tidak diperlukan. Caranya adalah klik Crop Tool dan sesuaikan gambar yang ingin dipotong.



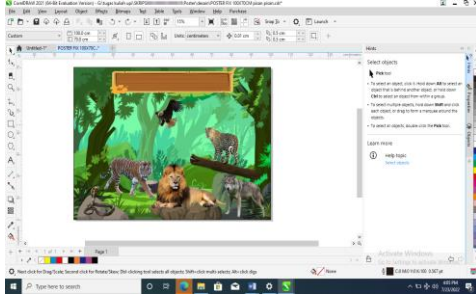
8. Masukkan objek batang pohon. Caranya adalah klik menu File-Open. Objek batang pohon dimiringkan dan ditempatkan diatas batu. Cara untuk memiringkannya adalah seleksi objek batang pohonnya kemudian klik 2x pada salah ujung gambar dan sesuaikan kemiringannya.



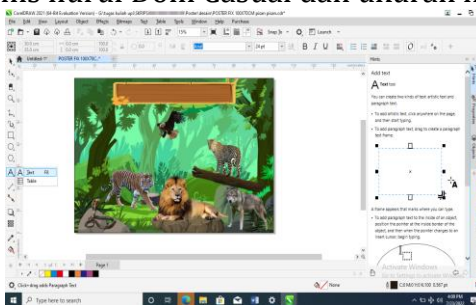
9. Masukkan gambar macan tutul diatas batang pohon. Caranya adalah klik menu File-Open, kemudian klik 2x pada gambar serigala dan tarik salah satu ujungnya untuk dimiringkan.



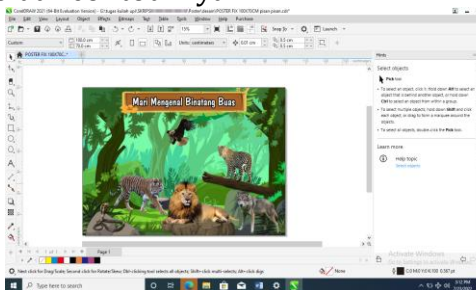
10. Masukan gambar burung elang. Caranya adalah klik menu File-Open



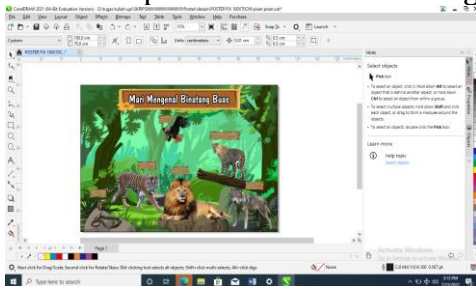
11. Ketik teks untuk slogan pada papan slogan. Caranya adalah klik Text Tool kemudian pilih jenis huruf Dom Casual dan ukuran huruf 24.



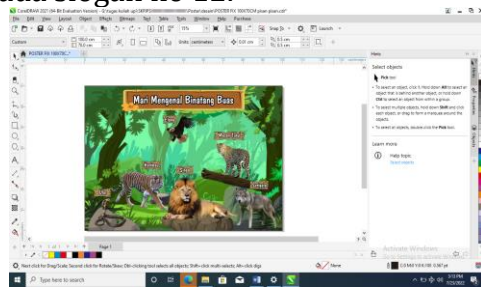
12. Beri warna untuk tulisannya dengan klik 1x pada kotak warna yang tersedia disamping kanan. Kemudian setelah itu agar warna lebih mencolok beri contour. Cara memberi contour adalah seleksi dulu objek tulisannya, setelah itu klik Tool Contour kemudian tarik keluar contournya.



13. Masukan objek papan nama untuk keterangan nama binatang buas. Caranya adalah klik menu File-Open. Kemudian letakan gambar tersebut diatas gambar binatang buas.



14. Masukan teks pada papan nama binatang. Klik Text Tool kemudian ketikkan teksnya sesuai gambar binatang buas. Beri warna dan juga contour pada teks seperti langkah memberi teks pada slogan no 12.



Prototype dari media poster untuk memfasilitasi kemampuan mengenal binatang buas adalah sebagai berikut:



Setelah desain poster selesai dibuat, maka peneliti memprintout media poster tersebut dengan menggunakan banner bahan korea ukuran 100 cm x 70 cm. Sisi atas dan bawah poster diberi kayu pada bagian belakangnya supaya tidak bergoyang dan mudah jika dibawa-bawa. Selain itu poster bagian atas juga dilengkapi dengan tali supaya poster nantinya bisa digantung di dinding. Sebagaimana terdapat pada gambar berikut.



Hasil konstruksi dari media poster untuk memfasilitasi kemampuan kognitif pada sub tema mengenal binatang buas anak usia 5-6 tahun ini telah melalui validasi dari ahli media pembelajaran, ahli materi dan ahli pedagogik sehingga disimpulkan bahwa media ini layak untuk digunakan pada Pendidikan Anak Usia Dini.

Pembahasan

Tahap Analisis dan Eksplorasi

Tahap analisis dan eksplorasi dilakukan melalui studi pendahuluan yaitu studi lapangan dan studi literatur. Tujuan dari studi pendahuluan ini untuk pengumpulan data dalam menganalisis kebutuhan sesuai topik penelitian yaitu pengembangan media poster untuk memfasilitasi kemampuan kognitif pada sub tema mengenal binatang buas anak usia 5-6 tahun. Studi literatur dilakukan dengan cara mempelajari buku, modul, jurnal dan penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan terkait topik penelitian. Setelah data didapatkan melalui studi literatur, kemudian dilakukan studi lapangan ke TK dengan langkah-langkah: Mengamati proses pembelajaran yang terfokus untuk memfasilitasi kemampuan kognitif pada subtema mengenal binatang buas anak usia 5-6 tahun; Wawancara terhadap tenaga pendidik terkait pembelajaran yang memfasilitasi kemampuan kognitif pada subtema mengenal binatang buas; Studi dokumentasi terkait media pembelajaran yang memfasilitasi kemampuan kognitif pada subtema mengenal binatang buas anak usia 5-6 tahun; Menganalisis kekurangan atau kelemahan media serta inovasi yang diharapkan untuk perbaikan media pembelajaran yang memfasilitasi kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun.

Hasil temuan pada studi pendahuluan dideskripsikan sebagai dasar kajian empirik, khususnya berkaitan dengan media pembelajaran yang memfasilitasi kemampuan kognitif pada sub tema mengenal binatang buas anak usia 5-6 tahun.

Tahap Desain dan Kontruksi

Setelah memperoleh informasi mengenai permasalahan yang akan diteliti dari tahap analisis dan eksplorasi maka selanjutnya dibuat desain atau rancangan dan kontruksi terhadap media poster untuk memfasilitasi kemampuan kognitif pada sub tema mengenal binatang buas anak usia 5-6 tahun. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut: Mengkaji berbagai teori yang berkaitan dengan desain media poster untuk memfasilitasi kemampuan kognitif pada sub tema mengenal binatang buas anak usia 5-6 tahun. Hal ini berdasarkan studi pendahuluan yaitu studi literatur dan studi lapangan; Mendesain dan mengkontruksi media poster yang berkaitan dengan kemampuan kognitif pada sub tema mengenal binatang buas anak usia 5-6 tahun sesuai dasar kebutuhan di lapangan; Melakukan validasi hasil rancangan dan kontruksi media poster untuk memfasilitasi kemampuan kognitif pada subtema mengenal binatang buas anak usia 5-6 tahun. Validasi dilakukan kepada ahli media, ahli materi dan ahli pedagogik, berdasarkan pada kesesuaian produk dengan landasan pengembangan desain media poster.

Syarat media pembelajaran untuk pengembananagan kognitif anak usia dini menurut Khadijah (2016, hlm. 127) diantaranya 1) menarik/menyenangkan baik warna maupun bentuk; 2) tumpul (tidak tajam) bentuknya; 3) ukuran disesuaikan anak usia TK; 4) tidak membahayakan anak; 5) dapat dimanipulasi. Sedangkan kriteria media poster yang baik dalam pembelajaran menurut Hess dan Brook (1998, hlm. 255) diantaranya 1) sederhana; 2) menyajikan 1 ide untuk mencapai suatu tujuan yang pokok; 3) berwarna; 4) slogannya ringkas; 5) tulisannya jelas; 6) motif dan desain bervariasi; 7) tepat guna.

KESIMPULAN

Penelitian pengembangan media poster untuk memfasilitasi kemampuan kognitif pada sub tema mengenal binatang buas telah berhasil membuat media pembelajaran yang sesuai dengan dasar kebutuhan di lapangan. Kesesuaian ini berdasarkan pada media yang telah melalui tahap validasi oleh ahli media pembelajaran, ahli materi kognitif dan ahli pedagogik. Produk yang dihasilkan telah memenuhi kriteria layak untuk dilakukan uji coba pada

Pendidikan Anka Usia Dini. Kelayakan dinilai dari telah terpenuhinya aspek-aspek yang terdapat pada lembar validasi ahli.

DAFTAR PUSTAKA

- Creswell, J. (2015). Riset Pendidikan. Pustaka Pelajar.
- Darjowodjojo, S. (2012). *Psikolinguistik*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Herdi dkk., (2020). Media Pembelajaran Bernilai Ekonomis Berbasis Recycle System untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4 (2), hlm. 813-819. <https://DOI: 10.31004/obsesi.v4i2.29>
- Hess, G dan E. Brook. (1998). The Class Poster Conference As A Teaching Tool. *J Natural Resources and Life Sciences Education*, 27 (1): 255-258.
- Khadijah. (2016). Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini. Medan: Perdana Publishing
- Megawati. (2017). Pengaruh Media Poster terhadap Hasil Belajar Kosakata Bahasa Inggris. *Getsempena English Education Journal (GEEJ)*, IV (2), 101-117. <https://doi.org/10.46244/geej.v4i2738>.
- Novziransyah, N dan Dania, I.A. (2021). Sensasi, Persepsi, Kognitif. *Jurnal Kedokteran dan Kesehatan*. 20 (1), 14-21. <https://jurnal.fk.uisu.ac.id/index.php/ibnusina/article/view/59>
- Nurrahman, A. (2018). Peran Serta Media Pembelajaran dalam Memfasilitasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7 (2), hlm. 1-5. <https://doi.org/10.21831/jpa.v7i2.24453>
- Nasriah dan Siregar. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Gambar terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di TK Santo Antonius 1 Medan Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Usia Dini*. 3 (1). Hlm. 1-11. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jud/article/viewFile/14649/11992>
- Salwa, H.dkk. (2021). Potensi Bahasa Anak Usia Dini 5-6 Tahun melalui Metode Bercerita. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 4 (2). Hlm. 1-7. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.5315>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen.
- Umam, N dan Retnaningrum, W. (2021). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Permainan Mencari Huruf. *Jurnal Tawadhu*. 5 (1). Hlm. 25-34. <https://doi.org/10.52802/twd.v5i1.120>
- Wulanyani, dkk. (2016). *Buku Ajar Pengantar Psikologi Kognitif*. Denpasar: Program Studi Fakultas Kedokteran Universitas Udayana.
- Zaman, B dan Eliyawati, C. (2010). Bahan Ajar Pendidikan Profesi Guru Media Pembelajaran Anak Usia Dini. Universitas Pendidikan Indonesia.