

Pengembangan Media Denah Profesi untuk Memfasilitasi Kemampuan Mengenal Ragam Profesi Anak Usia 5-6 Tahun pada Sub Tema Profesi

Neng Nurul Khotimah¹ Edi Hendri Mulyana² Heri Yusuf Muslihin³

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

Email: nengnurul23@upi.edu¹

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran untuk memfasilitasi kemampuan kognitif dalam mengenal ragam profesi anak usia 5-6 tahun pada sub tema profesi. Penelitian ini menggunakan pendekatan mix metode dengan mengacu pada model pengembangan *Educational Design Reseach* (EDR) karya McKenney & Reeves. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, studi dokumentasi, observasi, dan angket. Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan model interaktif dengan langkah-langkah analisi data yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media denah profesi mempengaruhi terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun dalam mengenal ragam profesi pada sub tema profesi.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Pengembangan Media, Perkembangan Kognitif

Abstract

This study aims to develop learning media to facilitate cognitive abilities in recognizing the various professions of children aged 5-6 years in the sub-theme of the profession. This research uses a mixed method approach with reference to the Educational Design Reseach (EDR) development model by McKenney & Reeves. The data collection techniques used in this study were interviews, documentation studies, observations, and questionnaires. The data that has been collected is then analyzed using an interactive model with data analysis steps, namely data reduction, data presentation, and drawing conclusions or verification. The results showed that the professional plan media influenced the cognitive development of children aged 5-6 years in getting to know various professions in the professional sub-theme.

Keywords: Early Childhood, Media Development, Cognitive Development



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

PENDAHULUAN

Dalam proses pembelajaran, guru seringkali dihadapkan pada dinamika yang berkaitan dengan perkembangan peserta didik. Perubahan-perubahan dan perkembangan yang terjadi pada peserta didik harus mendapat perhatian dari guru. Guru dapat memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik yang terlibat dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang berlangsung adakalanya menjadi sangat membosankan bagi peserta didik, anak tidak lagi terfokus pada materi pembelajaran yang disampaikan, sehingga guru harus memilih strategi dan juga media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dalam proses pembelajaran.

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan bagian dari pencapaian tujuan pendidikan nasional, sebagaimana diatur dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Butir 14 dinyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang

dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya ialah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Oleh karena itu peran lembaga pendidikan anak usia dini adalah memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Aspek perkembangan anak usia dini menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2013 adalah : (1) Nilai agama dan moral, (2) Fisik-Motorik, (3) Kognitif, (4) Bahasa, (5) Sosial- Emosional, dan (6) Seni.

Aspek perkembangan anak usia dini salah satunya yaitu aspek kognitif. Kognitif menjadi populer sebagai salah satu domain atau wilayah/ranah psikologis manusia yang meliputi setiap perilaku mental yang berhubungan dengan pemahaman, pertimbangan, pengolahan informasi, pemecahan masalah, kesengajaan, dan keyakinan. Selanjutnya, kognitif sering kali diartikan sebagai kecerdasan, daya nalar atau berpikir. Menurut Susanto (dalam Dhiu, dkk. 2021, hal. 12), faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif adalah:

1. Hereditas atau Faktor Keturunan. Amini dan Naima (2020, hlm. 121) mengemukakan bahwa faktor keturunan merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi perkembangan anak usia dini, faktor keturunan ini dapat mempengaruhi kemampuan intelektual dan kepribadian seseorang.
2. Faktor Lingkungan. Menurut Locke, tingkat kecerdasan ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh dari lingkungan (Dhiu, 2021. hlm.13).

Salah satu cara untuk mengembangkan perkembangan kognitif anak usia dini yaitu dengan media. Menurut Sardiman, dkk (2007, hlm. 7) menyatakan bahwa, "media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi".

Dengan demikian, menurut Khodijah, (2016, hlm. 125) manfaat dari media pembelajaran bagi pengajar/ pendidik PAUD, yaitu: a) Memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan, b) Menjelaskan struktur dan urutan pengajaran dengan baik, c) Memberikan kerangka sistematis secara baik, d) Memudahkan kembali pengajar terhadap materi pembelajaran, e) Membantu kecermatan, ketelitian dalam penyajian dalam pembelajaran, f) Membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar, g) Meningkatkan kualitas pembelajaran. Sedangkan manfaat dari media pembelajaran bagi pembelajar/anak usia dini, yaitu: a) Meningkatkan motivasi belajar pembelajar, b) Memberikan dan meningkatkan variasi belajar pembelajar, c) Memberikan struktur materi pelajaran, d) Memberikan inti informasi pelajaran, e) Merangsang pembelajar untuk berpikir dan beranalisis, f) Menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan, g) Pelajar dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis yang disajikan pengajar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat di simpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi belajar yang dapat merangsang pikiran, perhatian dan minat untuk belajar. Menurut Sugiyono dkk (2015, hlm. 8.4) terdapat beberapa fungsi dan tujuan penerapan media dalam pengembangan kemampuan kognitif anak yaitu: a) Merangsang anak melakukan kegiatan, pikiran, perasaan, perhatian, dan minat, b) bereksperimen c) Menyelidiki atau meneliti, d) sebagai alat bantu, e) alat peraga untuk memperjelas sesuatu, f) mengembangkan imajinasi, g) melatih kepekaan berpikir,) digunakan sebagai alat permainan.

Salah satu pembelajaran yang dapat diperkenalkan pada anak adalah mengenal ragam profesi. Pengenalan ragam profesi ini akan membantu anak untuk dapat memahami mengenai ragam profesi khususnya yang ada di Indonesia, membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir, membantu anak untuk dapat mempersiapkan masa depannya. Untuk menyampaikan materi ragam profesi tentunya diperlukan media pembelajaran yang menarik, dimana media pembelajaran ini harus dapat menarik antusias anak dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan bahwa masih sangat sedikit media pembelajaran yang dibuat khusus untuk mengenalkan sub tema profesi pada anak usia 5-6 tahun di KOBER PAUD Miftahul Falah Desa Sukaraharja, Kecamatan Cisayong, Kabupaten Tasikmalaya. Pendidik lebih memilih menunjukkan gambar ragam profesi sebatas yang ada dalam LKS. Sehingga kemampuan kognitif anak usia dini hanya sebatas mengetahui sekilas apa yang dilihat tanpa ada rasa ingin tahu untuk memecahkan masalah dengan sendiri.

Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti memberikan solusi untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbentuk kotak yang dapat menantang anak untuk memecahkan masalah dengan sendirinya, dengan begitu akan terlihat perkembangan kemampuan kognitifnya ketika anak telah menyelesaikan masalah. Melalui penggunaan media ini anak diajak untuk mengamati langsung, memecahkan masalah, dan mendemonstrasikan mengenai macam-macam profesi dan tugasnya sehingga anak dapat memahami serta mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan baik.

METODE PENELITIAN

Berdasarkan studi pendahuluan dibutuhkan pengembangan media untuk memfasilitasi kemampuan kognitif anak usia dini dalam mengenal ragam profesi maka metode yang digunakan dengan Educational Designn Research (EDR). Educational Designn Research merupakan sebuah metode penelitian dengan tujuan dipilih sebagai desain penelitian dalam penelitian ini. Desain ini merupakan desain penelitian yang digunakan untuk pendidikan. Dengan menggunakan penelitian desain, penelitian ini menjadikan desain sebagai bagian yang penting. Barab dan Squire (dalam Lidinillah, 2017, hlm. 3) berpendapat bahwa Educational Design Research adalah "serangkaian pendekatan yang bertujuan untuk menghasilkan teori baru, artefak, dan model praktis baru yang menjelaskan dan dapat berdampak pada pembelajaran alami (naturalis)".

Berdasarkan pengertian *Educational Design Research* sesuai dengan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa EDR merupakan model penelitian untuk pengembangan sebuah media atau materi pendidikan yang berfungsi sebagai solusi atas permasalahan yang sering dihadapi dalam praktik pembelajaran. Proses pengembangan perangkat pembelajaran berupa desain pembelajaran berkaitan dengan model pengembangan EDR McKenney & Reeves meliputi tiga tahap yaitu: tahap *analysis and exploration*; *design and construction*; dan *evaluation and reflection*. Penelitian ini dilakukan di KOBER PAUD Miftahul Falah, Desa Sukaraharya, Kecamatan Cisayong. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelompok B yaitu anak usia 5-6 tahun. Instrumen yang digunakan yaitu wawancara, studi dokumentasi, observasi, dan angket. Prosedur penelitiannya yaitu pertamatahap *analysis and exploration*, pada tahap ini peneliti harus melakukan penelitian pendahuluan berupa studi pustaka dan penelitian lapangan. Kedua tahap *design and construction*, pada tahap ini peneliti tahap dimana peneliti mulai merancang desain media yang akan dikembangkan dengan membuat spesifikasi dari produk berdasarkan kajian teori dan studi lapangan. Setelah rancangan media dibuat kemudian peneliti melakukan validasi desain media kepada validator untuk memvalidasi terkait materi (isi atau konten media) dan bentuk medianya sendiri. Alat

untuk memvalidasi media ini berupa lembar validasi yang akan diisi oleh validator. Tahap *evaluation and reflection*, pada tahap ini edia pembelajaran di evaluasi untuk melihat tingkat kepraktisan dan kemanfaatannya, serta dampaknya terhadap pemecahan masalah penelitian. Setelah mengetahui kekurangan implementasi produk media sub tema profesi yang telah diujicobakan, dilakukan koreksi untuk memperbaiki kekurangan media tersebut. Hasil revisi kemudian diuji cobakan kembali.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berikut tabel 1 hasil capaian perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun dalam mengenal ragam rofesi dalam penggunaan Media Denah Profesi berdasarkan hasil uji coba terbatas siklus ke 1,dan tabel 2 hasil uji coba terbatas ke 2

Tabel 1. Siklus ke 1

Indikator	Anak	Capaian Perkembangan Anak	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	A1	BSH	BSB
	A2	BSH	BSB
	A3	BSH	BSB
2	A1	BSH	BSB
	A2	BSH	BSH
	A3	BSH	BSB
3	A1	BSH	BSB
	A2	BSH	BSB
	A3	BSH	BSB

Tabel 2. Siklus ke 2

Indikator	Anak	Capaian Perkembangan Anak	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	A1	BSH	BSB
	A2	BSH	BSB
	A3	BSH	BSB
	A4	BSH	BSB
	A5	BSH	BSB
	A6	BSH	BSB
2	A1	BSH	BSB
	A2	BSH	BSB
	A3	BSH	BSB
	A4	BSH	BSB
	A5	BSH	BSB
	A6	BSH	BSB
3	A1	BSH	BSB
	A2	BSH	BSB
	A3	BSH	BSH
	A4	BSH	BSB
	A5	BSH	BSB
	A6	BSH	BSB

Keterangan:

- BB : Belum Berkembang
MB : Mulai Berkembang
BSH : Perkembangan Sesuai Harapan
BSB : Berkembang Sangat Baik

Pembahasan

Selama tahap design dan konstruksi ini peneliti mengembangkan keseluruhan desain produk, *storyboard*, dan pengembangan konstruksi produk media Denah Profesi untuk memfasilitasi kemampuan mengenal ragam profesi anak usia 5-6 tahun pada sub tema profesi. Setiap tahap desain dan konstruksi melewati tahap validasi oleh ahli, setelah menerima saran perbaikan media, peneliti melakukan revisi produk. Desain pengembangan media pada tahap ini mengacu pada persyaratan teoritis dan tuntutan di lapangan. Langkah pertama bagi peneliti dalam pengembangan produk adalah menganalisis kurikulum dan membuat skenario penggunaan media. Selain itu, peneliti mengembangkan keseluruhan desain produk, yang kemudian divalidasi oleh dua validator yang ahli dalam materi kognitif dan media. Keseluruhan kegiatan review desain media ini bertujuan untuk menyempurnakan media sebelum dikembangkan menjadi produk media pendidikan. Setelah keseluruhan desain ditinjau dan direvisi, langkah selanjutnya adalah membuat *storyboard* selanjutnya untuk dikembangkan menjadi sebuah produk. Selain membuat produk, peneliti juga menyusun panduan penggunaan media.

Produk media Denah Profesi yang telah dibuat dan lolos tahap validasi ini kemudian diuji kelayakan dan efektivitasnya dalam mengembangkan kemampuan mengenal ragam profesi anak usia 5-6 tahun. Penelitian terbatas ini dilakukan pada anak kelompok B di KOBAR PAUD Miftahul Falah. Penelitian terbatas ini dilakukan dua kali pada waktu yang berbeda dan dengan anak yang berbeda. Uji coba terbatas siklus 1 dilaksanakan pada hari Senin, 1 Agustus 2022 sedangkan uji coba terbatas siklus kedua pada hari Kamis, 4 Agustus 2022 di Kelompok B KOBAR PAUD Miftahul Falah. Subyek penelitian pada uji coba terbatas siklus 1 ini adalah anak kelompok B berjumlah 3 orang, sedangkan uji coba terbatas siklus 2 berjumlah 6 orang. Uji coba terbatas pada Siklus 1 ini secara umum telah dilaksanakan dengan baik. Seluruh siswa juga sangat antusias belajar dengan menggunakan media Denah Profesi untuk memfasilitasi kemampuan mengenal ragam profesi anak usia 5-6 tahun pada sub tema profesi. Pada uji coba terbatas siklus 1 terdapat permasalahan yaitu anak kurang motivasi belajar dan mudah bosan saat pematerian diberikan. Oleh karena itu guru memberikan saran kepada peneliti agar saat mendemonstrasikan diselingi dengan bernyanyi dan bertepuk tangan dengan lagu yang berkaitan dengan profesi.

Untuk memperbaiki kekurangan pada penelitian siklus ke satu maka peneliti menerapkan saran dari guru pada siklus ke dua dengan menyanyikan lagu yang berjudul "Pilot" dan sambil bertepuk tangan. Hasil keseluruhan dari penelitian siklus ke dua ini berjalan dengan lancar, hal ini ditunjukkan dengan antusiasnya anak saat proses penelitian dan capaian perkembangan anak. Pada penelitian siklus satu dan dua, peneliti dan guru mengamati kinerja kognitif anak dalam mengenal ragam profesi menggunakan media Denah Profesi sebelum diberikan materi (*pretest*) dan setelah diberikan materi (*posttest*). Aspek yang dapat diamati adalah kemampuan anak dalam mengenal ragam profesi diantaranya anak dapat menyebutkan dan menunjukkan ragam profesi beserta atributnya, anak dapat membedakan tugas dari masing-masing profesi, dan anak dapat memecahkan masalah sederhana dengan mengoperasikan media denah profesi

Media Denah Profesi untuk memfasilitasi kemampuan mengenal ragam profesi anak usia 5-6 tahun yang dikembangkan dapat membantu anak memahami materi pada sub tema profesi; dapat membantu guru dalam memberikan materi pengenalan ragam profesi yang sesuai dengan kurikulum 2013; desain media Denah Profesi sedemikian rupa sehingga mudah digunakan untuk guru dan anak; dan dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan kemampuan kognitif anak kelompok B.

KESIMPULAN

Media Denah Profesi untuk memfasilitasi kemampuan mengenal ragam profesi anak usia 5-6 tahun yang dikembangkan dapat membantu anak memahami materi pada sub tema profesi; dapat membantu guru dalam memberikan materi pengenalan ragam profesi yang sesuai dengan kurikulum 2013; desain media Denah Profesi sedemikian rupa sehingga mudah digunakan untuk guru dan anak; dan dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan kemampuan kognitif anak kelompok B.

DAFTAR PUSTAKA

- Amini, N. & Naimah. (2020). Faktor Hereditas dalam Mempengaruhi Perkembangan Intelligensi Anak Usia Dini. *Jurnal Buah Hati*, 7 (2), 108-124. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v7i2.1162>
- Dhiu, K. D. dkk. (2021). *Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*. Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management.
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing
- Lidinillah, D. A. M. (2017). Educational Design Research : a Theoretical Framework for Action. *Jurnal UPI*, 1, 1-23
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., & Haryono, A. (2011). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajagrafindo. Persada.