

DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK PENGENALAN MACAM-MACAM PROFESI ANAK USIA DINI

Dwinika Fitriani¹, Ifa Aristia Sandra Ekayati^{2*}

^{1,2} Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas PGRI Ronggolawe

*Email: sandrachemistry86@gmail.com

ABSTRAK

Media pembelajaran sangat berguna bagi berlangsungnya proses belajar mengajar karena media pembelajaran berfungsi untuk alat komunikasi dalam menyampaikan informasi dari pendidik untuk peserta didik. Media pembelajaran yang kurang menarik atau hanya menggunakan media gambar saja akan menjadikan peserta didik akan mudah merasa bosan serta tidak tertarik dalam pembelajaran yang disampaikan. Tujuan penelitian ini untuk menjelaskan desain media pembelajaran untuk pengenalan macam-macam profesi pada anak usia dini. Penelitian awal ini menggunakan metode deskriptif kualitatif menggunakan subyek penelitian peserta didik usia 3-4 tahun. Hasil penelitian awal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh dalam pengenalan profesi pada anak usia dini karena media pembelajaran tersebut bisa menarik fokus dan peserta didik tidak mudah bosan pada saat pembelajaran berlangsung.

Kata Kunci: media pembelajaran; anak usia dini, profesi

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah fondasi dalam meraih serta mencapai masa depan yang kreatif, krisis serta mandiri. Lewat pendidikan, Negara bisa membangun masyarakat untuk bisa membentuk negaranya, sehingga sangat butuh dilakukan perbaikan-perbaikan untuk meningkatkan mutu Pendidikan agar mencapai tujuan tersebut [1]. Pendidikan bisa dimaknai menjadi salah satu usaha untuk menumbuhkan kapasitas setiap orang, tahapan pendidikan dapat digunakan sebagai landasan penanaman semua ilmu pengetahuan diperoleh pada jenjangtingkat usia dini [2].

Bidang pengembangan kognitif adalah suatu bagian pengembangan yang diajarkan di TK. Pada dasarnya pengembangan kognitif ditujukan supaya anak dapat melakukan eksplorasi tentang dunia yang ada disekitar lewat panca inderanya, sehingga anak akan bisa melangsungkan hidupnya melalui pengetahuan yang diperoleh tersebut [3]. Pendidikan anak usia dini mempunyai fungsi mengembangkan, membina, serta menumbuhkan semua keahlian yang kuasai anak pada usia dini dengan optimal maka dapat membentuk karakter serta kemampuan dasar yang tepat pada tingkat perkembangannya supaya mempunyai kewaspadaan dalam melangkah pendidikan yang lebih tinggi [4]. Namun pada realitanya

hampir seluruh anak usia dini tidak suka belajar, dan yang disukai anak adalah bermain sebab pada dasarnya anak ialah bermain.

Pendidikan Anak Usia Dini didefinisikan untuk usaha pendidikan yang ditujukan untuk anak dari usia nol hingga usia delapan tahun. Pendidikan ditujukan pada anak untuk fondasi sebagai pembangunan karakter seseorang secara utuh, ditandai pada karakter, budi pekerti luhur, terampil serta pandai. Tujuan dasar pendidikan anak usia dini diperoleh sesuai kebutuhan anak, disetarakan melalui norma-norma yang diperoleh pada lingkungan hidup anak serta dilakukan sebanding pada perkembangan anak usia dini [5].

Anak menginjak masa usia dini akan menghadapi masa keemasan (*the golden years*) yang menggambarkan masa yang pada anak mulai peka/sensitif dalam memperoleh macam-macam rangsangan. Masa peka setiap masing - masing anak mempunyai perbedaan, seiring pada pesatnya pertumbuhan serta perkembangan anak secara individual. Masa peka ialah masa terbentuknya kematangan fungsi tubuh serta pikiran untuk segera menerima rangsangan dalam diperoleh dari lingkungan. Masa ini pula termasuk masa fondasi dalam mengembangkan enam aspek

perkembangan, salah satu diantaranya adalah perkembangan kognitif [6].

Perkembangan kognitif adalah perkembangan yang sangat berpengaruh untuk dikembangkan mulai dini untuk anak, sebab melalui perkembangan kognitif anak sehingga dapat mendukung anak pada jenjang perkembangan selanjutnya, perkembangan kognitif harus dikembangkan dengan efektif serta efisien [7]. Pengembangan kognitif pada anak usia dini mempunyai tujuan dalam mengembangkan kemampuan berfikir anak untuk mengadaptasikan hasil belajar, bisa mempresentasikan macam-macam cara memecahkan masalah, mendukung anak dalam mengembangkan logika matematis serta pengetahuan pada ruang serta waktu, selain itu anak juga dilatih untuk mengembangkan kemampuan untuk membedakan, mengelompokkan, dan menyiapkan kemampuan berfikir dengan teliti [8]. Aspek kognitif dapat dikembangkan melalui pengenalan macam-macam profesi.

Profesi adalah salah satu keahlian dalam pekerjaan maupun jabatan yang mengharuskan satu kecakapan atau keterampilan, bertanggung jawab dan sikap profesional pada seorang pelaksananya. Salah satu profesi dapat dipilih untuk seseorang yang mulai menginjak dewasa untuk melakukan tujuan pada kehidupannya selanjutnya [9]. Profesi adalah suatu pekerjaan yang mengharuskan pelaksana profesi tersebut untuk selalu memperbaharui keterampilannya yang sesuai dengan perkembangan ilmu serta teknologi [10]. Untuk menjadi seorang profesi khusus dapat melewati jalan formal maupun informal misalnya pelatihan, seminar, sekolah khusus maupun dengan cara otodidak dalam memperoleh keahlian atau keterampilan yang diperlukan. Profesi adalah satu pekerjaan seseorang yang dilakukan sesuai dengan bidangnya. Seseorang harus mempunyai keterampilan khusus untuk memperoleh suatu keahlian. Seorang profesi mempunyai keahlian di bidang yang berbagai macam seperti polisi, dokter, guru, dan seterusnya [11]. Profesi sangat penting diajarkan untuk anak usia dini agar anak-anak mampu mengenali profesi yang akan mereka pilih sebagai cita-citanya serta bersemangat dalam belajar. Agar dapat menarik perhatian anak dalam pengenalan macam-macam profesi ini maka di butuhkan media pembelajaran yang menarik.

Pada proses pembelajaran di PAUD pemakaian media dalam pembelajaran sangat

penting, aspek perencanaan ini begitu penting diperhatikan dalam berbagai kegiatan. media pembelajaran adalah jembatan untuk menyalurkan dan menyampaikan pesan kepada pihak lain yaitu menyampaikan materi dalam pembelajaran kepada siswa. Dalam kegiatan pembelajaran, media pembelajaran juga bisa digunakan untuk wahana penyalur pesan dan informasi [12]. Dengan menggunakan media pembelajaran dengan efektif dapat mendukung mengembangkan stimulus serta memecahkan kesulitan dalam belajar peserta didik [13]. Media pembelajaran mempunyai peran untuk alat komunikasi dalam menuangkan pesan dari guru untuk peserta didik [14]. Pengenalan macam-macam profesi bisa memanfaatkan media pembelajaran yang menarik maka anak gampang mencerna sesuatu yang diutarakan pendidik serta tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan optimal, untuk bisa mendekati maka harus mampu mendesain media pembelajaran.

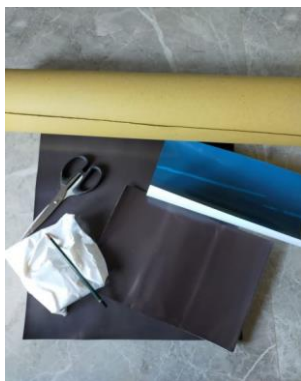
METODE PENELITIAN

Metode yang dipakai untuk penelitian ini ialah metode deskriptif kualitatif. metode deskriptif kualitatif ialah langkah penelitian untuk mendapatkan data deskriptif dalam bentuk kata – kata yang di tulis atau ucapan dari orang lain yang dapat diartikan sebagai narasumber serta perilaku yang bisa diamati [15]. pada penelitian ini mengumpulkan data dengan langsung melalui bagaimana pembuatan media pembelajaran untuk mengenalkan macam-macam profesi anak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pembuatan media pembelajaran ini di rancang untuk anak usia 3-4 tahun yang bertujuan untuk mengenalkan macam-macam profesi pada anak usia dini.

Alat dan bahan yang dipakai untuk membuat media pembelajaran ini adalah kertas karton, magnet lembaran, papan magnet, stiker dengan berbagai macam gambar dan warna yang menarik, gunting/cutter, lem kayu, penggaris, dan pensil. Setelah menyiapkan peralatan dan bahan yang hendak dipakai merancang dalam pembuatan media pembelajaran untuk mengenalkan macam-macam profesi anak usia dini, selanjutnya masuk dalam tahapan-tahapan dalam pembuatan media pembelajaran tersebut :



Gambar 1. Foto alat dan bahan pembuatan media pembelajaran.

Pertama, menentukan konsep awal dalam perancangan, bentuk bagaimana yang akan digunakan serta kemudian akan dibuat seperti apa media pembelajaran tersebut. Dalam artikel desain media pembelajaran ini bertemakan profesi yang memuat profesi dokter, pilot, polisi, guru, petani, nelayan dan pemadam kebakaran. Macam-macam profesi tersebut telah dipilih agar media pembelajaran ini lebih menarik.

Kedua, Setelah menentukan konsep kemudian membuat desain stiker yang akan di tempel pada bagian luar box dan akan di tempel sebagai latar papan magnet dengan satu profesi tertentu, serta desain stiker untuk atribut yang digunakan profesi yang akan di tempel pada papan tempel magnet yang sudah di beri stiker dengan gambar satu profesi tertentu.

Ketiga, Selanjutnya kertas karton di potong dan di bentuk box /kotak, bagian dalam box di beri penyekat berbentuk kotak dari kertas karton sebagai tempat atribut-tatribut suatu profesi, kemudian bagian luar box di tempel dengan stiker yang telah dibuat. Kemudian bagian tutup box digunakan sebagai papan magnet yang sudah di tempel stiker, papan magnet juga bisa di ganti sesuai dengan profesi yang akan dikenalkan pada anak.

Keempat, Setelah pembuatan box selesai kemudian membuat atribut yang digunakan suatu profesi. atribut terbuat dari kertas karton, magnet lembaran yang di lapiasi stiker gambar profesi yang sudah di desain berbentuk potongan-potongan. Kertas karton dipotong sesuai bentuk yang sudah ada pada stiker kemudian kertas karton di tempel dengan magnet. Langkah selanjutnya yaitu membuat *flash card* sebagai petunjuk dalam mengenal macam-macam profesi.

Setelah semua tahapan pembuatan media pembelajaran selesai dikerjakan, selanjutnya media pembelajaran tersebut dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam proses pembelajaran, khususnya dalam kegiatan tema profesi. Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan akan membawa dampak baik kepada pendidik dan peserta didik, karena dengan media ini anak langsung mempraktekkan menyusun atribut sesuai dengan *flash card* yang ditunjukkan serta anak dapat menyebutkan profesi apa yang ada pada kartu bantu tersebut, sehingga anak akan mudah mengingat kegiatan yang telah dilakukan Bersama-sama dengan media pembelajaran yang menarik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan di atas sebelumnya mengenai tahapan-tahapan pembuatan media pembelajaran, bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran tersebut bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini dalam memperkenalkan macam-macam profesi. Dalam media pembelaran tersebut anak langsung berinteraksi dengan media dan macam-macam profesi yang ada sehingga anak akan mudah mengenali dan mengingat macam-macam profesi tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Aristia and S. Ekayati, "UJI Validitas Media Busy Book Kain Flanel Untuk Pembelajaran Bahasa Anak Usia 3-4 Tahun," vol. 5, no. 2, pp. 180–182, 2020.
- [2] R. Dwi Permata, "Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun," *PINUS J. Penelit. Inov. Pembelajaran*, vol. 5, no. 2, pp. 1–10, 2020, doi: 10.29407/pn.v5i2.14230.
- [3] R. Nugrahani, U. PGRI, and R. Tuban, "Perkembangan Kognitif Anak Melalui Penerapan Bermain Table Toys Balok Atribut Di Taman Kanak- Kanak," *SELING J. Progr. Stud. PGRA*, vol. 1, no. 1, pp. 90–102, 2015.
- [4] R. Rozalena and M. Kristiawan, "Pengelolaan Pembelajaran Paud Dalam Mengembangkan Potensi Anak Usia Dini," *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, dan Supervisi Pendidikan)*, vol. 2, no. 1, pp. 76–86,

- 2017, doi: 10.31851/jmksp.v2i1.1155.
- [5] Y. Yaswinda, Y. Yulsyofriend, and H. M. Sari, "Analisis Pengembangan Kognitif dan Emosional Anak Kelompok Bermain Berbasis Kawasan Pesisir Pantai," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 2, pp. 996–1008, 2020, doi: 10.31004/obsesi.v5i2.711.
- [6] D. I. Efendi and I. A. S. Ekayati, "Pengaruh Permainan Tradisional Bentengan Terhadap Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia Dini," no. 2008, pp. 114–117, 2017.
- [7] L. Izzati and U. N. Padang, "Pengaruh metode bercerita dengan boneka tangan terhadap perkembangan kognitif anak usia dini," vol. 4, pp. 472–481, 2020.
- [8] N. Veronica, "Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini," *Pedagog. J. Anak Usia Dini dan Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, p. 49, 2018, doi: 10.30651/pedagogi.v4i2.1939.
- [9] D. Nurmanto, "Pemanfaatan Augmented Reality Dalam Aplikasi Magic Book Pengenalan Profesi Untuk Pendidikan Anak Usia Dini," vol. 1, no. 1, pp. 36–42, 2020.
- [10] D. Dian, H. Nasution, and A. S. Sukamto, "Aplikasi Pengenalan Mamapro (Macam-macam profesi) pada Anak Usia Dini," *J. Sist. dan Teknol. Inf.*, vol. 6, no. 4, p. 169, 2018, doi: 10.26418/justin.v6i4.27280.
- [11] I. Rabbani, M. Rosaria, M. Ilham, D. Virgian, and S. Yudha, "Penerapan Augmented Reality pada Sistem Operasi Android untuk Pengenalan Profesi terhadap Anak Usia Dini Augmented Reality on an Android Operating System to Introduce the Children About Professions," *J. Sist. dan Teknol. Inf.*, vol. 8, no. 3, pp. 309–316, 2020, doi: 10.26418/justin.v8i3.41113.
- [12] I. F. A. Aristia and S. Ekayati, "Meningkatkan keterampilan sains dalam analisis beragam rasa melalui media bahan alam," 2020.
- [13] A. Mahmudah and A. Pustikaningsih, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi Dan Keuangan Lembaga Smk Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2018/2019," *J. Pendidik. Akunt. Indones.*, vol. 17, no. 1, pp. 97–111, 2019, doi: 10.21831/jpai.v17i1.26515.
- [14] N. Nasution, Y. Yaswinda, and I. Maulana, "Analisis Pembelajaran Berhitung melalui Media Prisma Pintar pada Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, p. 240, 2019, doi: 10.31004/obsesi.v4i1.311.
- [15] azra aulia Ulfa and E. Rahmah, "Pembuatan dan Pemanfaatan Busy Book dalam Mempercepat Kemampuan Membaca untuk Anak Usia Dini di PAUD Budi Luhur Padang Azra," *J. Ilmu Inf. Perpust. dan Kearsipan*, vol. 6, no. September, pp. 28–37, 2017.