

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Problem Solving Pada Tema Profesi Untuk Anak Usia 5-6 Tahun

Putri Utami Br Sembiring¹, Gita Noveri Eza²

^{1,2} Prodi PG PAUD, Universitas Negeri Medan, Jl. Willem Iskandar Medan, Sumatera Utara, Indonesia

^{a)}E-mail : putrisembiring120102@gmail.com

Abstrak: Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif Berbasis *Problem Solving* Pada Tema Profesi Untuk Anak Usia 5-6 Tahun yang valid dan praktis. Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan konsep model ADDIE yaitu diantaranya terdiri dari tahap *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian ialah ahli kelayakan isi, ahli tampilan media, guru dan peserta didik kelas B di TK Budi Murni 2 Simalingkar, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara, dan Objek penelitian ini yaitu media pembelajaran interaktif berbasis *problem solving* pada tema profesi untuk anak usia 5-6 tahun. Teknis analisis data yang digunakan ialah deskriptif kuantitatif. Data hasil penelitian yang diperoleh dari uji validitas dengan skala penilaian 1-5 yaitu validasi kelayakan isi memperoleh rata-rata skor sebesar 4,3 yang mana masuk kedalam kategori Sangat Valid/Layak dan validasi tampilan media mendapatkan nilai rata-rata sebesar 4 yang mana masuk kedalam kategori valid/layak. Hasil Uji Praktikalitas dengan skala penilaian 1-5 dapat dilihat bahwa Uji praktikalitas guru mendapatkan nilai rata-rata sebesar 4,6 yang mana masuk kedalam kategori Sangat Praktis dan hasil respon peserta didik mendapatkan rata-rata penilaian 4 dengan kategori sangat praktis. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *problem solving* pada tema profesi untuk anak usia 5-6 tahun telah Valid dan Praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Interaktif, *Problem Solving*.

1. Pendahuluan

Perkembangan dunia pada abad 21 saat ini telah memasuki era society 5.0. Pada era ini manusia harus hidup berdampingan dengan teknologi, yang mana hal ini akan berdampak pada semua sektor kehidupan di dunia termasuk juga sektor pendidikan, salah satunya Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). PAUD adalah suatu proses pembinaan terhadap tumbuh kembang anak usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh, mulai dari aspek spiritual/agama dan moral, nilai pancasila, kognitif, fisik-motorik, sosial emosional, dan Bahasa (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi RI, 2022).

Teknologi yang berkembang semakin pesat menuntut generasi muda termasuk di dalamnya anak usia dini menjadi individu yang kreatif, produktif dan kompetitif. Hal ini menjadi tantangan tersendiri juga untuk anak usia dini dapat memiliki keterampilan berfikir yang tidak hanya mengaplikasikan apa yang sudah dipahami, tapi juga mampu melakukan analisis terhadap suatu permasalahan guna mendapatkan solusi yang terbaik. Upaya untuk menghadapi tantangan tersebut ialah dengan melakukan transformasi pembelajaran dari LOTs menjadi HOTs dalam pembelajaran anak usia dini. Keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTs) di antaranya mencakup berpikir kritis dan kreatif, *problem solving* dan dapat membuat keputusan (Purnamasari et al., 2020). Kemampuan *Problem solving* sangat penting untuk dimiliki oleh anak sejak dini, dengan kemampuan ini anak akan tanggap dalam menghadapi berbagai masalah, baik itu masalah pribadi atau individu maupun masalah kelompok untuk dipecahkan oleh sendiri ataupun bersama-sama (Lestari, 2020). Berdasarkan penelitian Lestari (2020, h. 100) dinyatakan bahwa metode *problem solving* dapat menghindari anak untuk tidak membuat kesimpulan yang tergesa-gesa, menimbang-nimbang/memikirkan berbagai solusi pemecahan dalam pengambilan keputusan. Kemampuan pemecahan masalah pada anak meliputi keterampilan observasi, mengelompokkan, membandingkan, mengukur, mengkomunikasikan, menghubungkan, menyimpulkan dan dapat menggunakan informasi (Syaodih et al., 2018).

Pada tahap perkembangan anak usia dini, belajar terbaik anak yaitu dengan menggunakan benda-benda konkret ataupun media (Guslinda & Kurnia, 2018). Dalam pembelajaran anak usia dini sangat diperlukan media belajar yang berfungsi sebagai pengantar pembelajaran kepada anak secara utuh. Kemajuan teknologi ini dapat dimanfaatkan untuk membuat media interaktif yang dapat digunakan dalam mengembangkan pembelajaran anak usia dini. Hasil penelitian Aryani & Ambara (2021, h. 252) menyatakan bahwa video pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan aspek kognitif peserta didik, serta membuat pembelajaran menjadi lebih variatif sehingga pembelajaran lebih menarik dan memberikan pengalaman belajar bagi anak. Salah satu menu software yang bisa dimanfaatkan dan mudah untuk digunakan oleh guru ialah penggunaan *Microsoft PowerPoint*, dengan memanfaatkan berbagai fungsi menu di dalam aplikasi *PowerPoint* dapat dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran anak usia dini yang menarik dan menyenangkan dengan memperhatikan prinsip pembelajaran anak usia dini yaitu belajar melalui bermain. Penelitian Sari, dkk (2021, h. 60) menyatakan nilai rata-rata sebelum penggunaan media ialah 18,04 dan nilai rata-rata setelah penggunaan media ialah 32,84 yang menunjukkan adanya pengaruh media pembelajaran *Microsoft Powerpoint* terhadap kemampuan kognitif anak usia dini, hal ini dikarenakan *PowerPoint* ini menarik minat anak dalam mengenal simbol, angka, bentuk, warna, mengenal perbedaan, dan suara.

Berdasarkan observasi yang telah saya lakukan di TK Budi Murni 2 Simalingkar Kabupaten Deli Serdang Sumatera Utara, dalam proses pembelajaran di TK tersebut kegiatan pembelajaran masih terdominasi dengan menggunakan majalah, buku tulis dan papan tulis dan di sekolah juga belum terdapat media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, berdasarkan wawancara dengan guru dikatakan bahwa dari segi kemampuan *problem solving* anak yaitu dalam kegiatan mengelompokkan seperti mengelompokkan alat-alat perlengkapan sesuai profesi, masih ada peserta didik yang belum mengelompokkan sesuai dengan profesinya masing-masing, sedangkan peserta didik sendiri sudah mengetahui alat-alat perlengkapan setiap profesi yang ada, begitu juga dalam kegiatan menghubungkan masih ada beberapa anak yang belum tepat dalam menghubungkan profesi sesuai dengan tempat bekerjanya. Dalam kegiatan pengamatan, seperti mengamati gambar maze saat guru bertanya kepada peserta didik mengapa jalan tersebut tidak dapat dilalui, masih ada yang bingung dalam menjawabnya. Dan saat guru meminta peserta didik dalam menyampaikan pendapatnya, seperti saat guru bercerita dan bertanya masih ada peserta didik yang tidak dapat menyampaikan pendapatnya. Berdasarkan pernyataan yang telah diuraikan di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul: “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Problem Solving* Pada Tema Profesi Untuk Anak Usia 5-6 Tahun.”

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode RnD (*Research and Development*), dengan menggunakan model penelitian ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis problem solving pada tema profesi untuk anak usia 5-6 tahun yang valid dan praktis. Penelitian ini dilaksanakan pada TK Swasta Budi Murni 2 Simalingkar, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara dan dengan waktu penelitian dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2022/2023 pada bulan juni 2023.

Dalam penelitian pengembangan ini yang menjadi Subjek penelitian ialah 2 orang ahli yaitu ahli kelayakan isi dan ahli tampilan media sebagai validator, serta 1 orang guru dan 8 peserta didik kelas B di TK Budi Murni 2 Simalingkar sebagai praktikalitas, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara, dan Objek penelitian ini yaitu media pembelajaran interaktif berbasis *problem solving* pada tema profesi untuk anak usia 5-6 tahun. Instrumen dan teknik pengumpulan data pada penelitian ini melalui angket penilaian uji validitas dan praktikalitas. Uji validitas meliputi uji validasi kelayakan isi (materi) dan uji validasi penyajian/tampilan. Uji praktikalitas meliputi pemberian angket penilaian oleh guru dan lembar respon peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan ialah deskriptif kuantitatif dengan menggunakan skala likert penilaian 1-5.

Table 1 Analisis Data Validasi

Nilai	Skor	Rumus Skor	Kriteria
A	5	$X > 4,2$	Sangat Valid
B	4	$3,4 < X \leq 4,2$	Valid
C	3	$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup Valid
D	2	$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang Valid
E	1	$X \leq 1,8$	Tidak Valid

Table 2 Analisis Data Praktikalitas

Nilai	Skor	Rumus Skor	Kriteria
A	5	$X > 4,2$	Sangat Praktis
B	4	$3,4 < X \leq 4,2$	Praktis
C	3	$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup Praktis
D	2	$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang Praktis
E	1	$X \leq 1,8$	Tidak Praktis

Data validitas dan praktikalitas dianalisis dengan menggunakan rata-rata skor (\bar{X}) dengan menggunakan rumus rata-rata:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan:

\bar{X} = Skor Rata-rata

$\sum x$ = Jumlah Skor

N = Jumlah butir instrument

3. Hasil dan Diskusi

Berdasarkan Penelitian yang dilakukan yaitu penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *problem solving* pada tema profesi untuk anak usia 5-6 tahun, adapun hasil dari penelitian ini dengan menggunakan model ADDIE yaitu, sebagai berikut:

3.1 Analyze (Analisis)

Analisis Kebutuhan, yaitu: Capaian pembelajaran berdasarkan kurikulum merdeka PAUD ialah memberikan arah yang sesuai dengan usia perkembangan anak pada seluruh aspek perkembangan anak, termasuk didalamnya kognitif, anak menunjukkan kemampuan berpikir kritis (*problem solving*), kreatif, dan kolaboratif. Pada era society 5.0 yang mana manusia harus hidup berdampingan dengan teknologi. Dengan kemajuan teknologi yang berkembang semakin pesat saat ini dunia pendidikan berlomba-lomba dalam memanfaatkan teknologi termasuk sekolah TK yang ada. Selain itu efek dari kemajuan teknologi ini menuntut generasi muda termasuk di dalamnya

anak usia dini menjadi individu yang kreatif, produktif dan kompetitif. Oleh karena itu anak usia dini sudah perlu dibekali dengan kemampuan problem solving agar mampu menghadapi masalah, baik yang dapat diselesaikan sendiri ataupun dengan kelompok.




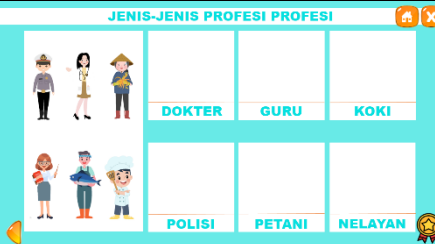
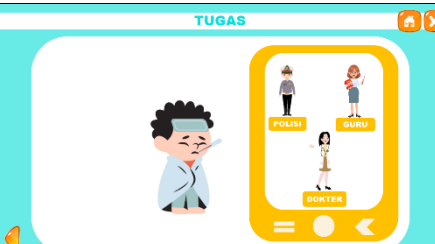

Analisis Peserta Didik, yaitu: Berdasarkan pengamatan saat proses belajar berlangsung beberapa peserta didik di kelas, ada anak yang cepat dalam merespon dan mengerjakan tugas dari guru, tapi ada juga anak yang bingung dan lambat dalam mengerti penjelasan yang diberikan oleh guru baik saat ditanya maupun saat pengerjaan tugas. Setelah melakukan wawancara, bahwa masih ada peserta didik yang belum dapat menyelesaikan kegiatan mengelompokkan sesuai dengan aturan yang benar, selain itu dalam kegiatan pengamatan dan mengkomunikasikan seperti saat guru bercerita dengan buku cerita, lalu bertanya kepada peserta didik masih ada peserta didik yang tidak dapat menyampaikan pendapatnya.


Analisis Media, yaitu: Berdasarkan pengamatan yang dilakukan bahwa kegiatan pembelajaran di TK tersebut masih terdominasi dengan menggunakan majalah, buku tulis dan papan tulis dan di sekolah juga belum terdapat media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

3.2 Design

Setelah dilakukannya analisis, maka selanjutnya dilakukanlah tahap *design*. Media pembelajaran ini dibuat menggunakan aplikasi *PowerPoint* dengan memanfaatkan berbagai fungsi pada *PowerPoint*, seperti *Slide*, fungsi hyperlink, *sound*, gambar, video, desain, dan animasi. Media ini memuat berbagai kegiatan pembelajaran yang didesain dengan berbasis *problem solving*, dimana memuat kegiatan mengelompokkan, menghubungkan, mengamati, dan kegiatan bercerita yang mengarahkan peserta didik untuk dapat mengkomunikasikan pendapatnya. Tema yang digunakan dalam media ini ialah tema profesi. Bagian-bagian yang terdapat dalam media yaitu cover/tampilan awal, menu permainan yang terdiri dari empat kegiatan bermain, menu video yang terdiri dari dua video yaitu video bercerita dan video bernyanyi, diikuti dengan respon jawaban benar dan jawaban salah serta petunjuk penggunaan. Berikut hasil desain media yang telah dibuat, sebagai berikut:

Table 3 Desain Media Pembelajaran Interaktif

No	Bagian	Gambar Desain
1	Tampilan Awal	
2	Menu Permainan	
3	Menu Video	
4	Kegiatan 1	
5	Kegiatan 2	
6	Kegiatan 3	

No	Bagian	Gambar Desain
7	Kegiatan 4	
8	Jawaban Benar	
9	Jawaban Salah	
10	Petunjuk	

3.3 Development

Terdapat 2 aspek yang menjadi syarat sehingga media dikatakan valid yaitu: Validasi Isi, media akan dikatakan valid ialah media yang memiliki dasar teori yang memadai. Validasi Konstruk, semua komponen dalam media antara satu dengan lainnya berhubungan secara konsisten (Fitria et al., 2017).

A. Validasi Kelayakan isi

Validasi ini dilakukan untuk menilai Kelayakan/Validitas dari isi materi yang terdapat pada media pembelajaran. Validator kelayakan isi pada penelitian pengembangan ini ialah Ibu Salsabila Hasiana Tanjung, S.Pd., M.Pd., yang merupakan salah satu dosen PG PAUD di Universitas Negeri Medan. Aspek yang dinilai dalam uji validasi kelayakan isi antara lain kesesuaian dengan kurikulum dan materi berbasis problem solving. Adapun hasil dari Validasi Kelayakan Isi dibawah ini:

Table 4 Hasil Instrumen Uji Validasi Kelayakan Isi

No	Aspek	Nilai
1	Kesesuaian dengan Kurikulum	4,6
2	Kesesuaian dengan Keterampilan Pemecahan Masalah	4
Rata-Rata Skor		4,3
Kriteria		Sangat Valid/Layak

Berdasarkan Tabel 4. Menunjukkan hasil instrument uji validasi kelayakan isi, diketahui bahwa kelayakan isi materi dari media pembelajaran interaktif ini mendapatkan nilai 4,6 pada aspek Kesesuaian dengan Kurikulum dan menapatkan nilai 4 pada aspek Kesesuaian dengan Keterampilan Pemecahan Masalah dengan pemerolehan rata-rata skor sebesar 4,3 yang mana masuk kedalam kategori Sangat Valid/Layak. Namun begitu terdapat saran yang diberikan oleh validator kelayakan isi.

B. Validasi tampilan

Validasi ini dilakukan untuk menilai kelayakan media pembelajaran dari segi tampilan. Validator yang menilai ialah Ibu Rini Juliana Sipahutar, M. Kom yaitu salah satu dosen PG PAUD di Universitas Negeri Medan yang menguasai bidang ilmu komputer. Validasi tampilan ini dilakukan lima kali dengan aspek penilaian antara lain aspek Visual (Tata letak, typografi, warna, gambar/video, dan kontrol) dan aspek Audio (suara manusia, musik, dan *sound effect*). Berikut hasil akhir dari validasi tampilan:

Table 5 Hasil Instrumen Uji Validasi Tampilan

No	Aspek	Nilai
Visual		
1	Tata Letak (Layout)	4
2	Typografi	4
3	Warna	4

No	Aspek	Nilai
4	Gambar/Video	4
5	Kontrol	4
Audio		
6	Suara Manusia	4
7	Musik	4
8	Sound Effect	4
Rata-Rata Skor		4
Kriteria		Valid/Layak

Berdasarkan Tabel 5. menunjukkan hasil instrument uji validasi tampilan diketahui bahwa aspek Visual dan Audio dari tampilan media pembelajaran interaktif ini mendapatkan nilai rata-rata sebesar 4 yang mana masuk kedalam kategori valid/layak.

3.4 Implementasi

Setelah dilakukannya perbaikan berdasarkan saran dan masukan dari uji validasi, lalu tahap selanjutnya dilakukan tahap implementasi dengan dilakukannya uji praktikalitas guru dan respon peserta didik. Menurut Penelitian Zulkarnain & Jatmikowati (2018) menyatakan bahwa media pembelajaran dikatakan praktis apabila memenuhi 2 indikator yaitu guru sebagai penguji media harus menyatakan bahwa media pembelajaran tersebut dapat digunakan dengan sedikit atau tanpa saran dan revisi, indikator selanjutnya ialah adanya respon positif yang diberikan oleh peserta didik yang ditunjukkan dengan hasil lembar respon peserta didik. Berikut hasil dari uji praktikalitas oleh guru dan respon peserta didik:

Table 6 Hasil Instrumen Uji Praktikalitas Guru

No	Aspek	Nilai
1	Kesesuaian Pembelajaran	4
2	Manfaat	5
3	Tampilan	5
4	Kesesuaian Bahasa	4
5	Penggunaan	5
Rata-Rata Skor		4,6
Kriteria		Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 6. menunjukkan hasil instrumen uji praktikalitas yang dilakukan oleh guru terhadap media pembelajaran diketahui bahwa praktikalitas dari media

pembelajaran interaktif ini mendapatkan nilai rata-rata sebesar 4,6 yang mana masuk kedalam kategori Sangat Praktis.

Table 7 Respon Peserta Didik

No	Indikator	Nilai
1	Peserta didik dapat menjawab pertanyaan dari guru setelah mengamati video profesi yang terdapat pada media	32
2	Peserta didik dapat menghubungkan macam-macam profesi dengan nama profesi, alat pekerjaannya, dan tempat bekerja,	32
3	Peserta didik mampu memberikan pendapatnya tentang pertanyaan yang diajukan di media pembelajaran	32
4	Peserta didik dapat menyelesaikan kegiatan pengelompokkan macam-macam profesi sesuai dengan bidang masing-masing	32
Rata-rata Skor		4
Kriteria		Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 7. menunjukkan hasil lembar respon dari 8 peserta didik diketahui bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *problem solving* pada tema profesi untuk anak usia 5-6 tahun ini mendapatkan nilai 32 disetiap aspek penilaiannya, dan rata-rata penilaian 4 dengan kategori sangat praktis berdasarkan respon peserta didik.

3.5 Evaluasi

Berdasarkan hasil pada tahap implementasi diketahui bahwa media pembelajaran sudah sangat praktis dan tidak perlu ada lagi proses perbaikan yang harus dilakukan pada media pembelajaran karena tidak ada saran ataupun masukan yang diberikan oleh guru maupun respon peserta didik untuk melakukan perbaikan. Peneliti mengetahui bahwa Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Problem Solving* Pada Tema Profesi Untuk Anak Usia 5-6 Tahun sudah Valid dan Praktis untuk digunakan pada proses pembelajaran.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan disimpulkan bahwa

1. Validitas : Media pembelajaran interaktif berbasis *problem solving* pada tema profesi untuk anak usia 5-6 tahun yang dikembangkan dengan model ADDIE mulai dari tahap *Analizyz, Design, Development, Implementation,* sampai *Evaluation* dinyatakan telah Valid/layak dibuktikan dengan uji validitas oleh ahli kelayakan isi dengan kategori sangat Valid/Layak dan ahli tampilan media diketahui masuk dalam kategori Valid/Layak

2. **Praktikalitas** : Berdasarkan uji coba ke lapangan/impelentasi ke sekolah, media pembelajaran ini juga sudah melewati uji praktikalitas guru dan respon peserta didik di TK Budi Murni 2 Simalingkar dan masuk dalam penilaian sangat praktis.

Kesimpulannya pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *problem solving* pada tema profesi untuk anak usia 5-6 tahun telah Valid dan Praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran anak usia 5-6 tahun.

5. Daftar Rujukan

- Aryani, N. W., & Ambara, D. P. (2021). Video Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Aspek Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 252.
- Fitria, A. D., Mustami, M. K., & Taufiq, A. U. (2017). Pengembangan Media Gambar Berbasis Potensi Lokal Pada Pembelajaran Materi Keanekaragaman Hayati. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 17.
- Guslinda, & Kurnia, R. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: Jakad Publishing.
- Lestari, L. D. (2020). Pentingnya Mendidik Problem Solving pada Anak melalui Bermain. *Jurnal Pendidikan Anak*, 101.
- Purnamasari, I., Handayani, D., & Formen, A. (2020). Stimulasi Keterampilan HOTS dalam PAUD Melalui Pembelajaran STEAM. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*, 508.
- Sari, N. P., Utoyo, S., & Zubaidi, M. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Microsoft Power Point Terhadap Kemampuan Kognitif Pada Anak Dini Kelompok B (5-6 Tahun). *Student Journal Of Early Childhood Education* , 60.
- Syaodih, E., Setiasih, O., Romadona, N. F., & Handayani, H. (2018). Pengembangan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini dalam Pembelajaran Proyek di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 31.
- Zulkarnain, A. D., & Jatmikowati, T. E. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Adobe Flash C56 Berbasis Android Pokok Bahasa Segitiga. *Jurnal Gammath*, 51.