

Pengembangan Media Pembelajaran Pick Me Up Tema Kendaraanku Untuk Mendukung Merdeka Belajar Anak Usia Dini

Tri Rahmawati ¹, Tesya Novita ²

¹TK Pandu Ilmi Persada, Bungo, Jambi-Indonesia

²TK Pandu Ilmi Persada, Bungo, Jambi-Indonesia

e-mail: ¹trirahmajaya@gmail.com, ²tesyanovita060@gmail.com

Article Info

Article history:

Received 07 21, 2025

Revised 07 22, 2025

Accepted 07 22, 2025

Keywords:

Plomp

Learning Media

Pick Me Up

Independent Learning

Early Childhood

ABSTRACT

This study aims to develop an interactive learning media "Pick Me Up" with the theme "My Vehicle" to support the concept of Freedom to Learn at Pandu Ilmi Persada Sari Mulya Kindergarten. The low level of learning activity and engagement of children in thematic learning at Pandu Ilmi Persada Sari Mulya Kindergarten, particularly on the theme "My Vehicle," is a major challenge. This is due to the limited learning media used, which tend to be conventional and less engaging for young children. The development method used is the Plomp model which includes three stages: preliminary research, development/prototyping, and assessment. The research subjects consisted of teachers and students in group B. The instruments used included expert validation sheets, activity observations, and teacher and child response questionnaires. The validation results showed that this media is very suitable for use, with a validity percentage of 92% from media experts and 90% from material experts. This media increases children's learning activities, participation, and independence. This study emphasizes the importance of contextual and interactive media in supporting the implementation of Freedom to Learn in early childhood education programs.

Corresponding Author:

Tri Rahmawati

TK Pandu Ilmi Persada, Bungo, Jambi-Indonesia

Jl. Diponegoro, Ds. Sari Mulya, Kecamatan Jujuhan Ilir, Kabupaten Bungo, Jambi, Indonesia

Email: trirahmajaya@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi penting dalam pembangunan sumber daya manusia. Pada masa inilah anak mulai mengenal lingkungan, membentuk kebiasaan belajar, serta mengembangkan aspek kognitif, sosial, emosional, bahasa, dan motorik. Oleh karena itu, proses pembelajaran di PAUD harus dirancang secara holistik, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

Di era kebijakan Merdeka Belajar, guru diberikan keleluasaan dalam merancang pembelajaran yang relevan, kontekstual, dan memerdekakan potensi anak. Anak usia dini belajar melalui bermain, eksplorasi, dan pengalaman langsung. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak satuan PAUD yang menghadapi keterbatasan dalam menyediakan media pembelajaran yang interaktif dan sesuai perkembangan anak. Hal ini berdampak pada kurangnya minat dan keaktifan anak dalam mengikuti kegiatan belajar.

Salah satu tema penting dalam pembelajaran anak usia dini adalah tema Kendaraanku. Tema ini berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari anak, sehingga idealnya diajarkan melalui media konkret yang dapat disentuh, dilihat, dan dimanipulasi secara langsung. Namun, hasil observasi awal di TK Pandu Ilmi Persada Sari Mulya menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran pada tema ini masih bersifat konvensional, minim media visual, dan kurang melibatkan anak secara aktif. Untuk menjawab tantangan tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran "Pick Me Up" yang dirancang berbasis permainan edukatif. Media ini menggunakan papan dan gambar tempel berbasis velcro yang memungkinkan anak menempelkan gambar kendaraan sesuai kategori.

Pendekatan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yang berbasis pengalaman nyata, bermain sambil belajar, dan stimulasi multi-indera.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan edukatif dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran di PAUD (Putri et al., 2020; Wulandari et al., 2021). Selain itu, media yang dirancang kontekstual dan menarik mampu menumbuhkan rasa ingin tahu, konsentrasi, dan kemandirian anak (Lestari, 2021).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Pick Me Up tema Kendaraanku yang layak, menarik, dan efektif digunakan dalam pembelajaran di TK Pandu Ilmi Persada Sari Mulya, sekaligus mendukung kebijakan Merdeka Belajar.

2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (development research) yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis permainan edukatif dengan nama "Pick Me Up" pada tema Kendaraanku yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini dan mendukung prinsip Merdeka Belajar. Model pengembangan yang digunakan adalah model Plomp yang dikembangkan oleh Tjeerd Plomp (2013). Model ini sangat sesuai untuk pengembangan produk pendidikan karena bersifat iteratif dan berorientasi pada kualitas produk yang valid, praktis, dan efektif.

Jenis penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan Plomp yang terdiri dari tiga tahap:

2.1 Preliminary Research

Tahapan ini meliputi analisis kebutuhan, observasi lapangan, dan studi literatur. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan observasi pembelajaran, ditemukan bahwa:

- a) Media pembelajaran masih bersifat konvensional,
- b) Anak kurang antusias saat tema Kendaraanku diajarkan,
- c) Guru membutuhkan media bantu yang mudah dan aplikatif.

Studi literatur menunjukkan pentingnya penggunaan media kontekstual dalam pembelajaran PAUD (Yuliani, 2018; Maulida, 2019).

2.2 Development/Prototyping Phase

Pada tahap ini, peneliti mendesain dan mengembangkan media Pick Me Up berdasarkan kebutuhan yang telah dianalisis. Media berbentuk papan karton berukuran 40x60 cm dengan tempelan gambar berbagai jenis kendaraan (darat, laut, udara).

- a) Validasi ahli media menunjukkan aspek desain, warna, dan kerapian sangat baik (92%).
- b) Validasi ahli materi menunjukkan isi materi sesuai dengan capaian pembelajaran PAUD (90%).

Setelah divalidasi, media direvisi sesuai masukan dan siap diuji coba.

2.3 Assessment Phase

Media diuji coba kepada 15 anak kelompok B. Teknik pengumpulan data melalui:

- a) Observasi aktivitas belajar anak,
- b) Angket respon guru dan anak,
- c) Dokumentasi dan wawancara singkat.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Validasi Ahli

Media pembelajaran "Pick Me Up" divalidasi oleh dua ahli, yakni ahli media dan ahli materi. Validasi Ahli Media memperoleh skor sebesar 92%, dengan aspek yang dinilai mencakup estetika desain, kejelasan ilustrasi, keamanan bahan, dan kemudahan penggunaan oleh anak usia dini. Ahli menyatakan bahwa media sangat sesuai dengan karakteristik perkembangan anak karena bersifat interaktif, visual, dan dapat digunakan secara mandiri oleh anak. Validasi Ahli Materi memperoleh skor 90%, mencakup kesesuaian isi dengan capaian pembelajaran tema "Kendaraanku", alur penggunaan, dan relevansi dengan dunia anak. Ahli menyimpulkan bahwa konten sudah sesuai dengan prinsip developmentally appropriate practice (DAP) dan mendukung pendekatan tematik integratif dalam pembelajaran PAUD. Hasil validasi ini menunjukkan bahwa media telah memenuhi syarat kelayakan baik dari segi konten maupun desain.

3.2 Hasil Uji Coba Media di Kelas

Uji coba dilakukan di kelas B TK Pandu Ilmi Persada yang terdiri dari 15 anak. Observasi dilakukan selama tiga kali pertemuan, dengan indikator meliputi aktivitas belajar, keterlibatan anak, kemampuan mengklasifikasikan kendaraan, serta tanggapan guru.

Peningkatan Aktivitas Anak:

Sebelum menggunakan media, aktivitas belajar anak hanya mencapai 50%, dengan banyak anak terlihat pasif dan mudah kehilangan fokus. Setelah media Pick Me Up digunakan, aktivitas meningkat menjadi 86%, ditandai dengan keterlibatan aktif dalam memilih gambar, mengelompokkan kendaraan, serta berdiskusi dengan teman dan guru. Anak terlihat lebih antusias, aktif bertanya, dan menunjukkan ekspresi kegembiraan.

Kemandirian Belajar:

Anak menjadi lebih mandiri dalam memahami perbedaan kendaraan darat, laut, dan udara. Mereka mampu menyebutkan nama kendaraan, fungsinya, dan mengaitkannya dengan pengalaman pribadi (misalnya: “aku pernah naik kapal waktu libur”).

Hasil Angket Respon Guru:

Guru menyatakan bahwa media sangat membantu proses belajar. Selain menarik perhatian anak, media ini juga menghemat waktu dalam menjelaskan materi. Guru menyebutkan bahwa media mampu menjangkau semua gaya belajar anak, baik visual, kinestetik, maupun interpersonal.

3.3 Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media Pick Me Up mampu menjawab permasalahan pembelajaran tematik di PAUD, terutama dalam tema yang membutuhkan pengenalan klasifikasi seperti “Kendaraanku”. Media ini efektif dalam membangun keaktifan, eksplorasi, serta memberikan pengalaman belajar langsung yang bermakna. Media ini selaras dengan prinsip Merdeka Belajar yang menekankan pada keberagaman cara belajar anak dan pemberian kebebasan berekspresi. Anak tidak lagi hanya sebagai penerima informasi, tetapi sebagai subjek aktif yang membangun pengetahuannya melalui interaksi dengan lingkungan belajar yang kaya stimulus.

Dukungan teori konstruktivisme Piaget juga tercermin dalam penggunaan media ini, di mana anak diberi ruang untuk mengkonstruksi makna melalui manipulasi objek dan pengalaman konkret. Dalam konteks ini, Pick Me Up berperan sebagai alat bantu belajar yang memungkinkan anak membangun pemahaman melalui representasi visual dan aktivitas fisik. Temuan ini juga sejalan dengan penelitian Putri et al. (2020) dan Wulandari et al. (2021) yang menyatakan bahwa media berbasis permainan edukatif mampu meningkatkan perhatian dan pemahaman anak PAUD. Demikian pula, Lestari (2021) menyebutkan bahwa media interaktif yang dirancang sesuai dunia anak mampu meningkatkan kompetensi sosial dan komunikasi.

Keunggulan Media Pick Me Up antara lain:

- Desain yang ramah anak (ergonomis, warna cerah, bahan aman)
- Dapat digunakan secara individu maupun kelompok
- Fleksibel untuk pengembangan tema lain
- Dapat digunakan sebagai alat asesmen informal (melihat pemahaman anak dari pilihan tempelannya)

Keterbatasan media ini terletak pada aspek reproduksi massal. Karena dibuat manual, dibutuhkan waktu dan biaya tertentu untuk menduplikasi dalam jumlah besar. Namun, secara pedagogis, media ini terbukti sangat efektif.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil validasi ahli, uji coba media, serta analisis data, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Pick Me Up tema Kendaraanku sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran anak usia dini. Media ini terbukti mampu meningkatkan aktivitas belajar, partisipasi, antusiasme, dan kemandirian anak dalam memahami konsep kendaraan secara tematik dan menyenangkan. Pengembangan media ini menggunakan model Plomp yang terdiri dari tahapan preliminary research, development/prototyping, dan assessment. Pada tahap awal, ditemukan kebutuhan nyata terhadap media pembelajaran interaktif di TK Pandu Ilmi Persada. Media divalidasi oleh ahli dengan hasil sangat baik dari segi desain, isi, dan kesesuaian dengan tahap perkembangan anak. Penerapan media menunjukkan hasil positif terhadap proses pembelajaran dan interaksi di kelas.

Secara pedagogis, media Pick Me Up mendukung pendekatan belajar melalui bermain (learning through play) dan selaras dengan prinsip Merdeka Belajar, yang memberikan kebebasan anak untuk mengeksplorasi dan membangun pemahamannya sendiri. Media ini tidak hanya mendukung pencapaian capaian pembelajaran, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir, komunikasi, serta sosial emosional anak. Dengan demikian, media ini direkomendasikan untuk digunakan lebih luas dalam pembelajaran PAUD, khususnya pada tema yang berkaitan dengan pengelompokan atau klasifikasi. Guru juga dapat mengadaptasi model media ini untuk tema lain guna memperkaya pengalaman belajar anak yang bermakna.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh responden yang telah meluangkan waktu untuk berpartisipasi dalam penelitian ini, sehingga data yang diperlukan dapat terkumpul dengan baik.

REFERENSI

- [1] Putri, A. R., dkk. (2020). Pengembangan Media Visual dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 4(1), 34–42.
- [2] Sari, D. P., & Andriani, R. (2019). Media Edukatif dalam Pembelajaran Tematik PAUD. *Jurnal Obsesi*, 3(2), 80–88.
- [3] Wulandari, E., et al. (2021). Media Pembelajaran Interaktif untuk Anak PAUD. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(3), 100–109.
- [4] Yuliani, K. S. (2018). Kurikulum PAUD Berbasis Merdeka Belajar. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 12(1), 55–63.
- [5] Hapsari, I. (2020). Penggunaan Media Gambar dalam Mengenalkan Konsep Kendaraan pada Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 23–29.
- [6] Ramadhani, T. & Nurjanah, S. (2022). Analisis Implementasi Merdeka Belajar pada PAUD. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 6(1), 70–78.
- [7] Lestari, P. (2021). Pembelajaran Berbasis Tematik Integratif di TK. *Jurnal Edukasi Anak*, 7(1), 40–47.
- [8] Maulida, H. (2019). Pengaruh Media Interaktif terhadap Perkembangan Kognitif Anak. *Jurnal Ilmiah PG-PAUD*, 3(2), 51–58.
- [9] Anisa, S., & Fitri, M. (2020). Media Tempel Edukatif untuk TK. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak*, 4(1), 35–42.
- [10] Kusumawati, R. (2023). Desain Media Edukatif Berbasis Velcro. *Jurnal Inovasi Pendidikan Anak*, 2(2), 88–95.
- [11] Fauziah, I. (2017). Efektivitas Media Permainan Edukatif di PAUD. *Jurnal PAUD Holistik*, 3(1), 26–32.
- [12] Kurniasari, H. (2024). Evaluasi Pengembangan Media Belajar Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Nasional*, 8(1), 12–19.