

MENGENAL PROFESI KELAUTAN DAN KEMARITIMAN PADA ANAK USIA DINI MELALUI BERMAIN PERAN

Dewi Mahastuti, Komarudin
Universitas Negeri Malang

Abstrak: Salah satu capaian pembelajaran pendidikan anak usia dini yang harus dicapai adalah mengenal profesi-profesi di sekitar lingkungan di sekitar siswa. Sebagai sekolah yang berdekatan dengan daerah pesisir di Surabaya Timur, maka siswa-siswi TK Mutiara Bangsa Surabaya perlu diperkenalkan dengan profesi kelautan dan kemaritiman seperti nelayan, pedagang ikan, dan berbagai macam hasil tangkapannya. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode sosiodrama atau bermain peran. Kegiatan ini diikuti oleh 26 siswa, terdiri dari TK A1 sebanyak 14 anak dan TK A2 sebanyak 12 anak. Hasil dari kegiatan bermain peran, antara lain: (1) kegiatan bermain peran dapat meningkatkan wawasan serta pemahaman siswa terhadap profesi nelayan, pedagang dan pembeli, serta berbagai jenis ikan hasil tangkapan nelayan; (2) melalui kegiatan bermain peran sebagai pedagang dan pembeli, siswa mengetahui besaran uang, harga ikan dan juga memahami bagaimana proses jual beli yang terjadi di pasar ikan; (3) wawasan siswa terkait lingkungan laut meningkat dengan mengetahui bagaimana suasana di laut, bagaimana bentuk perahu, bagaimana berpakaian nelayan, dan mengetahui proses alur terjadinya jual beli di pasar ikan.

Kata Kunci: profesi kelautan dan kemaritiman, anak usia dini, bermain peran

A. PENDAHULUAN

Standar proses pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) mencakup perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, evaluasi pembelajaran, dan pengawasan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran dilakukan dengan pendekatan dan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, karakteristik anak, dan budaya lokal. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan melalui bermain secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, kontekstual, dan berpusat pada anak untuk berpartisipasi aktif serta memberikan keleluasaan bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis anak. Interaktif merupakan poses pembelajaran yang mengutama-

kan interaksi antara anak dengan anak, anak dengan pendidik, serta anak dengan lingkungannya. Inspiratif merupakan proses pembelajaran yang mendorong perkembangan daya imajinasi anak. Menyenangkan merupakan proses pembelajaran yang dilakukan dalam suasana bebas dan nyaman untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kontekstual merupakan proses pembelajaran yang terkait dengan tuntutan lingkungan alam dan sosial budaya. Berpusat pada anak merupakan proses pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan karakteristik, minat, potensi, tingkat perkembangan dan kebutuhan anak.

Surabaya Timur merupakan daerah yang berdekatan dengan wilayah pesisir atau laut, sehingga siswa PAUD seyogianya dikenalkan dengan berbagai macam wawasan terkait kelaut-

*Corresponding Author.

e-mail: dewi.mahastuti2201139@students.um.ac.id

an dan kemaritiman. Siswa yang mengenal wilayah tempat tinggalnya dengan baik akan lebih mudah untuk dapat beradaptasi dan menyesuaikan diri dengan kebiasaan masyarakat setempat. TK Mutiara Bangsa merupakan sekolah yang cukup banyak siswanya dari berbagai kalangan, terutama menengah ke atas. Siswa-siswa saat ini kurang tertarik dan mengenal profesi seperti nelayan dan pedagang ikan, karena siswa lebih banyak tinggal di perumahan, meski tempatnya berdekatan dengan laut.

Menurut hasil wawancara dengan Kepala Sekolah TK Mutiara Bangsa, siswanya belum dikenalkan dengan profesi yang bergerak di bidang kelautan dan kemaritiman, dan siswa juga belum pernah melakukan transaksi jual beli. Hal ini diperkuat dengan hasil pre-test yang dilakukan dengan cara tanya jawab di awal sesi pembelajaran, dan hasilnya menyatakan bahwa 50% siswa kelas A maupun kelas B belum mengetahui apa saja profesi di bidang kelautan dan kemaritiman itu, bagaimana cara bekerjanya nelayan, bagaimana langkah setelah nelayan dapat ikan, dan bagaimana proses menjual ikan di pasar serta macam-macam jenis ikan yang dijual di pasar.

Pada dasarnya, profesi sangat perlu diajarkan ke anak-anak sejak dini, sehingga mereka jadi mengerti apa saja profesi yang bisa dijadikan untuk cita-citanya. Mayoritas orang tua hanya mengenalkan profesi secara umum saja kepada anaknya. Rasmalina dan Baroto (2016) mengatakan bahwa tidak salah apabila anak-anak ditanya cita-citanya dan menjawab memilih profesi sebagai dokter, polisi, tentara, dan sebagainya. Orang tua lebih bangga memperkenalkan profesi yang memiliki jabatan tinggi daripada profesi yang berperan penting dalam lingkungan dan masyarakat. Tanpa disadari mereka mengajarkan profesi kepada anak berdasarkan kekayaan dan materi, bukan dari perjuangan maupun idealisme

suatu profesi. Hanafri dkk. (2017) berpendapat bahwa tujuan dari pengenalan profesi kepada anak yaitu agar anak-anak juga bisa menghargai dan memandang rendah profesi orang lain, dan menggali potensi yang ada pada diri mereka sendiri. Selain itu penting untuk mengenal profesi di lingkungan siswa tinggal supaya siswa mampu beradaptasi dengan baik. Lebih lanjut Bintoro dan Wahyu (2015) mengemukakan bahwa anak TK yang menginjak usia 4–6 tahun sudah mulai mengalami masa peka untuk menerima upaya dalam mengembangkan potensinya. Anak perlu dibimbing oleh orang tua agar mereka mampu memahami dunia seisinya dan bisa melakukan keterampilan yang dibutuhkan untuk hidup di masyarakat sekitarnya.

Berdasarkan temuan tersebut, maka memperkenalkan profesi kepada anak usia dini sangat diperlukan sebagai solusi dalam meningkatkan wawasan anak terutama profesi yang ada di lingkungan sekitar anak (profesi kelautan dan kemaritiman). Memperkenalkan profesi anak hendaknya dilakukan dengan cara yang menyenangkan supaya mudah dipahami oleh anak. Salah satu upaya yang digunakan untuk meningkatkan wawasan anak dalam mengetahui profesi di bidang kelautan dan kemaritiman yaitu menggunakan metode bermain peran (*role playing*). Metode bermain peran (*role playing*) diterapkan pada anak usia 4–5 tahun dengan menerapkan prinsip-prinsip belajar yang mudah dipahami oleh anak, karena itu diperlukan kreativitas dan inovasi metode pembelajaran yang mampu membuat anak tertarik dan berperan aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga pemahaman anak menjadi meningkat (Sulistiani, Mustamiah, & Mahastuti, 2018).

Metodik di TK Depdikbud mengatakan bahwa, metode bermain peran adalah memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda di sekitar anak dengan tujuan untuk mengembangkan daya

khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan pengembangan yang dilaksanakan. Sebagai individu manusia memiliki karakteristik yang khas dan unik yang tidak dimiliki oleh individu mana pun. Bermain peran (*role playing*) ialah teknik belajar yang dapat dilakukan oleh siswa dengan memainkan peranan dalam dramatisasi mengenai masalah sosial atau psikologis. Menurut Clawson, & Haskins, (2010) menjelaskan bahwa, permainan drama atau sosiodrama yaitu permainan yang melibatkan bermain peran sosial dengan orang lain dan merujuk pada permainan pura-pura anak saat dua atau lebih anak mengemban peran berkaitan dan saling berinteraksi. Dari definisi para ahli tersebut dapat disimpulkan Metode bermain peran (*role playing*) adalah suatu metode pembelajaran dengan melakonkan atau memerankan tokoh dalam suatu cerita. Bermain peran dalam proses pembelajaran dikatakan sebagai usaha memecahkan masalah (diri/sosial) melalui serangkaian tindakan pemeranan. Ditinjau dari tujuan pendidikan, maka diharapkan anak dapat (1) mengeksplorasi perasaan-perasaan; (2) memperoleh wawasan (*insight*) tentang sikap-sikap, nilai-nilai, dan persepsinya; (3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi (Beaty, 2013). Jenis kegiatan bermain peran di Taman Kanak-kanak (TK) menurut Depdikbud adalah bermain peran sebagai seorang pemberi jasa, seperti dokter, tukang pos, tukang sayur, nelayan dan sebagainya. Dalam pelaksanaannya dapat menggunakan alat-alat atau sarana yang diperlukan, antara lain ruang tamu, ruang makan, tempat tidur boneka, ruang dapur, beserta pelengkap.

Kegiatan bermain peran di TK di samping fantasi dan emosi yang menyertai permainan itu, anak belajar berbicara sesuai dengan peran yang dimainkan, belajar mendengarkan dengan baik, dan melihat hubungan antara berbagai

peran yang dimainkan bersama. Menurut Ujianti (2016), metode bermain peran (*role playing*) dilihat dari jenisnya, dibedakan menjadi dua yaitu bermain peran mikro dan bermain peran makro. Bermain peran makro yaitu anak berperan sesungguhnya dan menjadi seseorang atau sesuatu. Saat anak memiliki pengalaman sehari-hari dengan bermain peran makro, anak belajar berbagai macam keterampilan pra-akademis, seperti mendengarkan, tetap dalam tugas, menyelesaikan masalah, dan bermain bekerjasama dengan teman lain. Bermain peran mikro yaitu anak memegang atau menggerak-gerakkan benda berukuran kecil untuk menyusun sebuah adegan. Saat anak bermain peran mikro, anak belajar untuk menghubungkan dan mengambil sudut pandang dari orang lain.

Berdasarkan penjelasan di atas maka TK Mutiara Bangsa diberikan pengenalan profesi kelautan dan kemaritiman dengan metode bermain peran.

B. METODE PELAKSANAAN

Metode yang dipakai dalam kegiatan ini adalah metode sosiodrama atau bermain peran. Menurut Priyandono (2018), sosiodrama adalah salah satu bentuk kegiatan yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana pengajaran dengan cara menayangkan masalah dalam situasi tertentu dengan gerak dan dialog. Manfaat sosiodrama bagi siswa dalam pendidikan, yaitu menyadari keterlibatannya dalam persoalan hidup, mendapatkan kesempatan dalam pembentukan watak, terlatih berkomunikasi dengan baik dan benar, serta terlatih berpikir cepat, baik, dan benar. Dalam hal ini permasalahan yang diangkat adalah profesi kelautan dan kemaritiman yang dekat dengan lingkungan sekitar siswa. Siswa diajak bermain peran menjadi nelayan, pedagang/pembeli, dan mengenal berbagai macam jenis ikan. Siswa dibagi dalam tiga

kelompok yaitu kelompok nelayan, pedagang ikan dan pembeli. Setiap kelompok akan bertukar tempat agar semua pernah merasakan menjadi nelayan, pedagang, dan pembeli.

Menurut Ramayulis (2015), langkah-langkah dalam pembelajaran menggunakan metode bermain peran adalah sebagai berikut.

1. **Persiapan**, yaitu mempersiapkan masalah situasi hubungan sosial yang akan diperagakan atau memilih tema cerita, dan menjelaskan mengenai peranan-peranan yang akan dimainkan oleh siswa.
2. **Penentuan perilaku**, yaitu memberikan dorongan kepada peserta didik untuk bermain peran dengan memberikan petunjuk atau contoh yang sederhana agar mereka siap mental.
3. **Penentuan pelaku atau pemeran**, yaitu para pelaku memainkan peranan sesuai dengan imajinasi atau daya tanggap masing-masing siswa.
4. **Diskusi**, yaitu dilanjutkan dengan diskusi yang dipimpin oleh guru. Diskusi berkisar pada tingkah laku para pemeran dalam hubungannya dengan tema cerita sehingga terhadirlah suatu pembicaraan berupa tanggapan, pendapat, dan beberapa kesimpulan.

5. **Ulangan permainan**, yaitu saran-saran atau kesimpulan-kesimpulan yang diperoleh dari hasil diskusi.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun pelaksanaan kegiatan mengenal profesi kelautan dan kemaritiman pada anak usia dini melalui bermain peran mengikuti langkah-langkah yang dikemukakan oleh Ramayulis (2015) sebagai berikut.

1. Persiapan

Dalam tahap persiapan ini, fasilitator melakukan beberapa hal sebagai berikut.

1. Menyiapkan model

Model yang diikutsertakan dalam kegiatan bermain peran ini adalah seluruh murid TK A yang berjumlah 35 anak, namun pada hari itu yang masuk sekolah 26 anak, terdiri dari TK A1 sebanyak 14 anak dan TK A2 sebanyak 12 anak.

2. Mempersiapkan perlengkapan permainan

Perlengkapan yang diperlukan, antara lain empat buah kapal kardus, topi caping, ikan-



Gambar 1 Persiapan Perlengkapan dan Bahan

ikanan dari kertas yang terdiri dari ikan tuna, tongkol, lumba lumba, hiu, kakap merah, kakap ekor kuning, ikan badut, kerapu, kuda laut, kepiting, ubur-ubur, uang mainan pecahan Rp 2000, Rp 5000, Rp 10.000 dan Rp 20.000, serta keranjang.

3. Menyediakan bahan

Bahan yang dibutuhkan, antara lain kardus bekas, kertas HVS A4, kertas manila, kertas sukun warna merah, kuning, hijau, biru, dan tali rafia.

4. Menentukan waktu dan tempat pelaksanaan pada hari Sabtu, mulai pukul 07.30–10.00 di TK Mutiara Bangsa Surabaya.

2. Penentuan perilaku

Guru melakukan opening yaitu dengan memperkenalkan tim fasilitator ke siswa, memulai kegiatan dengan berdoa, dan menjelaskan mengenai aturan dalam bermain peran. Adapun aturannya adalah sebagai berikut.

1. Masing-masing bagian waktunya kurang lebih lima menit.
2. Setelah waktunya habis di satu bagian maka akan bergeser pada kelompok berikutnya sesuai arahan fasilitator penanggung jawab tiap kelompok.
3. Siswa bekerjasama dan saling membantu bila ada temannya yg mengalami kesulitan.
4. Siswa boleh bertanya pada fasilitator bila ada yg belum dipahami.
5. Proses jual beli akan dibantu kakak fasilitator.

3. Penentuan pelaku atau pemeran

Sebelum siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk memainkan peran, siswa menonton video singkat terkait kehidupan masyarakat pesisir, dan bernyanyi lagu ikanku yang dipandu oleh fasilitator. Aktivitas ini bertujuan untuk memperkenalkan profesi yang akan dimainkan oleh siswa, yaitu sebagai nelayan, pedagang, dan pembeli.



Gambar 2 Opening Bermain Peran



Gambar 3 Siswa Menonton Video Kehidupan Masyarakat Pesisir

Selanjutnya siswa bermain peran dengan sistem bergantian terhadap tiga profesi yang ditetapkan sebagai berikut.

a. Nelayan

Siswa diajak menaiki perahu yang terbuat dari kardus, sambil mengambil ikan yang ada di sekitarnya. Siswa seakan-akan menjadi nelayan dengan menggunakan topi caping khas dari nelayan. Salah satu sudut kelas di buat seperti

suasana laut, dan ikan-ikan dari kertas juga di sebarakan agar bisa diambil oleh siswa. Ada beberapa jenis ikan yang dipersiapkan antara lain ikan tongkol, ikan tengiri, cumi-cumi, ikan kakap, dan bintang laut.

b. Pedagang

Siswa membeli ikan dari tangkapan nelayan menggunakan uang mainan, kemudian siswa mengelompokkan ikan sesuai jenisnya, dan kemu-



Gambar 4 Bermain Peran Sebagai Nelayan



Gambar 5 Bermain Peran sebagai Pedagang

dian dijual. Siswa belajar untuk menawarkan dagangannya dan bagaimana cara melayani para pembeli.

c. Pembeli

Siswa diajak untuk menawar dan membeli ikan yang dijual dengan uang mainan. Siswa belajar mengenal besaran uang, cara menawar, dan membeli ikan.

4. Diskusi

Dilanjutkan dengan diskusi yang dipimpin oleh guru. Diskusi berkisar pada tingkah laku para pemeran dalam hubungannya dengan tema cerita, sehingga terhadirlah suatu pembicaraan berupa tanggapan, pendapat, dan beberapa kesimpulan. Dalam hal ini guru dan fasilitator mendampingi siswa secara langsung sehingga apabila ada siswa yang bertanya, fasilitator langsung memberikan respons.



Gambar 6 Bermain Peran sebagai Pembeli



Gambar 7 Fasilitator Mendampingi dan Berdiskusi dengan Siswa Secara Langsung

5. Ulangan permainan

Saran-saran atau kesimpulan-kesimpulan yang diperoleh dari hasil diskusi dilakukan dalam bentuk evaluasi secara verbal. Hasilnya dapat dilihat pada Tabel 1.

Untuk memperkuat perilaku atau pemahaman yang sudah dibentuk, selanjutnya kegiatan bermain peran ini ditutup dengan gerak dan lagu Gemari.

Tabel 1 Hasil Evaluasi Secara Lisan terhadap Siswa

No.	Kegiatan	Hasil Pre-Test	Hasil Post-Test
1	Menjadi nelayan. Siswa diminta untuk menaiki perahunya dan menggunakan topi caping kemudian diminta mengikuti instruksi guru untuk berlayar mengitari lautan yang sudah disediakan dan menangkap ikan yang ada sebanyak-banyaknya, setelah kurang lebih lima menit nelayan diminta untuk menepi dan meletakkan ikan di ember yang sudah disediakan sesuai dengan jenisnya	Anak belum bisa menjawab dan mengetahui profesi nelayan, apa saja yang dilakukan nelayan ketika berlayar, apa saja jenis ikan yang ada.	Anak bisa menjawab dan mengetahui profesi nelayan, apa saja yang dilakukan nelayan ketika berlayar, apa saja jenis ikan yang ada.
2	Menjadi pedagang ikan Siswa diminta untuk membeli ikan dari nelayan sesuai dengan jenis ikannya, dan berapa jumlahnya serta berapa uangnya (dibantu guru), kemudian pedagang membawa ikannya di pasar menata dagangannya sesuai jenis ikannya di meja dagangan, lalu menawarkan ikannya, menjual bila ada yang beli dan memberi kembalian bila ada yang butuh kembalian. Waktu kurang lebih lima menit	Anak belum bisa menjawab tentang pedagang ikan itu kerjanya apa saja, bagaimana proses jual beli, bagaimana menawarkan dagangannya, dan mengenal besaran uang.	Anak bisa menjawab tentang pedagang ikan itu kerjanya apa saja, bagaimana proses jual beli, bagaimana menawarkan dagangannya, dan mengenal besaran uang.

3	Menjadi pembeli Siswa diberikan sejumlah uang yang harus dibelanjakan sesuai hatinya sesuai uang yang dimilikinya. Siswa diajarkan untuk bagaimana cara membeli barang dari pedagang, menawar dan memberikan uangnya serta menghitung kembalian uangnya. Waktu kurang lebih lima menit.	Anak belum bisa menjawab tentang pedagang ikan itu kerjanya apa saja, bagaimana proses jual beli, bagaimana menawarkan dagangannya, dan mengenal besaran uang.	Anak bisa menjawab tentang pedagang ikan itu kerjanya apa saja, bagaimana proses jual beli, bagaimana menawarkan dagangannya, dan mengenal besaran uang.
4	Masing-masing kelompok setelah itu saling roling tempat, sehingga masing-masing pernah merasakan hal yang sama.		

D. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih pada kepala sekolah dan guru TK Mutiara Bangsa Surabaya yang telah memberikan kesempatan kepada tim pengabdian masyarakat untuk berbagi ilmu dan kemanfaatan, sehingga pelaksanaan pengabdian masyarakat dapat berjalan dengan lancar. Rasa terima kasih juga disampaikan kepada seluruh siswa-siswi yang terlibat langsung untuk memainkan peran sebagai nelayan, pedagang ikan, dan pembeli sehingga kegiatan ini dapat berjalan dengan penuh antusias dan terlaksana dengan baik.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan pada sesi akhir kegiatan bermain peran, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Kegiatan bermain peran dapat meningkatkan wawasan serta pemahaman siswa terhadap profesi nelayan, pedagang dan pembeli, serta berbagai jenis ikan hasil tangkapan nelayan.
2. Melalui kegiatan bermain peran sebagai pedagang dan pembeli, siswa mengetahui besaran uang, harga ikan dan juga memahami bagaimana proses jual beli yang terjadi di pasar ikan.
3. Wawasan siswa terkait lingkungan laut meningkat dengan mengetahui bagaimana sua-

sana di laut, bagaimana bentuk perahu, bagaimana berpakaian nelayan, dan mengetahui proses alur terjadinya jual beli di pasar ikan.

F. DAFTAR RUJUKAN

- Bintoro, Y. & Wahyu, P. (2015). Game Edukasi Pengenalan Transportasi dan Pekerjaan dalam Bahasa Inggris untuk Taman Kanak-Kanak Menggunakan Flash (Studi Kasus: TK ABA Pokoh). *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia 2015*.
- Clawson, J. G. S. & Haskins, M. E. (2010). *Role-Playing. In Teaching Management*. UK: Cambridge University Press <https://doi.org/10.1017/CBO9780511617850.010>.
- Hanafri, M., Syaiphul, R., & Kholifatun, N. (2017). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenalan Profesi Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash CS6. *Jurnal Sisfotek Global*. 7(2).
- Sulistiani, W., Mustamiah, D., & Mahastuti, D. (2018). *Menyusun Pembelajaran Moral (Mengarang Cerita untuk Anak Usia Taman Kanak-Kanak)*. Sepilar.
- Papalia, E. D., Olds, S. W., & Feldman, R. D. (2009). *Human Development* (Eleventh Edition). New York: McGraw-Hill.
- Priyandono. (2018). *Mendidik Tanpa Batas Ruang dan Waktu*. Bandung: Rasi.

- Ramayulis. (2005). *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kalam Mulia.
- Rasmalina, R. & Baroto, I. (2016). Perancangan Aplikasi Mobile Pengenalan Ragam Profesi sebagai Referensi Cita-Cita untuk Anak Usia 10–12 Tahun, Seri Kesehatan: Profesi Dokter Hewan dan Ahli Gizi. *Jurnal Teknik ITS*, 5(2), F399–F404.
- Ujianti, P. R. (2016). Pengaruh Metode Bermain Peran (Role Playing) terhadap Kemampuan Berbicara pada Anak Kelompok A. *Singara*, Vol. 4, No. 2, Tahun 2016.