

BAHAN AJAR PENDIDIKAN

MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI



**Oleh:
TIM DOSEN**

**PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PG-PAUD)
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
IKIP SILIWANGI
2019**

BAB I HAKIKAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN

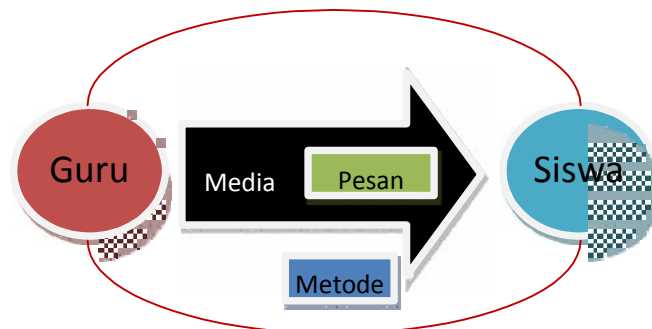
Pembelajaran merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan agar dapat mempengaruhi para siswa mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Tujuan pendidikan pada dasarnya mengantarkan para siswa menuju pada perubahan-perubahan tingkah laku baik intelektual, moral, maupun sosial anak agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial. Dalam mencapai tujuan tersebut siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur guru melalui proses pembelajaran.

Lingkungan belajar yang diatur oleh guru mencakup tujuan pembelajaran, bahan pembelajaran, metodologi pembelajaran, dan penilaian pembelajaran. Secara khusus terkait metodologi pembelajaran, aspek ini terkait dengan dua hal yang saling menonjol yaitu metode dan media pembelajaran. Media memiliki kedudukan yang sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Media dalam proses pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Berbagai penelitian yang dilakukan terhadap penggunaan media dalam pembelajaran sampai pada kesimpulan, bahwa proses dan hasil belajar pada siswa menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pembelajaran tanpa media dengan pembelajaran menggunakan media. Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pembelajaran.

Jika ditinjau dari perpektif komunikasi, pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran/media dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran ataupun didikan yang ada dalam kurikulum, sumber pesannya bisa guru, siswa, orang lain ataupun penulis buku dan produser media; salurannya adalah media pendidikan dan penerima pesannya adalah siswa atau juga guru.

Secara sederhana pembelajaran sebagai proses komunikasi tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1.1
Hubungan antara pesan dan media

Pesan berupa isi ajaran dan didikan yang ada di kurikulum dituangkan oleh guru atau sumber lain kedalam media dalam bentuk-bentuk simbol komunikasi baik simbol verbal (kata-kata lisan atau tertulis) maupun simbol non verbal atau visual. Selanjutnya penerima pesan (bisa siswa atau guru) menafsirkan simbol-simbol komunikasi tersebut sehingga pesan.

Ada kalanya penafsiran tersebut berhasil, ada kalanya tidak. Penafsiran yang gagal atau kurang berhasil berarti kegagalan atau kurangberhasilan dalam memahami apa-apa yang didengar, dibaca, atau dilihat, dan diamatinya. Untuk mengatasi kegagalan komunikasi tersebut maka dapat dibantu dengan pemanfaatan media pembelajaran.

Peran media dalam pembelajaran khususnya dalam pendidikan anak usia dini semakin penting artinya mengingat perkembangan anak pada saat itu berada pada masa berfikir konkrit. Oleh karena itu salah satu prinsip pendidikan untuk anak usia dini harus berdasarkan realita artinya bahwa anak diharapkan dapat mempelajari sesuatu secara nyata. Dengan demikian dalam pendidikan untuk anak usia dini harus menggunakan sesuatu yang memungkinkan anak dapat belajar secara konkrit. Prinsip tersebut mengisyaratkan perlunya digunakan media sebagai saluran penyampai pesan-pesan pendidikan untuk anak usia dini. Seorang guru pada saat menyajikan informasi kepada anak usia dini harus menggunakan media agar informasi tersebut dapat diterima atau diserap anak dengan baik dan pada akhirnya diharapkan terjadi perubahan-perubahan perilaku berupa kemampuan-kemampuan dalam hal pengetahuan, sikap, dan keterampilannya.

A. Pengertian Media Pendidikan

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "*medium*" yang secara harfiah berarti "*perantara*" yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Berikut ini pendapat para ahli dan organisasi profesi tentang pengertian media.

No.	Nama Ahli	Definisi Media
1	Association of Education and Communication Technology (AECT, 1977)	: Segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi.
2	Gagne (1970)	: Berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.
3	Briggs (1970)	: Segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh-contohnya.
4	Schramm (1977)	: Teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pendidikan.
5	National Education Association (NEA, 1969)	: Bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca.
6	Heinich, Molenda, dan Russell (1993)	: Alat saluran komunikasi seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak (<i>printed materials</i>), komputer, dan instruktur.
7	Sadiman, A.S. (1993)	: Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang fikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi

B. Manfaat Media Pendidikan

Banyak manfaat yang dapat diperoleh dengan memanfaatkan media dalam pembelajaran yaitu:

1. Pesan/informasi pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih jelas, menarik, kongkrit dan tidak hanya dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka (verbalistis).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. Misalnya objek yang terlalu besar dapat digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film atau model. Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu dapat ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, dan lain-lain. Objek yang terlalu kompleks dapat disajikan dengan model, diagram dan lain-lain.
3. Meningkatkan sikap aktif siswa dalam belajar.
4. Menimbulkan kegairahan dan motivasi dalam belajar.
5. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan.
6. Memungkinkan siswa belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
7. Memberikan perangsang, pengalaman dan persepsi yang sama bagi siswa.

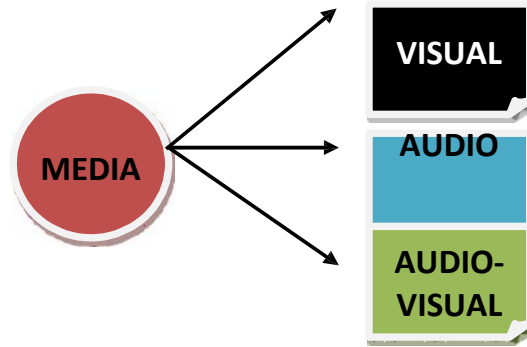
Sementara itu Kemp dan Dayton (1985) mengemukakan beberapa manfaat media yaitu:

1. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar
2. Pembelajaran dapat lebih menarik
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar
4. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek
5. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
6. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan dimana pun diperlukan
7. Sikap positif siswa terhadap materi pelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan
8. Peranan guru ke arah yang positif

C. Jenis Media Pendidikan

Keragaman dan jenis media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran sangat banyak dan variatif oleh karena itu dalam perkembangannya timbul usaha-usaha untuk mengelompokkan dan mengklasifikasi media-media tersebut menurut kesamaan ciri atau karakteristiknya. Para ahli yang tercatat dalam proses pengkalifikasian tersebut antara lain: Rudy Bretz, Duncan, Briggs, Gagne, Edling, Schramm, Allen, dan lain-lain. Namun demikian dari beberapa pengelompokkan media yang mereka lakukan belum terdapat suatu kesepakatan tentang klasifikasi atau taksonomi media yang berlaku umum dan mencakup segala aspeknya, khususnya untuk suatu sistem pembelajaran. Bahkan tampaknya memang tidak pernah akan ada sistem pengelompokkan yang sah dan berlaku umum.

Berkaitan dengan hal tersebut, dalam bahan ajar ini jenis media tersebut akan dibagi menjadi tiga kelompok besar sebagaimana yang digambarkan dalam bagan berikut.



Gambar 1.2
Klasifikasi Media Pembelajaran

Dari bagan di atas, kita dapat melihat bahwa media pendidikan dapat dikelompokkan menjadi tiga bagian, yaitu media visual, media audio, dan media audio-visual. Di bawah ini secara singkat diuraikan keterangan dari masing-masing jenis dan karakteristik media pendidikan tersebut.

1. *Media Visual*

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat. Jenis media visual ini nampaknya yang paling sering digunakan oleh guru pada lembaga pendidikan anak usia dini untuk membantu menyampaikan isi dari tema pendidikan yang sedang dipelajari. Media visual terdiri atas media yang dapat diproyeksikan (*projected visual*) dan media yang tidak dapat diproyeksikan (*non-projected visual*).

Media visual yang diproyeksikan pada dasarnya merupakan media yang menggunakan alat proyeksi (disebut proyektor) di mana gambar atau tulisan akan nampak pada layar (*screen*). Media proyeksi ini bisa berbentuk media proyeksi diam misalnya gambar diam (*still pictures*) dan proyeksi gerak misalnya gambar bergerak (*motion pictures*). Alat proyeksi tersebut membutuhkan aliran listrik dan membutuhkan ruangan tertentu yang cukup memadai.

Jenis-jenis alat proyeksi yang biasa digunakan untuk menyampaikan pesan pendidikan untuk anak usia dini antaranya: OHP (*overhead projection*) dan slaid suara (*soundslide*). Pada lembaga PAUD yang ada di daerah perkotaan yang memiliki kemampuan untuk mengadakan alat proyeksi ini tentu sangat menguntungkan sebab pembelajaran bisa ditata lebih menarik perhatian dibandingkan dengan media yang tidak diproyeksikan. Namun pada umumnya lembaga PAUD di daerah-daerah tertentu, terutama di pedesaan, belum memungkinkan untuk mengadakan media proyeksi ini sebab masih dianggap sangat mahal harganya. Di samping itu diperlukan juga kemampuan-kemampuan khusus yang memadai dari para guru untuk menggunakan dan memelihara alat proyeksi tersebut.

Media visual yang tidak diproyeksikan terdiri atas media gambar diam/mati, media grafis, media model, dan media realia. Coba Anda perhatikan beberapa karakteristik dari masing-masing media tersebut di bawah ini.

- a. Gambar diam atau gambar mati adalah gambar-gambar yang disajikan secara fotografik atau seperti fotografik, misalnya gambar tentang manusia, binatang, tempat, atau objek lainnya yang ada kaitannya dengan bahan/isi tema yang diajarkan. Gambar diam ini ada yang sifatnya tunggal ada juga yang berseri yaitu berupa sekumpulan

gambar diam yang saling berhubungan satu dengan lainnya. Keuntungan yang bisa diperoleh dengan menggunakan media gambar diam ini, diantaranya (1) media ini dapat menerjemahkan ide/gagasan yang sifatnya abstrak menjadi lebih konkrit, (2) banyak tersedia dalam buku-buku, majalah, surat kabar, kalender, dsb. (3) mudah menggunakannya dan tidak memerlukan peralatan lain, (4) tidak mahal, bahkan mungkin tanpa mengeluarkan biaya untuk pengadaannya, (5) dapat digunakan pada setiap tahap kegiatan pendidikan dan semua tema. Ada beberapa kelemahan dari media ini yaitu terkadang ukuran gambar terlalu kecil jika digunakan pada kelas besar. Gambar diam juga merupakan media dua dimensi dan tidak bisa menimbulkan gerak.

- b. Media grafis adalah media pandang dua dimensi (bukan fotografik) yang dirancang secara khusus untuk mengkomunikasikan pesan-pesan pendidikan. Unsur-unsur yang terdapat dalam media grafis ini adalah gambar dan tulisan. Media ini dapat digunakan untuk mengungkapkan fakta atau gagasan melalui penggunaan kata-kata, angka serta bentuk simbol (lambang). Bila Anda akan menggunakan media grafis ini Anda harus memahami dan mengerti arti simbol-simbolnya, sehingga media ini akan lebih efektif untuk menyajikan isi tema kepada anak. Karakteristik media ini yaitu sederhana, dapat menarik perhatian, murah dan mudah disimpan dan dibawa. Jenis-jenis media grafis ini diantaranya: grafik, bagan, diagram, poster, kartun, dan komik.
- c. Media model adalah media tiga dimensi yang sering digunakan dalam kegiatan pendidikan untuk anak usia dini, media ini merupakan tiruan dari beberapa objek nyata, seperti objek yang terlalu besar, objek yang terlalu jauh, objek yang terlalu kecil, objek yang terlalu mahal, objek yang jarang ditemukan, atau objek yang terlalu rumit untuk dibawa ke dalam kelas dan sulit dipelajari wujud aslinya. Jenis-jenis media model diantaranya: model padat (*solid model*), model penampang (*cutaway model*), model susun (*build-up model*), model kerja (*working model*), mock-up dan diorama. Masing-masing jenis model tersebut ukurannya mungkin persis sama, mungkin juga lebih kecil atau lebih besar dengan objek sesungguhnya.
- d. Media realia merupakan alat bantu visual dalam pendidikan yang berfungsi memberikan pengalaman langsung (*direct experience*) kepada anak. Realia ini merupakan model dan objek nyata dari suatu benda, seperti mata uang, tumbuhan, binatang, dsb.

2. **Media Audio**

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak untuk mempelajari isi tema. Contoh media audio yaitu program kaset suara dan program radio. Penggunaan media audio dalam kegiatan pendidikan untuk anak usia dini pada umumnya untuk melatih keterampilan yang berhubungan dengan aspek-aspek keterampilan mendengarkan. Dari sifatnya yang auditif, media ini mengandung kelemahan yang harus diatasi dengan cara memanfaatkan media lainnya.

Terdapat beberapa pertimbangan yang harus diperhatikan apabila Anda akan menggunakan media audio untuk anak usia dini yaitu:

- a. Media ini hanya akan mampu melayani secara baik mereka yang sudah memiliki kemampuan dalam berpikir abstrak. Sedangkan kita mengetahui bahwa anak usia dini masih berpikir konkrit, oleh karena itu penggunaan media audio bagi anak usia dini perlu dilakukan berbagai modifikasi disesuaikan dengan kemampuan anak.
- b. Media ini memerlukan pemusatan perhatian yang lebih tinggi dibanding media lainnya, oleh karena itu jika akan menggunakan media audio untuk anak usia dini dibutuhkan teknik-teknik tertentu yang sesuai dengan kemampuan anak.

- c. Karena sifatnya yang auditif, jika Anda ingin memperoleh hasil belajar yang yang dicapai anak lebih optimal, diperlukan juga pengalaman-pengalaman secara visual. Kontrol belajar bisa dilakukan melalui penguasaan perbendaharaan kata-kata, bahasa, dan susunan kalimat.

3. *Media Audio-Visual*

Sesuai dengan namanya, media ini merupakan kombinasi dari media audio dan media visual atau biasa disebut media pandang-dengar. Dengan menggunakan media audio-visual ini maka penyajian isi tema kepada anak akan semakin lengkap dan optimal. Selain itu media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran dan tugas guru. Dalam hal ini guru tidak selalu berperan sebagai penyampai materi, karena penyajian materi bisa diganti oleh media. Peran guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar yaitu memberikan kemudahan bagi anak untuk belajar. Contoh dari media audio visual ini di antaranya program televisi/video pendidikan/instruksional, program slide suara, dsb.

BAB II PENGELOLAAN MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

A. Perencanaan Media Pembelajaran

Perencanaan merupakan hal yang sangat penting dilakukan dalam setiap kegiatan. Apapun jenis kegiatannya faktor perencanaan ini sangat penting untuk diperhatikan mengingat banyak kegiatan yang akhirnya kurang berhasil atau bahkan mengalami kegagalan dan tidak mencapai hasil yang maksimal akibat tidak direncanakan dengan baik. Banyak ahli yang mengatakan bahwa perencanaan yang baik adalah lima puluh persen keberhasilan. Pendapat tersebut menunjukkan bahwa perencanaan tidak boleh diabaikan dan dianggap sepele.

Perencanaan media pembelajaran dimulai dengan mengadakan identifikasi kebutuhan media di suatu lingkungan pendidikan anak usia dini. Kebutuhan-kebutuhan ini dirumuskan melalui observasi atau pengamatan, wawancara atau diskusi tentang masalah pendidikan khususnya masalah yang berkenaan dengan proses pembelajaran serta penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran anak usia dini.

Berdasarkan identifikasi kebutuhan tersebut guru atau calon guru memperoleh data tentang jenis-jenis media pembelajaran yang dibutuhkan untuk program pembelajaran anak usia dini. Jenis-jenis media yang diidentifikasi tersebut harus disesuaikan dengan tema, kemampuan dan tujuan yang diinginkan. Data kebutuhan ini dirinci untuk bahan pertimbangan dalam rencana pengadaan media pembelajaran.

Identifikasi kebutuhan media pembelajaran ini dapat dirancang oleh guru menurut contoh format sederhana sebagai berikut.

Tema / Sub Tema	Kemampuan/ Indikator Hasil Belajar	Sumber Belajar yang Dibutuhkan	Keterangan
Aku	Bahasa : - anak dapat menirukan kembali urutan angka, urutan kata (latihan pendengaran) - anak dapat mengikuti beberapa perintah sekaligus - anak dapat menggunakan dan menjawab pertanyaan apa, mengapa, dimana, berapa, bagaimana dan lain sebagainya. dan kemampuan-kemampuan berbahasa yang	Boneka tangan, boneka jari, dan lain-lain	Boneka tangan ini dapat dibuat dari bahan-bahan bekas, selanjutnya dirancang agar menjadi lebih menarik.

	lain. - dan seterusnya		
--	---------------------------	--	--

B. Pengadaan Media Pembelajaran

Pengadaan sumber belajar merupakan kelanjutan dari langkah perencanaan. Langkah ini merupakan langkah guru atau pihak sekolah mewujudkan perencanaan media pembelajaran yang telah dibuat. Sebaik apa pun perencanaan media pembelajaran yang dibuat jika guru tidak diwujudkan dan realisasikan dalam bentuk kegiatan selanjutnya yaitu pengadaan, maka perencanaan tersebut hanya merupakan daftar keinginan atau dokumen tertulis saja. Oleh sebab itu proses pengadaan menjadi sangat penting dilakukan sebagai proses selanjutnya sehingga kegiatan pembelajaran akan ditunjang dengan ketersediaan berbagai media pembelajaran.

Pengadaan sumber belajar dapat ditempuh melalui beberapa cara antara lain kegiatan pembelian, menerima sumbangan atau hadiah, dan yang paling penting mampu membuat atau produksinya sendiri.

1. Pembelian

Pembelian merupakan suatu kegiatan pengadaan media pembelajaran melalui transaksi pembelian. Pengadaan media pembelajaran melalui cara ini tentu berimplikasi pada dana atau biaya yang dibutuhkan. Biasanya pihak sekolah atau lembaga penyelenggara PAUD telah memiliki rencana anggaran untuk pembelian beberapa jenis media misalnya alat permainan untuk di dalam ruangan kelas. Untuk melakukan pembelian guru harus berkoordinasi dan menyampaikan rencana pembelian dan kebutuhannya itu kepada pimpinan lembaga pendidikan.

Pada saat menyampaikan permohonan pembelian kepada pimpinan lembaga pendidikan, guru perlu menjelaskan jenis-jenis sumber belajar yang akan dibeli dan mengemukakan alasan mengapa media pembelajaran tersebut perlu dibeli tentunya saja dengan menyertakan hasil identifikasi kebutuhan media pembelajaran yang telah disusun sebelumnya.

Oleh karena sekolah biasanya menghadapi keterbatasan dana, maka guru dituntut mampu memilih dan menentukan media pembelajaran apa saja yang harus lebih utama dibeli untuk kepentingan pembelajaran anak. Pemahaman guru terhadap media pembelajaran ini sangat penting mengingat guru harus memperhatikan kesesuaian media dengan kebutuhan perkembangan anak, ketepatan ukuran, warna dan kerapiahannya karena apabila tidak akurat maka tujuan yang hendak dicapai akan meleset.

2. Hadiah / Sumbangan

Penambahan koleksi sumber belajar dapat diperoleh dari hadiah, pemberian, hibah ataupun sumbangan dari berbagai pihak seperti instansi pemerintah, swasta ataupun perorangan. Sumbangan atau bantuan yang diterima ada kalanya tanpa diminta terlebih dahulu, namun ada juga yang dilakukan melalui permohonan dari pihak lembaga pendidikan.

Sumbangan biasanya diberikan oleh lembaga-lembaga tertentu yang memiliki kepedulian terhadap penyelenggaraan pendidikan anak-anak usia dini. Lembaga-lembaga seperti itu pada saat ini sangat banyak baik dari dalam maupun dari luar negeri.

Pengadaan sumber belajar melalui hadiah/sumbangan menuntut guru untuk secara aktif mencari berbagai informasi termasuk alamat lembaga atau institusi yang membuka peluang untuk memberikan bantuan. Pada umumnya, tindak lanjut dari bentuk pengadaan seperti ini adalah dalam bentuk jalinan kerjasama antara lembaga pemberi sumbangan dengan lembaga pendidikan penerima sumbangan.

3. Bekerjasama

Bekerja sendiri jauh lebih berat daripada bekerja sama. Bekerjasama antar lembaga tertentu menumbuhkan satu hasil yang lebih baik apabila kerjasama itu dilakukan secara terbuka, profesional, dan saling menguntungkan (*mutual benefits*).

Kerjasama ini bisa dalam bentuk pinjam meminjam media pembelajaran yang dimiliki oleh lembaga yang berbeda. Jika di tingkat kecamatan memiliki media pembelajaran tertentu, maka lembaga pendidikan dapat meminjamnya. Selain itu, jika media pembelajaran di suatu lembaga PAUD lebih lengkap dapat dipinjamkan ke lembaga PAUD yang lain.

Kerjasama juga dapat terjadi antar lembaga misalnya antar lembaga PAUD dengan dinas-dinas terkait seperti dinas pertanian, dinas kesehatan, dan lain-lain. Kerjasama dengan orang tua siswa juga sangat penting mengingat banyak orang tua yang mempunyai potensi untuk membantu lembaga pendidikan dalam berbagai bentuk. Apakah dalam bentuk materi atau dalam bentuk keahlian-keahlian atau pengetahuan lebih yang dapat dimanfaatkan oleh lembaga pendidikan.

4. Membuat

Pengadaan media pembelajaran dapat juga dilakukan melalui pembuatan yang dilakukan oleh guru. Pembuatan sendiri oleh guru memiliki kelebihan dalam hal guru dapat menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

Jika guru akan membuat media pembelajaran secara mandiri maka terlebih dahulu guru harus menganalisis program pembelajaran/kurikulum yang digunakan sehingga media yang dibuat sesuai dengan tuntutan dan kebutuhan program. Berdasarkan hasil analisis tersebut guru mengembangkan rancangan/desain media tersebut. Selanjutnya guru membuat media pembelajaran tersebut sesuai rancangan yang telah dibuat. Jika memungkinkan sebelum digunakan secara luas di lembaga pendidikan, terlebih dahulu dilakukan ujicoba terbatas sehingga keandalan media tersebut teruji.

C. Penyimpanan dan Pemeliharaan Media Pembelajaran

Menyimpan dan memelihara media pembelajaran di lembaga PAUD baik yang ada di dalam ruangan maupun yang ada di luar merupakan hal yang penting dilakukan oleh guru. Hal tersebut dikarenakan penggunaan media pembelajaran tersebut tentu tidak hanya untuk satu kali kegiatan belajar saja melainkan akan digunakan secara terus-menerus. Selain itu intensitas penggunaan media pembelajaran oleh anak juga akan sangat tinggi. Apalagi untuk media-media pembelajaran tertentu yang sangat disukai oleh anak.

Sehubungan dengan pentingnya fungsi penyimpanan dan pemeliharaan ini, guru harus mengetahui jenis media pembelajaran yang perlu disimpan dan dipelihara dengan baik. Cara anak meletakkan media pembelajaran di kelas tidak terlepas dari pengawasan guru. Guru juga harus memantau bagaimana cara anak memainkan media tersebut dan mengembalikan media tersebut pada tempatnya, karena anak harus dibiasakan bertanggung jawab terhadap media pembelajaran yang dimainkannya.

Agar pemakaian dapat bertahan, maka cara penyimpanan dan cara memeliharanya harus baik. Guru harus memperhatikan tingkat kelembaban ruang penyimpanan media atau ruangan kelas karena tempat yang lembab dapat menumbuhkan jamur dan merusak media pembelajaran. Dengan demikian perlu dipersiapkan tempat khusus, seperti rak-rak untuk meletakkan barang, lemari tertutup untuk menyimpan barang atau buku yang tidak digunakan sehari-hari.

Dalam pelaksanaan penyimpanan/pemeliharaan sumber belajar yang menunjang proses pembelajaran di lembaga PAUD hendaknya diperhatikan hal-hal sebagai berikut :

1. Untuk media pembelajaran yang terdapat diruang kelas, guru dapat melakukan bentuk-bentuk perawatan dan penyimpanan sebagai berikut :
 - Alat-alat seharusnya disimpan di tempat yang memenuhi syarat, tidak lembab, cukup ventilasi, dan diatur rapi dalam lemari alat atau rak alat.
 - Dalam penyimpanan ini harus diperhatikan juga jenis-jenis alat tersebut seperti buku dan kertas-kertas dalam lemari atau rak, alat peraga lainnya disimpan di tingkat yang sesuai dan aman.
 - Pemeliharaan bahan dari kayu dilakukan secara berkala dengan menyemprotkan obat anti serangga atau rayap, dimeni, dicat, diplitur atau dipernis.
 - Pemeliharaan bahan yang terbuat dari plastik dilakukan dengan melindunginya dari benda panas, membersihkannya dengan alat pembersih yang lembut.
 - Khusus untuk boneka/pakaian dapat dicuci atau diganti apabila sudah kusam atau lusuh.
 - Alat yang terbuat dari kain ditempatkan dalam lemari tertutup, diberi kapur barus atau kamper.
2. Adapun untuk alat yang terdapat di luar ruangan kelas dapat dilakukan hal-hal sebagai berikut :
 - Alat-alat ditempatkan pada tempat yang bebas banjir dan apabila ada kerusakan segera diperbaiki umpamanya ada bagian besi yang patah secepatnya dilas, bila catnya terkelupas segera dimeni/dicat dan pemberian pelumas secara rutin.
 - Bak pasir hendaknya selalu bersih dari kotoran-kotoran dan ditutup, pasirnya selalu ditambah apabila diperlukan.
 - Bak air hendaknya diperhatikan kebersihannya.
 - Kereta dorong, otoped, mobil-mobilan harus ditempatkan pada tempat yang bebas banjir dan selalu diberi pelumas.

D. Penggunaan dan Evaluasi Media Pembelajaran

Alasan perlunya penggunaan media pembelajaran secara optimal dalam pembelajaran adalah dikaitkan dengan tugas yang diemban guru dalam kesehariannya yaitu menyajikan pesan, membimbing dan membina anak untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu mengembangkan semua aspek perkembangan anak dalam waktu yang telah ditetapkan dan relatif terbatas. Sementara itu banyaknya media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan secara maksimal oleh guru terkadang luput dari perhatiannya. Hal tersebut salah satu penyebabnya adalah karena guru tidak mempunyai pengetahuan dan keterampilan teknis untuk menggunakan media pembelajaran tersebut.

Guru hendaknya memiliki pengetahuan dan wawasan dalam menggunakan berbagai media pembelajaran. Dengan pengetahuannya itu, guru akan memanfaatkan secara optimal media pembelajaran yang tersedia. Ia akan menggunakannya sendiri secara kreatif sehingga kegiatan belajar anak dapat berjalan dengan efektif. Menggunakan berbagai media pembelajaran memang membutuhkan keterampilan tertentu dan khusus. Berikut ini ada beberapa contoh penggunaan beberapa media pembelajaran dan hal-hal yang harus diperhatikan dalam penggunaannya.

1. Media cetak

Buku mutlak digunakan oleh guru sebagai sumber belajar. Beberapa kriteria yang sebaiknya menjadi dasar pertimbangan dalam menggunakan buku adalah kriteria isi yang mencakup apakah isi buku ini relevan dengan kurikulum/program yang berlaku, urutan isi buku, isi dan topik yang disajikan pembahasannya mudah dipahami anak, kemampuan pengarang dan penerbit, kebaruannya (*currentness*), dan lain-lain.

2. Benda sebenarnya

Sejalan dengan pembelajaran anak usia dini, guru dapat menggunakan benda-benda sebenarnya sebagai media pembelajaran. Penggunaan benda sebenarnya seperti pada saat guru menjelaskan tanaman misalnya bunga guru harus dapat menggunakan secara tepat dan memanfaatkan benda-benda tersebut agar sebuah indera anak terstimulasi dengan baik misalnya saja anak dapat mengamati bunga yang sebenarnya, mencium harum wangi bunga, menyentuh mahkotanya, daun dan tangkai bunga. Dengan demikian anak lebih memahami melalui pengalaman nyata dan lebih menyenangkan.

3. Barang Bekas

Kreativitas guru dalam menggunakan barang bekas menjadi media pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran. Contohnya botol bekas minuman kaleng dapat dikemas menjadi kaleng suara dengan bantuan kerikil untuk berlatih seni musik, melatih daya pendengaran, dan mengenalkan berbagai bunyi-bunyian kepada anak.

4. Model

Guru dapat menggunakan model tiruan seperti motor-motoran, mobil-mobilan, becak dan lain-lain untuk membantu memberikan gambaran alat angkutan kepada anak. Model ini cukup efektif digunakan untuk memberikan pengetahuan dan informasi pada anak mengenai objek-objek tertentu yang ditampilkan dalam bentuk model atau tiruan dari benda sebenarnya.

Selain penggunaan media pembelajaran, kegiatan lain yang harus diperhatikan terkait dalam pengelolaan media pembelajaran tersebut adalah kegiatan penilaian atau evaluasi. Sebagai guru/calon guru, wawasan dan penguasaan tentang bagaimana mengevaluasi media pendidikan adalah hal yang sangat penting. Evaluasi merupakan bagian yang tidak terpisahkan dengan perencanaan maupun pelaksanaan pendidikan dalam lingkup yang lebih luas. Lingkup evaluasi media pembelajaran dapat dikembangkan dalam beberapa bentuk antara lain evaluasi terhadap kelayakan media yang digunakan dan evaluasi efektivitas media dalam mendukung proses pembelajaran yang dilaksanakan.

Dalam evaluasi terhadap kelayakan media pembelajaran untuk kepentingan pembelajaran anak, sebaiknya diperhatikan kriteria-kriteria berikut ini :

Unsur yang dinilai	Kriteria Penilaian		
	Baik	Cukup	Kurang
Ketepatan dengan tujuan pembelajaran. Artinya media pembelajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan			
Dukungan terhadap isi bahan ajar. Artinya media yang digunakan mendukung tersampainya bahan ajar dengan baik dan sesuai dengan tingkat perkembangan anak. sehingga bahan ajar mudah difahami oleh anak			
Kemudahan memperoleh media pembelajaran. Artinya media pembelajaran yang diperlukan mudah diperoleh, baik yang tinggal menggunakan maupun yang harus terlebih dahulu dibuat.			
Keterampilan guru dalam menggunakannya. Apapun media pembelajaran yang diperlukan, syarat utama adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat yang diharapkan bukan pada media pembelajaran, tetapi dampak dari			

penggunaan media pembelajaran bagi kebermaknaan yang diperoleh bagi anak.			
Tersedia waktu untuk menggunakannya, sehingga media pembelajaran tersebut dapat bermanfaat bagi anak selama proses pembelajaran berlangsung.			
Sesuai dengan taraf berfikir anak, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh anak.			

Bila sumber belajar telah dirancang dan digunakan, langkah selanjutnya adalah melakukan evaluasi terhadap efektivitas media dalam mendukung proses pembelajaran yang dilaksanakan. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan, yaitu :

Unsur yang Dinilai	Kriteria Penilaian		
	Baik	Cukup	Kurang
- Apakah media pembelajaran yang digunakan dapat meningkatkan kemampuan anak mencapai tujuan yang telah ditentukan ?			
- Apakah media pembelajaran yang digunakan cukup memadai dalam mengembangkan kemampuan anak ?			
- Apakah isi sumber belajar sudah memenuhi syarat dalam menjelaskan bahan ajar yang akan disampaikan ?			
- Apakah sumber belajar yang digunakan mampu menarik perhatian anak dalam kegiatan belajarnya ?			
- Apakah sumber belajar yang digunakan mampu menjelaskan bahan ajar secara detail pada anak ?			
- Apakah sumber belajar yang digunakan telah memuat seluruh informasi yang akan disampaikan ?			

BAB III

PEMILIHAN DAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

Pada bab 2 telah dikemukakan bahwa salah satu kegiatan dalam pengelolaan media pembelajaran adalah pengadaan media pembelajaran. Alternatif dalam pengadaan dapat dilakukan melalui kegiatan pembelian ataupun kegiatan pembuatan/membuat sendiri. Pembelian sangat terkait dengan kemampuan guru untuk memilih media-media pembelajaran mana yang sesuai dengan kebutuhan. Sementara itu pembuatan sangat erat kaitannya dengan kegiatan pengembangan media yang harus dikuasai oleh para guru.

Secara teoretis, ditinjau dari segi kesiapan pengadaannya media pembelajaran dikelompokkan dalam dua jenis, yaitu media jadi karena sudah merupakan komoditi perdagangan dan terdapat di pasaran luas dalam keadaan siap pakai (*media by utilization*), dan media rancangan karena perlu dirancang dan dipersiapkan secara khusus untuk maksud atau tujuan pembelajaran tertentu (*media by design*).

Masing-masing jenis media ini mempunyai kelebihan dan keterbatasannya. Kelebihan dari media jadi adalah hemat dalam waktu, tenaga dan biaya untuk pengadaannya. Sebaliknya untuk mempersiapkan media yang dirancang secara khusus untuk memenuhi kebutuhan tertentu akan memerlukan banyak waktu, tenaga maupun biaya karena untuk mendapatkan keandalan dan kesahihannya diperlukan serangkaian kegiatan validasi prototipenya. Adapun kekurangan dari media jadi ialah kecilnya kemungkinan untuk mendapatkan media jadi yang dapat sepenuhnya sesuai dengan tujuan atau kebutuhan pembelajaran setempat.

A. Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran bukanlah hal yang sederhana meskipun tidak perlu dipandang rumit. Maknanya ialah perlunya pengetahuan wawasan, pengetahuan dan keterampilan guru dalam melakukannya dengan tepat, sehingga keputusan yang diambil sesuai dengan kebutuhan yang ada.

Pada dasarnya pertimbangan untuk memilih suatu media sangatlah sederhana yaitu dapat memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan atau tidak. Mc. Connel (dalam Sadiman, 1993) mengatakan bila media itu sesuai pakailah, "If Medium Fits, Use It!".

Yang menjadi pertanyaan adalah apa ukuran atau kriteria kesesuaian tersebut. Beberapa faktor perlu dipertimbangkan, misalnya: tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, karakteristik siswa atau sasaran, jenis rangsangan belajar yang diinginkan (audio, visual, gerak, dan seterusnya), keadaan latar atau lingkungan, kondisi setempat dan luasnya jangkauan yang ingin dilayani. Faktor-faktor tersebut pada akhirnya harus diterjemahkan dalam norma atau kriteria keputusan pemilihan.

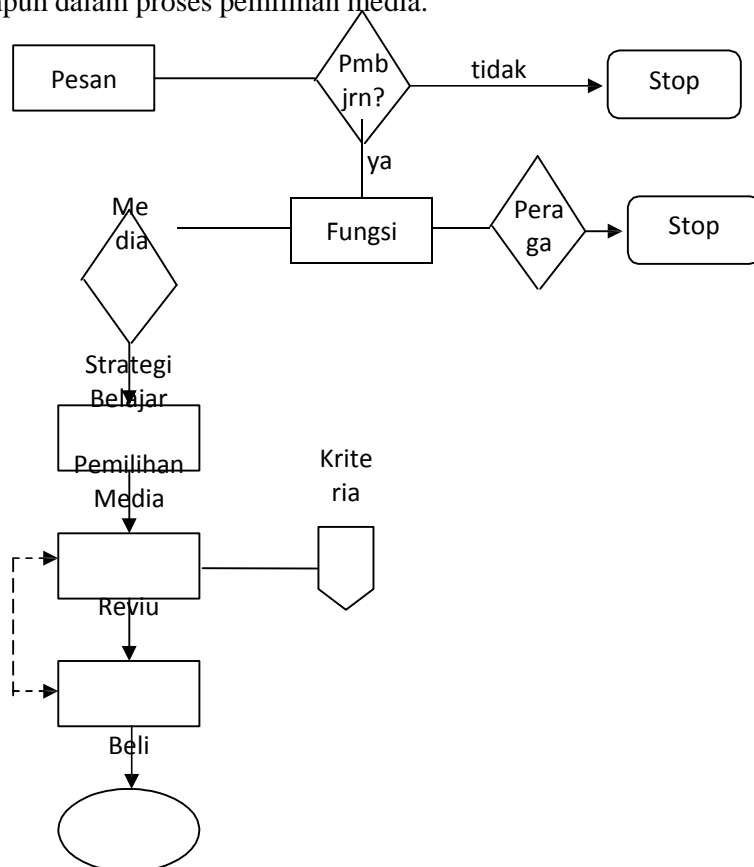
Penetapan rambu-rambu dan kriteria untuk pemilihan media pembelajaran merupakan patokan yang harus dijadikan pegangan bersama. Rambu-rambu tersebut diperlukan agar dapat menyediakan berbagai media pembelajaran yang tepat dan berdaya guna tinggi.

Dalam konteks pemilihan media pembelajaran untuk anak usia dini, beberapa dasar pertimbangan yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran tersebut diantaranya adalah :

1. Media pembelajaran yang dipilih hendaknya disesuaikan dengan kebutuhan pemakai (anak usia dini) yang dilayani serta mendukung tujuan pembelajaran.
2. Media pembelajaran yang dipilih perlu didasarkan atas azas manfaat, untuk apa dan mengapa media pembelajaran tersebut dipilih.
3. Pemilihan media pembelajaran hendaknya berposisi ganda baik berada pada sudut pandang pemakai (guru, anak) maupun dari kepentingan lembaga. Dengan demikian kepentingan

- kedua belah pihak akan terpelihara dan tidak ada yang dirugikan manakala kepentingan masing-masing ada yang kurang selaras.
4. Pemilihan media pembelajaran harus didasarkan pada kajian edukatif dengan memperhatikan kurikulum yang berlaku, cakupan bidang pengembangan yang dikembangkan, karakteristik peserta didik serta aspek-aspek lainnya yang berkaitan dengan pengembangan pendidikan dalam arti luas.
 5. Media pembelajaran yang dipilih hendaknya memenuhi persyaratan kualitas yang telah ditentukan antara lain relevansi dengan tujuan, persyaratan fisik, kuat dan tahan lama, sesuai dengan dunia anak, sederhana, atraktif dan berwarna, terkait dengan aktivitas bermain anak serta kelengkapan yang lainnya.
 6. Pemilihan media pembelajaran hendaknya memperhatikan pula keseimbangan koleksi (*well rounded collection*) termasuk media pembelajaran pokok dan bahan penunjang sesuai dengan kurikulum baik untuk kegiatan pembelajaran maupun media pembelajaran penunjang untuk pembinaan bakat, minat dan keterampilan yang terkait.
 7. Untuk memudahkan memilih media pembelajaran yang baik perlu kiranya menyertakan alat bantu penelusuran informasi seperti katalog, kajian buku, review atau bekerjasama dengan sesama komponen fungsional seperti guru-guru atau kepada pimpinan lembaga PAUD dalam forum KKG (kelompok kerja guru), misalnya para guru dari berbagai lembaga PAUD dimungkinkan untuk saling tukar informasi mendiskusikan berbagai hal yang berkaitan dengan peningkatan proses belajar mengajar (PBM) dan tentang kondisi keberadaan media pembelajara yang diperlukan.

Mengingat pemilihan media ini merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pengembangan pembelajaran secara umum, maka selain berbicara kriteria pemilihan harus dipahami pula tentang alur proses pemilihan media pembelajaran. Berikut ini langkah-langkah yang dapat ditempuh dalam proses pemilihan media.



Berdasarkan bagan tersebut langkah pemilihan media dimulai dengan pertanyaan apakah pesan yang akan disampaikan bersifat informasi/hiburan atau pesan pembelajaran. Bila pesan pembelajaran yang ingin ditampilkan apakah akan berfungsi sebagai sarana belajar (media) atau sarana mengajar (peraga). Kemudian prosedur selanjutnya ialah menentukan strategi pembelajarannya, yaitu apakah ingin memberikan pengalaman belajar sikap, keterampilan fisik atau kognitif. Pemilihan strategi ini harus dilakukan secara cermat dengan mempertimbangkan kriteria sebagaimana yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya. Berdasarkan kriteria tersebut media-media yang ada akan dipilih untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran.

B. Pengembangan Media Pembelajaran

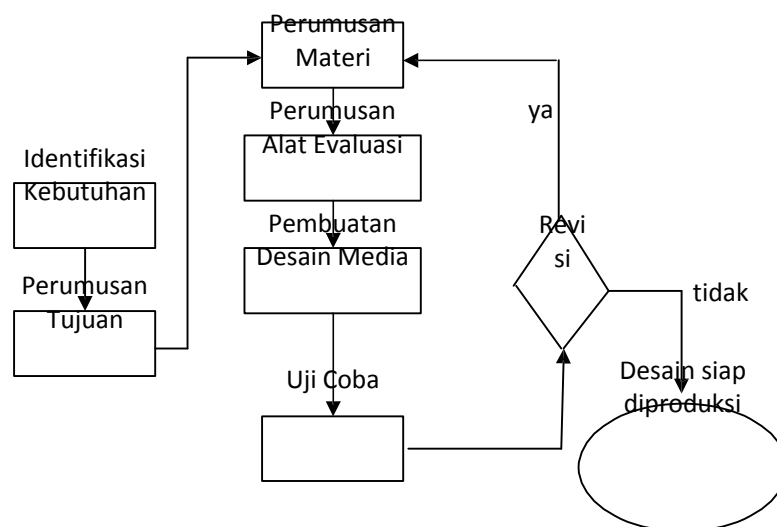
Kemampuan lain yang harus dikuasai oleh guru selain mampu memilih media pembelajaran secara tepat adalah kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran. Kegiatan pengembangan ini banyak terkait dengan proses pembuatan media yang dilakukan secara sistematis dari mulai tahap perancangan/desain, produksi media, dan evaluasi. Tahapan-tahapan tersebut harus dilalui secara prosedural sehingga media yang dihasilkan memenuhi kualitas yang diharapkan.

1. Perancangan/Desain Media

Bila kita akan membuat suatu media pembelajaran untuk anak usia dini maka diharapkan dapat melakukannya dengan persiapan dan perencanaan yang teliti. Secara umum langkah-langkah sistematis yang perlu dilakukan pada saat membuat rancangan media adalah sebagai berikut:

- a. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa
- b. Merumuskan tujuan instruksional dengan operasional dan khas
- c. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan
- d. Mengembangkan alat pengukur keberhasilan
- e. Membuat desain media
- f. Melakukan revisi

Langkah-langkah tersebut jika digambarkan dalam bentuk bagan maka akan diperoleh model pengembangan sebagai berikut.



Produk akhir dari tahap perancangan ini adalah dihasilkannya desain media yang mencantumkan unsur-unsur pokok berdasarkan pertanyaan-pertanyaan yang telah diajukan di atas. Berikut ini adalah contoh hal-hal yang perlu dimunculkan dalam desain media.

RANCANGAN/DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN

Nama media	:
Sasaran	:
Kemampuan yang dikembangkan	:	1..... 2..... 3..... 4. dst.
Bahan dan Alat	:	- Bahan: - Alat :
Cara membuat	:	1..... 2..... 3..... 4. dst.
Cara menggunakan	:	1..... 2..... 3..... 4. dst.
Gambar desain	:	

2. PembuatanMedia

Tahap pembuatan dapat dikatakan sebagai kulminasi atau puncak dari tahap-tahap lain dalam pengembangan media. Mengapa demikian? Hal tersebut mengingat produk akhir dalam proses pengembangan media adalah dihasilkannya media sebagaimana yang telah direncanakan untuk kemudian digunakan dalam pembelajaran. Sebagus apapun desain yang dirancang pada akhirnya akan sangat bergantung pada sejauhmana produk media jadi yang dihasilkan dan siap digunakan. Dalam pembuatan media pembelajaran ini ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan :

- a. Media pembelajaran yang dibuat hendaknya multi guna. Multiguna disini maksudnya adalah bahwa media tersebut dapat digunakan untuk pengembangan berbagai aspek perkembangan anak. Contoh media pembelajaran tersebut adalah alat permainan dalam bentuk bola tangan. Bola suara dapat digunakan untuk pengembangan motorik anak dengan cara anak menggunakannya untuk saling melemparkan bola tersebut. Selain untuk perkembangan motorik alat permainan tersebut bisa dikembangkan untuk pengembangan aspek kognitif/pengetahuan anak. Misalnya bola tersebut dirancang dengan menggunakan berbagai warna. Aspek perkembangan lain yang dapat dikembangkan melalui alat permainan tersebut adalah anak dapat mengenal berbagai macam bunyi-bunyian, dan lain-lain.
- b. Bahan mudah didapat di lingkungan sekitar lembaga PAUD dan murah atau bisa dibuat dari bahan bekas/sisa. Membuat media pembelajaran sebenarnya tidak harus selalu dengan biaya yang mahal. Banyak sekali bahan-bahan disekitar kita yang dapat digunakan untuk

membuatnya. Sebagai contoh bekas bungkus susu bubuk dapat kita gunakan untuk membuat kapal-kapalan. Keuntungan dengan menggunakan bahan-bahan bekas selain bahan tersebut tidak kita buang, ada nilai pendidikan yang kita tanamkan kepada anak yang anak dilatih untuk bersikap hidup sederhana dan kreatif.

- c. Tidak menggunakan bahan yang berbahaya bagi anak. Aspek keselamatan anak merupakan salah satu hal yang harus menjadi perhatian guru sebagai pembuat media pembelajaran. Bahan-bahan tertentu yang mengandung bahan kimia yang berbahaya perlu dihindari oleh guru. Misalnya penggunaan jenis cat yang digunakan untuk mewarnai alat permainan tertentu sebaiknya yang tidak membahayakan mengandung bahan kimia yang berbahaya bagi anak.
- d. Dapat menimbulkan kreativitas, dapat dimainkan sehingga menambah kesenangan bagi anak, menimbulkan daya khayal dan daya imajinasi serta dapat digunakan untuk bereksperimen dan bereksplorasi. Alat permainan konstruktif seperti balok-balok kayu merupakan salah satu contoh alat permainan yang cukup menarik dan menantang anak untuk berkreasi.
- e. Sesuai dengan tujuan dan fungsi sarana. Tiap media pembelajaran itu sudah memiliki fungsi yang berbeda antara yang satu dengan yang lain. Guru harus menjadikan tujuan dan fungsi sarana ini sebagai bagian yang penting untuk diperhatikan
- f. Dapat digunakan secara individual, kelompok, dan klasikal. Media pembelajaran yang dirancang harus memungkinkan anak untuk menggunakannya baik secara individual, digunakan dalam kelompok atau secara klasikal.
- g. Dibuat sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Tingkat perkembangan anak yang berbeda berpengaruh terhadap jenis permainan yang akan dibuat oleh guru. Sebagai contoh puzzle (kepingan gambar). Tingkat kesulitan dan jumlah kepingan gambar yang harus disusun oleh anak akan berbeda antara anak TK-A dengan anak TK-B. Hal ini disebabkan dari kemampuan yang dimiliki anak pada kedua tingkat tersebut berbeda.

Selain harus memperhatikan prinsip-prinsip pembuatannya, guru pun harus memperhatikan juga syarat-syarat dalam pembuatan sumber belajar yang antara lain meliputi:

- a. Segi edukatif/nilai-nilai pendidikan
 - 1) kesesuaian dengan Program Kegiatan Belajar/ Kurikulum PAUD
 - 2) kesesuaian dengan didaktik/metodik (kaidah mengajar) antara lain:
 - sesuai dengan tingkat kemampuan anak
 - dapat mendorong aktivitas dan kreativitas anak
 - membantu kelancaran dan kegiatan belajar mengajar
- b. Segi Teknik/ langkah dan prosedur pembuatan :
 - 1) kebenaran
 - 2) ketelitian (tidak menimbulkan salah konsep)
 - 3) keawetan (kuat dan tahan lama)
 - 4) ketahanan (efektivitasnya tetap walau cuaca berubah)
 - 5) keamanan
 - 6) ketepatan ukuran
 - 7) Kompatibilitas (keluasan/fleksibilitas) dari bagian-bagian suatu alat sehingga dapat digunakan dengan alat lain.
- c. Segi Estetika/keindahan:
 - 1) bentuk yang elastis
 - 2) kesesuaian ukuran
 - 3) warna / kombinasi warna yang serasi

3. *Evaluasi Media*

Evaluasi merupakan bagian penting dalam pengembangan media pembelajaran. Apapun juga media yang dibuat perlu dinilai terlebih dahulu sebelum digunakan secara luas. Evaluasi itu ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah media yang dibuat tersebut dapat mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan atau tidak. Hal ini penting untuk diingat dan dilakukan karena banyak orang beranggapan bahwa sekali mereka membuat media pasti seratus persen ditanggung baik. Anggapan itu sendiri tidaklah keliru karena sebagai pengembang media secara tidak langsung telah menurunkan hipotesis bahwa media yang dibuat tersebut dapat memberikan hasil belajar yang lebih baik. Hipotesis tersebut perlu dibuktikan dengan mengujicobakannya ke sasaran yang dimaksud.

a. *Jenis evaluasi media*

Ada dua macam bentuk pengujian media yang kita kenal yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif adalah proses yang dimaksudkan untuk mengumpulkan data tentang efektivitas dan efisiensi bahan-bahan pembelajaran (termasuk ke dalamnya media) untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Data-data tersebut dimaksudkan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media yang bersangkutan agar lebih efektif dan efisien.

Dalam bentuk finalnya, setelah diperbaiki dan disempurnakan orang lain atau mungkin anda sendiri, akan mengumpulkan data untuk menentukan apakah media yang dibuat itu patut digunakan dalam situasi-situasi seperti yang dilaporkan. Jenis evaluasi ini disebut dengan evaluasi sumatif. Dalam pengembangan media sering menitikberatkan pada kegiatan evaluasi formatif. Melalui evaluasi ini diharapkan pengembangan media tidak hanya dianalisis secara teoretis tetapi benar-benar telah dibuktikan di lapangan.

b. *Prosedur/tahapan evaluasi media*

Prosedur atau tahapan evaluasi media terkait dengan bagaimana langkah-langkah yang dilakukan dalam mengevaluasi media yang telah dibuat. Sekali lagi perlu ditegaskan bahwa dengan evaluasi ini diharapkan hasil media yang dibuat terjamin keandalannya. Langkah atau tahapan evaluasi media yang dapat ditempuh terdiri dari tahap evaluasi satu lawan satu (*one to one*), evaluasi kelompok kecil (*small group evaluation*), dan evaluasi lapangan (*field evaluation*)

1). *Evaluasi satu lawan satu (one to one)*

Evaluasi media tahap satu lawan satu atau yang disebut dengan istilah *one to one evaluation*, dilaksanakan dengan memilih dua orang atau lebih siswa yang dapat mewakili populasi target dari media yang dibuat. Sajikan media tersebut kepada mereka secara individual. Kalau media itu didisain untuk belajar mandiri, biarkan mereka mempelajarinya sementara kita mengamatinya. Kedua orang siswa yang dipilih tersebut hendaknya satu orang dari populasi target yang kemampuan umumnya sedikit di bawah rata-rata dan satu orang lagi di atas rata-rata.

Prosedur pelaksanaan evaluasi media tahap satu lawan satu ini adalah sebagai berikut:

- (a) jelaskan kepada siswa bahwa kita sedang merancang suatu media baru dan kita ingin mengetahui bagaimana reaksi mereka terhadap media yang dibuat tersebut;
- (b) lalu sampaikan kepada mereka bahwa apabila nanti mereka berbuat salah, hal tersebut bukanlah karena kekurangan mereka tetapi karena kekurangsempurnaan media tersebut, sehingga perlu diperbaiki;
- (c) usahakan agar mereka bersikap relaks dan bebas mengemukakan pendapatnya tentang media tersebut;
- (d) selanjutnya berikan tes awal untuk mengetahui, sejauh mana kemampuan dan

- pengetahuan siswa terhadap topik yang dimediasi;
- (e) sajikan media dan catat berapa lama waktu yang kita butuhkan atau dibutuhkan siswa untuk menyajikan/mempelajari media tersebut. Catat pula bagaimana reaksi siswa dan bagian-bagian yang sulit untuk difahami; apakah contoh-contohnya, penjelasannya, petunjuk-petunjuknya, ataukah yang lain;
 - (f) berikan tes yang mengukur keberhasilan media tersebut (post test); dan
 - (g) analisis informasi yang terkumpul.

Jumlah dua orang untuk kegiatan ini adalah jumlah minimal. Setelah selesai, anda bisa mencobakannya kepada beberapa orang siswa yang lain dengan prosedur yang sama. Anda dapat juga mencobakannya kepada ahli bidang studi (*content expert*). Mereka seringkali memberikan umpan balik yang bermanfaat. Atas dasar data atau informasi dari kegiatan-kegiatan tersebut di atas akhirnya revisi dilakukan sebelum media dicobakan ke kelompok kecil.

2). Evaluasi kelompok kecil (*small group evaluation*)

Pada tahap ini media perlu dicobakan kepada 10-20 orang siswa yang dapat mewakili populasi target. Kalau media tersebut kita buat untuk siswa TK kelompok B maka pilihlah 10-20 orang siswa dari TK kelompok B. Mengapa jumlahnya tersebut? Sebab kalau kurang dari 10 data yang anda peroleh kurang dapat menggambarkan populasi target. Sebaliknya bila lebih dari 20 data atau informasi yang anda peroleh melebihi yang anda perlukan akan kurang bermanfaat untuk dianalisis dalam evaluasi kelompok kecil.

Siswa yang anda pilih dalam kegiatan ini hendaknya mencerminkan karakteristik populasi. Usahakan sampel tersebut terdiri dari siswa-siswa yang kurang pandai, sedang dan pandai; laki-laki dan perempuan; berbagai usia dan latar-belakang.

Prosedur yang perlu ditempuh adalah:

- (a) jelaskan bahwa media tersebut berada pada tahap formatif dan memerlukan umpan balik untuk menyempurnakannya;
- (b) berikan tes awal (*pretest*) untuk mengukur kemampuan dan pengetahuan siswa tentang topik yang dimediasi;
- (c) sajikan media atau minta kepada siswa untuk mempelajari media tersebut;
- (d) catat waktu yang diperlukan dan semua bentuk umpan balik (langsung ataupun tak langsung) selama penyajian media;
- (e) berikan tes untuk mengetahui sejauh mana tujuan bisa tercapai (post test);
- (f) bagikan kuesioner dan minta siswa untuk mengisinya. Apabila mungkin adakan diskusi yang mendalam dengan beberapa siswa. Beberapa pertanyaan yang perlu didiskusikan antara lain:

- menarik tidaknya media tersebut,
- apa sebabnya;
- mengerti tidaknya siswa akan pesan yang disampaikan;
- konsistensi tujuan dan materi program;
- cukup tidaknya atau jelas tidaknya latihan dan contoh yang diberikan.

Apabila pertanyaan-pertanyaan tersebut telah ditanyakan lewat kuesioner, informasi yang lebih detail dan jauh dapat dicari lewat diskusi ini; dan

- (g) Analisis data-data yang terkumpul..
Atas dasar umpan balik semua ini media disempurnakan.

3). Evaluasi lapangan (*field evaluation*)

Evaluasi lapangan atau *field evaluation* adalah tahap akhir dari evaluasi formatif yang perlu anda lakukan. Usahakan memperoleh situasi yang semirip mungkin dengan situasi

sebenarnya. Setelah melalui dua tahap evaluasi di atas tentulah media yang kita buat sudah mendekati kesempurnaannya. Namun dengan itu masih harus dibuktikan. Lewat evaluasi lapangan inilah kebolehan media yang kita buat itu diuji.

Pilih sekitar 30 orang siswa dengan berbagai karakteristik (tingkat kepandaian, kelas, latar belakang jenis kelamin, usia, kemajuan belajar dan sebagainya) sesuai dengan karakteristik populasi sasaran.

Satu hal yang perlu dihindari baik untuk dua tahap evaluasi terdahulu maupun lebih-lebih lagi untuk tahap evaluasi lapangan adalah apa yang disebut *efek halo (hallo effect)*. Situasi seperti muncul apabila media kita cobakan pada kelompok responden yang salah. Maksudnya apabila kita membuat program media lalu mencobakannya kepada siswa-siswa yang belum pernah melihat program tersebut. Pada situasi seperti ini informasi yang kita peroleh banyak dipengaruhi oleh sifat kebaruan tersebut sehingga kurang dapat dipercaya.

Prosedur pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

- (a) mula-mula pilih siswa-siswa yang benar-benar mewakili populasi target, kira-kira 30 orang siswa. Usahakan agar mereka mewakili berbagai tingkat kemampuan dan keterampilan siswa yang ada. Tes kemampuan awal perlu dilakukan bila karakteristik siswa belum diketahui. Atas dasar itu pemilihan siswa dilakukan. Tetapi bila kita kenai benar siswa-siswa yang akan dipakai dalam uji coba tak perlu tes itu dilakukan;
- (b) jelaskan kepada mereka maksud uji lapangan tersebut dan apa yang anda harapkan pada akhir kegiatan. Pada umumnya siswa tak terbiasa untuk mengeritik bahan-bahan atau media yang diberikan, karena mereka beranggapan sudah benar dan efektif. Usahakan mereka bersikap relaks dan berani mengemukakan penilaian. Jauhkan sedapat mungkin perasaan bahwa uji coba ini menguji kemampuan mereka;
- (c) berikan tes awal untuk mengukur sejauh mana pengetahuan dan keterampilan mereka terhadap topik yang dimediasi;
- (d) sajikan media tersebut kepada mereka. Bentuk penyajiannya tentu sesuai dengan rencana pembuatannya: Untuk prestasi kelompok besar, untuk kelompok kecil atau belajar mandiri;
- (e) catat semua respon yang muncul dari siswa selama sajian. Begitu pula waktu yang diperlukan;
- (f) berikan tes untuk mengukur seberapa jauh pencapaian hasil belajar siswa setelah sajian media tersebut. Hasil tes ini (*post test*) dibandingkan dengan hasil tes pertama (*pre test*) akan menunjukkan seberapa efektif dan efisien media yang anda buat tersebut;
- (g) berikan kuesioner untuk mengetahui pendapat atau sikap mereka terhadap media tersebut dan sajian yang diterimanya; dan
- (h) ringkas dan analisislah data-data yang anda peroleh dengan kegiatan-kegiatan tadi: kemampuan awal, skor tes awal dan tes akhir, waktu yang diperlukan, perbaikan bagian-bagian yang sulit, dan pengayaan yang diperlukan, kecepatan sajian dan sebagainya.
- (i) Atas dasar itu media diperbaiki dan semakin disempurnakan.

Demikianlah, dengan ketiga tahap evaluasi tersebut dapatlah dipastikan kebenaran efektivitas dan efisiensi media yang kita kembangkan.

BAB IV

PEMBUATAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

A. Pengertian, Tujuan dan Fungsi Alat Permainan Edukatif

1. Pengertian Alat Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam pembelajaran anak di TK. Ketersediaan alat permainan tersebut sangat menunjang terselenggaranya pembelajaran anak secara efektif dan menyenangkan sehingga anak-anak dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya secara optimal.

Mayke Sugianto, T. 1995, mengemukakan bahwa alat permainan edukatif (APE) adalah *alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan*. Pengertian alat permainan edukatif tersebut menunjukkan bahwa pada pengembangan dan pemanfaatannya tidak semua alat permainan yang digunakan anak di TK itu dirancang secara khusus untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Sebagai contoh bola sepak yang dibuat dari plastik yang dibeli langsung dari toko mainan. Dalam hal ukurannya seringkali susah untuk dipegang secara nyaman oleh anak, jika mau saling melempar dengan teman-temannya akan terasa sakit di telapak tangan. Warnanya pun sering kali menggunakan satu warna saja sehingga tidak menarik bagi anak karena anak biasanya menyenangi benda-benda yang berwarna-warni.

Tidak terlalu jauh berbeda dengan pengertian atau definisi alat permainan edukatif di atas, Direktorat PADU, Depdiknas (2003) mendefinisikan alat permainan edukatif sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.

Apabila kita menelaah pengertian tersebut, tampak rumusnya tidak terlalu jauh berbeda dengan pengertian sebelumnya. Kedua pengertian tersebut menggarisbawahi bahwa perbedaan antara alat permainan yang biasa dengan alat permainan edukatif adalah bahwa pada alat permainan edukatif terdapat unsur perencanaan pembuatan secara mendalam dengan mempertimbangkan karakteristik anak dan mengaitkannya pada pengembangan berbagai aspek perkembangan anak. Sedangkan alat permainan biasa dibuat dengan tujuan yang berbeda, mungkin saja hanya dalam rangka memenuhi kepentingan bisnis semata tanpa adanya kajian secara mendalam tentang aspek-aspek perkembangan anak apa saja yang dapat dikembangkan melalui alat permainan tersebut.

Untuk dapat melihat dan memahami secara lebih mendalam mengenai apakah suatu alat permainan dapat dikategorikan sebagai alat permainan edukatif untuk anak TK atau tidak, terdapat beberapa ciri yang harus dipenuhinya yaitu:

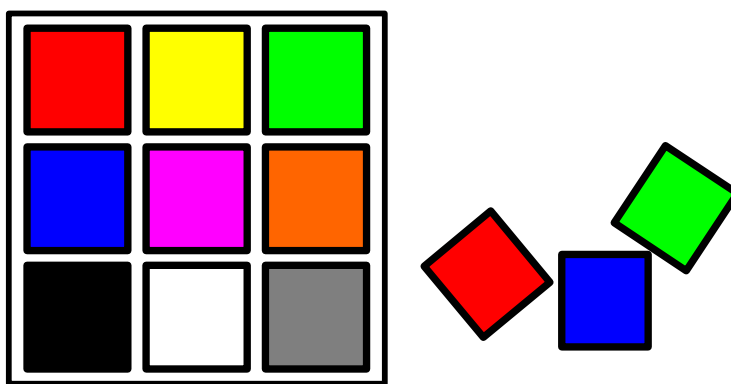
- alat permainan tersebut ditujukan untuk anak TK
- difungsikan untuk mengembangkan berbagai perkembangan anak TK
- dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna
- aman atau tidak berbahaya bagi anak
- dirancang untuk mendorong aktifitas dan kreatifitas anak
- bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan
- mengandung nilai pendidikan

2. Tujuan Alat Permainan Edukatif

Adanya berbagai alat permainan edukatif, pada intinya diarahkan untuk mencapai tujuan-tujuan sebagai berikut:

a. Memperjelas materi yang diberikan.

Pemanfaatan alat permainan edukatif dalam kegiatan belajar anak diharapkan dapat memperjelas materi yang disampaikan oleh guru. Sebagai contoh apabila guru ingin menjelaskan konsep warna-warna dasar seperti merah, biru, hitam, putih, kuning dan lain sebagainya jika penyampaian kepada anak hanya secara lisan atau diceritakan, anak hanya sebatas mampu menirukan ucapan guru tentang berbagai warna tanpa tahu secara nyata bagaimana yang dimaksud warna merah, kuning dan lain sebagainya. Akan sangat berbeda jika guru memanfaatkan alat permainan edukatif misalnya dengan menggunakan Lotto Warna. Dengan memanfaatkan alat permainan tersebut anak dapat secara langsung melihat, mengamati, membandingkan, memasang, dan mengenali berbagai warna.



Gambar
Lotto Warna

Dengan demikian kita dapat menyimpulkan bahwa dengan memanfaatkan alat permainan edukatif selain anak menguasai kemampuan menirukan ucapan guru tentang berbagai warna, anak juga mampu menguasai kemampuan yang lainnya seperti kemampuan membandingkan berbagai warna karena warna yang satu dengan yang lain berbeda dan kemampuan-kemampuan yang lainnya.

- ### b. Memberikan motivasi dan merangsang anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangannya. Motivasi dan minat anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen merupakan faktor penting yang menunjang keberhasilan belajar anak. Oleh karena itu harus dilakukan berbagai upaya sehingga motivasi dan minat anak bisa tumbuh dengan baik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk memenuhi hal tersebut adalah dengan memanfaatkan alat permainan edukatif. Alat permainan edukatif berupa balok merupakan alat permainan yang sangat potensial untuk meningkatkan motivasi dan minat anak untuk bereksperimen. Anak TK pada umumnya menyukai alat permainan ini. Dengan bermain balok anak dapat membentuk bangunan tertentu sesuai dengan imajinasinya, anak mencoba/bereksperimen untuk menyusun benda tertentu misalnya bangunan rumah dengan memilih berbagai bentuk balok yang ada, anak menemukan sendiri konsep bahwa jika menyusun benda yang tinggi dengan fondasi yang kecil dan kurang kokoh akan menyebabkan bangunan yang telah disusunnya runtuh berantakan. Alat permainan seperti itu akan menumbuhkan kegairahan belajar anak sehingga berbagai potensi anak berkembang dengan baik.
- ### c. Memberikan kesenangan pada anak dalam bermain.

Apabila kita mengamati anak-anak TK yang sedang memainkan alat permainan tertentu dan mereka sangat tertarik untuk memainkannya, mereka tampak sangat serius dan terkadang susah untuk diganggu dan dialihkan perhatiannya pada benda atau kegiatan yang lain. Kondisi tersebut terjadi karena anak-anak merasa senang dan nyaman dengan alat permainan yang mereka gunakan. Alat permainan yang dirancang secara khusus dan dibuat dengan baik akan menumbuhkan perasaan senang anak dalam melakukan aktivitas belajarnya. Jika anak sudah merasa senang dengan kegiatannya, maka belajar tidak lagi dianggap sebagai beban yang ditimpakan guru di pundaknya. Anak mengartikan belajar dengan baik bahwa belajar ternyata tidak selalu dikesankan sebagai kegiatan yang membosankan bahkan menyebalkan tapi justru bermakna dan menyenangkan.

3. Fungsi Alat Permainan Edukatif

Alat-alat permainan yang dikembangkan memiliki berbagai fungsi dalam mendukung penyelenggaraan proses belajar anak sehingga kegiatan dapat berlangsung dengan baik dan bermakna serta menyenangkan bagi anak. Fungsi-fungsi tersebut adalah:

- a. Menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak dalam proses pemberian perangsangan indikator kemampuan anak. Sebagaimana yang telah dikemukakan sebelumnya bahwa kegiatan bermain itu ada yang menggunakan alat, ada pula yang tidak menggunakan alat. Khusus dalam permainan yang menggunakan alat, dengan penggunaan alat-alat permainan tersebut anak-anak tampak sangat menikmati kegiatan belajar karena banyak hal yang mereka peroleh melalui kegiatan belajar tersebut.
- b. Menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak yang positif
Dalam suasana yang menyenangkan, anak akan mencoba melakukan berbagai kegiatan yang mereka sukai dengan cara menggali dan menemukan sesuai yang ingin mereka ketahui. Kondisi tersebut sangat mendukung anak dalam mengembangkan rasa percaya diri mereka dalam melakukan kegiatan. Alat permainan edukatif memiliki fungsi yang sangat strategis sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari kegiatan anak dalam melakukan kegiatan-kegiatannya sehingga rasa percaya diri dan citra diri berkembang secara wajar. Pada kegiatan anak memainkan suatu alat permainan dengan tingkat kesulitan tertentu misalnya menyusun balok-balok menjadi suatu bentuk bangunan tertentu, pada saat tersebut ada suatu proses yang dilalui anak sehingga anak mengalami suatu kepuasan setelah melampaui suatu tahap kesulitan tertentu yang terdapat dalam alat permainan tersebut. Proses-proses seperti itu akan dapat mengembangkan rasa percaya secara wajar dimana anak merasakan bahwa tiada suatu kesulitan yang tidak ditemukan penyelesaiannya.
- c. Memberikan stimulus dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar
Pembentukan perilaku melalui pembiasaan dan pengembangan kemampuan dasar merupakan fokus pengembangan pada anak usia dini. Alat permainan edukatif dirancang dan dikembangkan untuk memfasilitasi kedua aspek pengembangan tersebut. Sebagai contoh pengembangan alat permainan dalam bentuk boneka tangan akan dapat mengembangkan kemampuan berbahasa anak karena ada dialog dari tokoh-tokoh yang diperankan boneka tersebut, anak memperoleh pengetahuan tentang berbagai hal yang disampaikan melalui tokoh-tokoh boneka tersebut, dan pada saat yang sama anak-anak memperoleh pelajaran berharga mengenai karakteristik dan sifat yang dimiliki oleh para tokoh yang disimbolkan oleh boneka-boneka tersebut.
- d. Memberikan kesempatan anak bersosialisasi, berkomunikasi dengan teman sebaya.
Alat permainan edukatif berfungsi memfasilitasi anak-anak mengembangkan hubungan yang harmonis dan komunikatif dengan lingkungan di sekitar misalnya dengan teman-temannya. Ada alat-alat permainan yang dapat digunakan bersama-sama antara satu anak dengan anak yang lain misalnya anak-anak menggunakan botol suara secara bersama-sama

dengan suara yang berbeda sehingga dihasilkan suatu irama yang merdu hasil karya anak-anak. Untuk menghasilkan suatu irama yang merdu dengan perbedaan botol-botol suara tersebut perlu kerjasama, komunikasi dan harmonisasi antar anak sehingga dihasilkan suara yang merdu.

B. Pembuatan Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini

Pembuatan APE merupakan suatu kegiatan yang memerlukan bekal kemampuan yang memadai. Bekal kemampuan yang dimaksudkan adalah pengetahuan dan keterampilan bagaimana melakukannya sesuai dengan persyaratan-persyaratan tertentu sehingga alat permainan edukatif yang dibuat betul-betul efektif dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak.

Berikut ini petunjuk pembuatan beberapa jenis APE untuk anak usia dini, yaitu Boneka Jari, Puzzle Besar, Kotak Alfabet, Kartu Lambang Bilangan, Kartu Pasangan, Puzzle Jam, Lotto Warna, Lotto Warna dan Bentuk, Botol Aroma, dan Bola Suara.

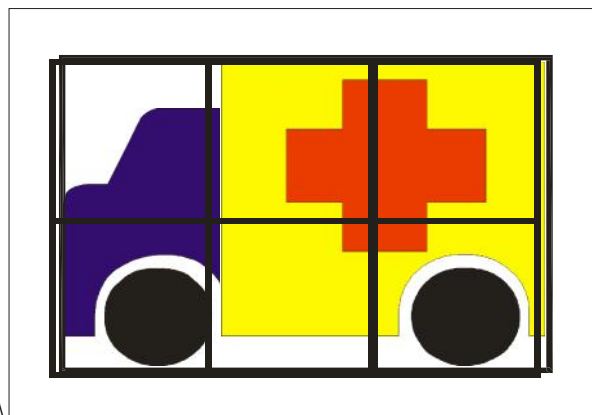
Nama Alat Permainan	BONEKA JARI
Fungsi	: <ul style="list-style-type: none"> - mengembangkan bahasa anak, - mempertinggi keterampilan dan kreatifitas anak, - mengembangkan aspek moral/menanamkan nilai-nilai kehidupan anak - melatih daya fantasi - melatih keterampilan jari jemari tangan
Bahan yang diperlukan	: <ul style="list-style-type: none"> - kain warna warni (velvet atau jenis kain lainnya yang tidak bertiras) - gunting - jarum - benang sulam
Teknik Pembuatan	: <ul style="list-style-type: none"> - Kain dibentuk sesuai dengan figur cerita. - Satu narasi cerita dapat 10 boneka. - Potongan kain ukuran 4 – 6 cm - Penyelesaian boneka dijahit dengan tusuk feston.
Cara Penggunaan	: <ul style="list-style-type: none"> - Sebagai pendahuluan, guru menyebutkan judul cerita untuk menarik minat anak - Guru memasang boneka jari pada sejumlah jarinya - guru memberi kesempatan kepada anak untuk mengikuti jalannya cerita dengan mendengarkan dialog atau komentar - guru menggerakkan boneka jari dengan jalan menggerakkan jari ketika tokoh cerita sedang dialog - guru menjawab pertanyaan dan menanggapi komentar anak agar lebih menghayati cerita - guru memberi kesempatan pada anak untuk menceritakan kembali (mengkomunikasikan) cerita yang menggunakan boneka jari dengan bahasa sendiri secara individual - guru memupuk dan mendorong keberanian anak menceritakan kembali cerita yang dilihat - guru melakukan pengamatan terhadap penampilan murid yang meliputi aspek pengetahuan, kemampuan keterampilan dan sikap



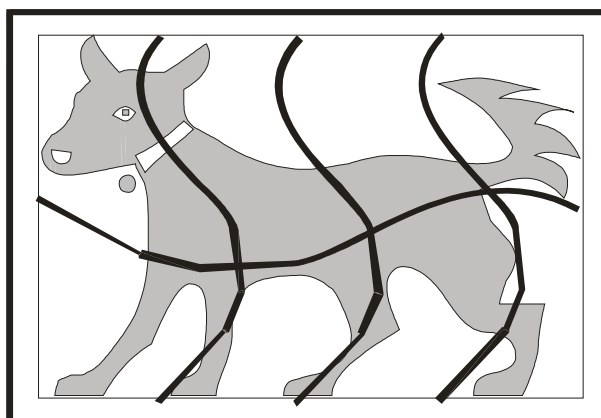
Gambar
Boneka Jari

Permainan

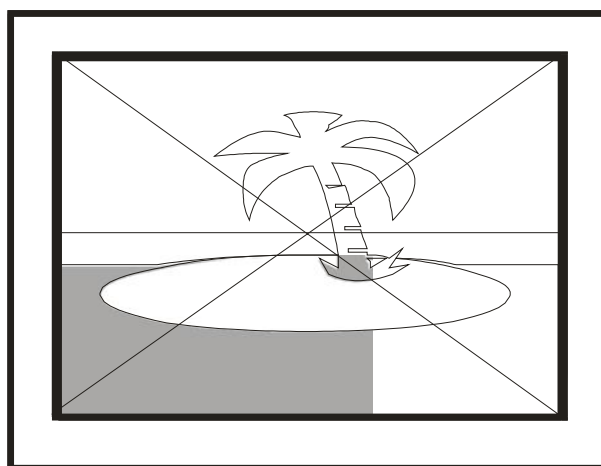
- melatih daya pengamatan dan daya konsentrasi
 - melatih menguraikan dan menyatukan kembali pada bentuk semula
- Bahan yang diperlukan :
- melatih keterampilan jari-jari anak (motorik halus)
 - triplek atau kayu yang ringan berukuran 18 x 24 cm terdiri dari 2 bagian dengan ukuran yang sama.
 - cat kayu aneka warna sesuai desain
 - kuas untuk mengecat
 - lem kayu
- Teknik Pembuatan :
- 2 buah triplek dipotong dengan ukuran yang sama
 - Satu bagian dibuat lukisan misalnya gambar mobil atau gambar lainnya.
 - Gambar lukisan dipotong menjadi 10 – 12 keping
 - Sebelum dipotong gambar terlebih dahulu dicat/diwarnai
 - Bagian lain direkat menggunakan lem kayu
 - Sebelum dicat sebaiknya tumpukan dahulu bagian-bagian yang runcing dengan menggunakan amplas
- Cara Penggunaan :
- Memperlihatkan gambar puzzle sebagai kesatuan lalu mengeluarkan gambar-gambar tersebut menjadi bagian-bagian
 - Menyusun kembali gambar itu disesuaikan dengan lekuk-lekuk yang sudah ada di papan dasar
 - Mengajak anak untuk mencoba menyusun puzzle
 - Memberi kesempatan pada anak untuk menyusun puzzle sendiri



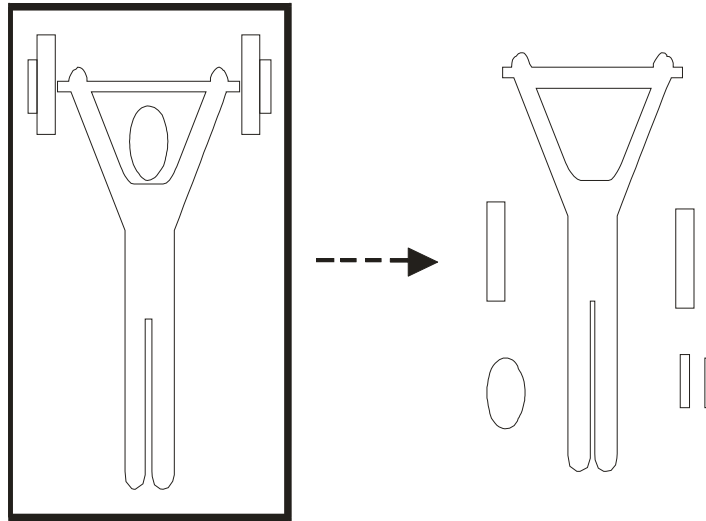
Gambar
Puzzle Model Potongan Lurus



Gambar
Puzzle Model Potongan Lengkung

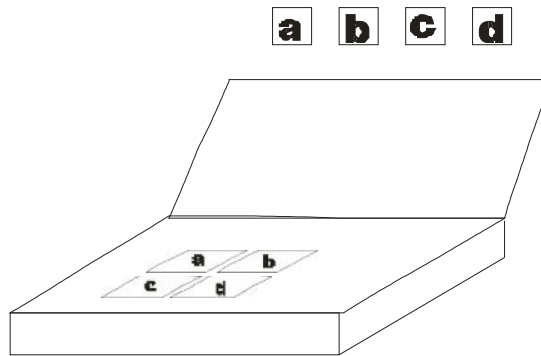


Gambar
Puzzle Model Potongan Geometris



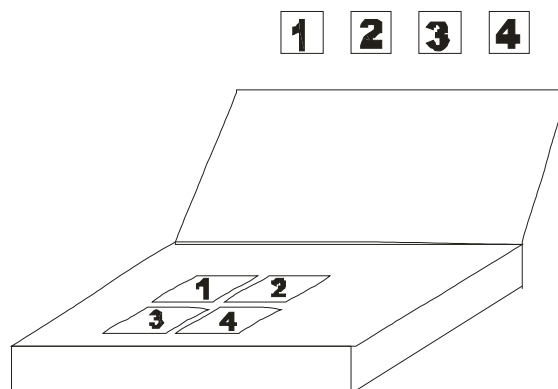
Gambar
Puzzle Model Potongan Menurut Bagian

Permainan	:	
	:	<ul style="list-style-type: none"> - menimbulkan gairah atau semangat untuk belajar membentuk kata-kata dan - belajar membaca
Bahan yang diperlukan	:	<ul style="list-style-type: none"> - karton duplek 5 x 5 cm - lem kertas - Spidol warna-warni - Gunting
Teknik Pembuatan	:	<ul style="list-style-type: none"> - karton duplek dipotong-potong dengan ukuran 5 x 5 cm - Potongan duplek tersebut diberi ditulisi satu huruf alfabet - Agar menarik, huruf-huruf tersebut di warnai - Selanjutnya buat kotak untuk menyimpan potongan-potongan duplek tersebut - Hiaslah kotak penyimpanan duplek sehingga menarik
Cara Penggunaan	:	<ul style="list-style-type: none"> - Ambillah keping huruf dan cobalah mengucapkannya - cobalah membentuk kata dengan jalan menjajarkan huruf-huruf yang dikehendaki - selanjutnya dapat membentuk kalimat pendek.



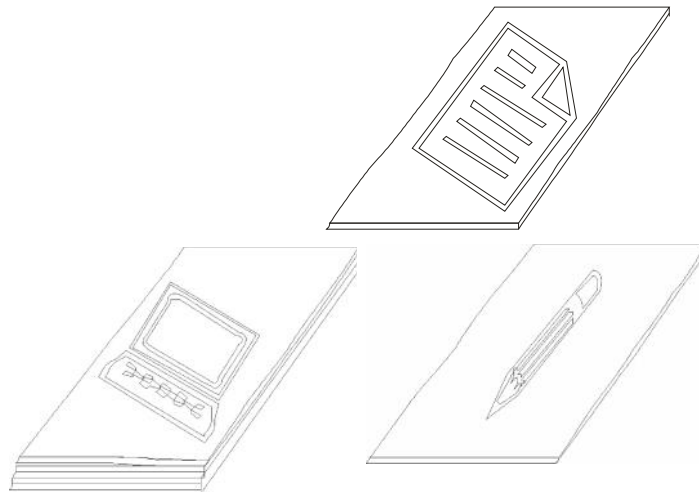
Gambar
Kotak Alfabet

Permainan	:	
Bahan yang diperlukan	:	<ul style="list-style-type: none"> - belajar menghitung - karton duplek 5 x 5 cm - lem kertas - Spidol warna-warni - Gunting
Teknik Pembuatan	:	<ul style="list-style-type: none"> - karton duplek dipotong-potong dengan ukuran 5 x 5 cm - Potongan duplek tersebut diberi ditulisi satu angka - Agar menarik, angka-angka tersebut di warnai - Selanjutnya buat kotak untuk menyimpan potongan-potongan duplek tersebut
Cara Penggunaan	:	<ul style="list-style-type: none"> - Hiaslah kotak penyimpanan duplek sehingga menarik - Ambillah keping angka dan cobalah mengucapkannya - cobalah membentuk urutan angka dari angka terkecil sampai angka terbesar



Gambar
Kotak Angka

Nama Alat Permainan	KARTU PASANGAN
Fungsi	- Melatih anak belajar mengelompokkan dengan cara sederhana : - mengenal lambang-lambang benda
Bahan yang diperlukan	- karton duplek 10 - 8 cm : - spidol warna-warni
Teknik Pembuatan	- Buatlah kartu menggunakan karton duplek dengan ukuran 10-8 cm : - Setiap kartu digambari secara berpasangan: ayah-ibu, meja-kursi, baju-celana, dll. - Warnai gambar-gambar tersebut agar menarik
Cara Penggunaan	- Semua kartu disebar di hadapan anak : - Anak diminta untuk mengambil satu kartu dan diminta untuk mencari pasangannya

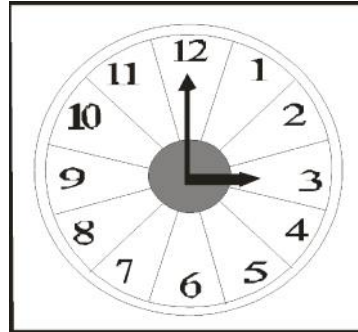


Gambar
Kartu Pasangan

Permainan	:
	- mengenal lambang bilangan, - mengatur angka-angka membentuk deretan yang sesuai dengan arah jarum jam
Bahan yang diperlukan	- triplek ukuran 30 - 20 cm : - cat kayu aneka warna sesuai desain - kuas untuk mengecat - lem kayu
Teknik Pembuatan	- 2 buah triplek dipotong dengan ukuran yang sama : - Satu bagian dibuat lukisan yaitu gambar jam dan diberi jarum penunjuk - Sebelum dipotong gambar terlebih dahulu dicat/diwarnai - Bagian lain direkat menggunakan lem kayu

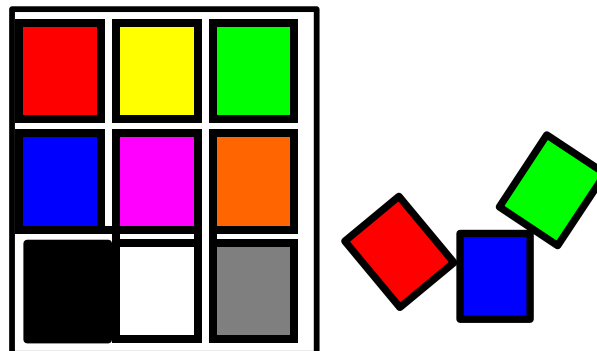
Cara Penggunaan

- Sebelum dicat sebaiknya tumpukan dahulu bagian-bagian yang runcing dengan menggunakan amplas
- Keping-keping diambil
- Anak diminta untuk menyusun kembali angka-angka sesuai dengan arah jarum jam



Gambar
Puzzle Jam

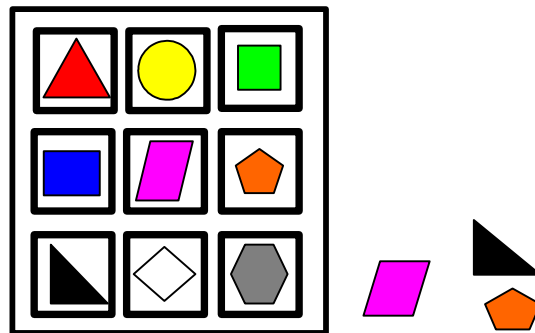
Nama Alat Permainan	: LOTTO WARNA
Fungsi	- Mengenal warna : - melatih daya pengamatan - belajar membedakan
Bahan yang diperlukan	- triplek atau duplek : - Papan lotto ukuran 17,5 x 17,5 cm - 9 kartu lotto yang terdiri dari 9 macam warna.
Teknik Pembuatan	- Papan lotto dibagi menjadi 9 bagian yang masing-masing diberi warna sesuai dengan warna yang ada pada kartu lottonya : - Buat kartu lotto sesuai dengan warna yang ada pada papan lotto
Cara Penggunaan	- Campur aduklah kartu lotto : - Mintalah anak untuk menyusun kartu lotto pada papan lotto yang sesuai dengan warna yang ada pada papan lotto



Gambar
Lotto Warna

Nama Alat Permainan	LOTTO WARNA DAN BENTUK
----------------------------	-------------------------------

- | | |
|-----------------------|--|
| Fungsi | - mengembangkan daya konsentrasi |
| | : - daya pengamatan anak |
| Bahan yang diperlukan | - triplek atau duplek |
| | - Papan lotto ukuran 17,5 x 17,5 cm |
| | : - 9 kartu lotto yang terdiri dari 9 macam warna yang masing-masing bagian ditemplei dengan bentuk-bentuk dan warna yang berbeda |
| Teknik Pembuatan | - Papan lotto dibagi menjadi 9 bagian yang masing-masing diberi warna sesuai dengan warna yang ada pada kartu lottonya yang masing-masing bagian ditemplei dengan bentuk-bentuk dan warna yang berbeda |
| Cara Penggunaan | - Campur aduklah kartu lotto |
| | : - Mintalah anak untuk menyusun kartu lotto pada papan lotto yang sesuai dengan warna dan bentuk yang ada pada papan lotto |



Gambar
Lotto Warna dan Bentuk

Nama Alat Permainan	BOTOL AROMA
----------------------------	--------------------

- | | |
|-----------------------|---|
| Fungsi | - Mengenali berbagai aroma |
| | : - Melatih indera penciuman |
| Bahan yang diperlukan | - botol plastik lebih aman |
| | - kain kasa untuk menutup mulut botol |
| | : - bila botol tembus pandang sebaiknya ditutup dengan kain katun atau benang wol |
| | - lem uhu |
| | - botol boleh dibentuk sesuka hati sesuai dengan selera anak |
| | - bahan lainnya sesuai dengan desain yang dibuat (kain perca, pita, renda dll) |
| | - berbagai jenis aroma yang dapat digunakan adalah aroma sabun, kapur barus, kulit jeruk, cengkih, kopi dll |
| Teknik Pembuatan | - membuat sketsa lebih dahulu sesuai dengan bentuk yang dikehendaki |
| | - siapkan beberapa buah botol plastik |
| | : - setiap botol diisi satu jenis aroma yang berbeda satu sama lain |

Cara Penggunaan

- tutup masing-masing botol dengan kain kasa
- botol tembus pandang ditutup dengan kain atau benang wol dikreasikan sesuai dengan desain yang dikehendaki
- bawa dan letakkan botol ke meja anak
- : - ciumlah bau botol atau aroma dalam botol
- tunjukkan pada anak bagaimana memasang botol berdasarkan baunya



Gambar
Botol Aroma

Nama Alat Permainan	: BOLA SUARA
Fungsi	- Melatih indera pendengaran : - Membedakan berbagai bunyi-bunyian
Bahan yang diperlukan	- kain perca warna warni - dakron : - kaleng bekas permen diisi dengan kerikil - gunting - benang - jarum
Teknik Pembuatan	- buat pola bola dengan menggunting kain dibentuk segi lima dengan panjang 5 cm disisakan 0,5 cm untuk jahitan, banyaknya guntingan 13 buah atau disesuaikan dengan kebutuhan : - kain dijahit sesuai pola dan warna diisi dengan dakron, - ditengah bola disimpan kaleng (krincingan) dan diselimuti dakron - bola diselesaikan sampai kain habis dan membentuk bulatan (bola).



Gambar
Bola Suara

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, Ronald H. (1993). *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka dan PT Raja Grafindo Persada
- Balai Pengembangan Pendidikan Luar Sekolah dan Pemuda (BP-PLSP) Regional II Jaya Giri Bandung. (2004). *Panduan Pengembangan APE PAUD Bersumber Lingkungan Sekitar*. Bandung : Depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Petunjuk Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar, Penilaian, Pembuatan dan Penggunaan Sarana (Alat Peraga) di Taman Kanak-kanak* . Jakarta: Depdiknas.
- _____. (2003). *Program Kegiatan Belajar Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- _____. (2004). *Kurikulum 2004 Kerangka Dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- _____. (2004). *Pedoman Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- _____. (2004). *Pedoman Pengembangan Silabus di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Direktorat Pendidikan Anak Dini Usia. (2003). *Alat Permainan Edukatif untuk Kelompok Bermain*. Jakarta : Depdiknas.
- _____. (2003). *Pembuatan dan Penggunaan APE (Alat Permainan Edukatif) Anak Usia 3-6 Tahun*. Jakarta : Depdiknas.
- Hamalik, Oemar (1986). *Media Pendidikan*. Bandung : Alumni.
- Heinich, Molenda and Russel (1993). *Instructional Media*. New York: Macmillan Publishing Company.
- Sadiman, Arief S. (1993). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT. Raja Grafindo Persada
- Sudjana, N., Rivai, A(1997). *Teknologi Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru
- Sudjana., N., Rivai, A(1997). *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru
- Sudono, Anggani. (1995). *Alat Permainan dan Sumber Belajar TK*. Jakarta : Depdiknas.
- Suhaenah, A.S. (1998). *Pemanfaatan dan Pengembangan Sumber Belajar di Sekolah Dasar*. Jakarta : Depdiknas.
- Zaman, B., Hernawan, A.H. dan Eliyawati, C. (2005). *Media dan Sumber Belajar TK*. Modul Universitas Terbuka. Jakarta : Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.