

MEDIA DAN SUMBER BELAJAR DI TAMAN KANAK-KANAK

A. KONSEP SUMBER BELAJAR

1. Pengertian Sumber Belajar

Sejak lama telah banyak tokoh dan pendidik mencoba merumuskan mengenai pengertian sumber belajar, mulai dari pengertian yang luas maupun pengertian yang sempit.

Sumber belajar dalam pengertian sempit dipahami sebagai buku-buku atau bahan-bahan tercetak lainnya seperti majalah, buletin, dll. Pengertian seperti ini masih banyak dipahami oleh sebagian guru TK.

Pengertian sumber belajar secara sempit lainnya menyatakan bahwa sumber belajar diartikan sebagai semua sarana pengajaran yang dapat menyajikan pesan yang dapat didengar saja (secara auditif) maupun yang dapat dilihat (secara visual) saja, misalnya radio, televisi dan perangkat keras (*hardware*) lainnya.

Adapun pengertian sumber belajar yang lebih luas dapat dilihat dari beberapa pendapat ahli berikut ini :

Torkleson (1965) mengatakan bahwa sumber belajar adalah segala apa yang ada di sekolah pada masa lalu, sekarang dan pada masa yang akan datang. Pengertian ini sangat luas cakupannya karena tidak merinci dan menjelaskan jenis-jenis sumber belajar secara khusus.

Nana Sudjana (1997) mendefinisikan sumber belajar sebagai segala daya yang dapat dimanfaatkan guna memberi kemudahan kepada seseorang dalam belajarnya. Pengertian ini memberikan pengertian sumber belajar dalam arti luas juga. Sumber belajar diartikan sebagai daya yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan proses pembelajaran baik secara langsung maupun tidak langsung, sebagian atau secara keseluruhan.

AECT (*Association for Education Communication and Technology*) memberikan batasan sumber belajar sebagai segala sesuatu yang berupa pesan, manusia, material, (*media software*), peralatan (*hardware*), teknik (metode) dan lingkungan yang digunakan secara sendiri-sendiri maupun dikombinasikan untuk memfasilitasi terjadinya kegiatan belajar. Pengertian

sumber belajar menurut AECT ini menguraikan secara rinci jenis-jenis sumber belajar yang dapat digunakan dalam kegiatan pendidikan meliputi pesan, orang, bahan, peralatan, teknik dan lingkungan sekitar.

Anggani Sudono (1995) mengartikan sumber belajar adalah segala macam bahan yang dapat digunakan untuk memberikan informasi maupun keterampilan kepada siswa maupun guru. Pengertian yang diungkapkan oleh Anggrani Sudono tersebut memberikan penguatan terhadap aspek manfaat dari sumber belajar yang tidak hanya terfokus pada anak melainkan juga terhadap guru. Pemanfaatan sumber belajar selain bermanfaat untuk anak juga memiliki nilai manfaat bagi guru. Guru juga memperoleh informasi dan juga keterampilan dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar.

Demikianlah berbagai pengertian mengenai sumber belajar yang telah dikemukakan oleh para ahli, sehingga dapat disimpulkan bahwa pengertian sumber belajar untuk anak TK adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk kepentingan pembelajaran meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik dan lingkungan baik secara tersendiri maupun terkombinasi yang memberikan kemudahan pada anak untuk belajar.

2. Jenis-jenis Sumber Belajar

Sumber belajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran di taman kanak-kanak sangat banyak dan beragam. Secara umum dilihat dari sisi pengembangannya sumber belajar itu dapat dibedakan dalam dua macam yaitu sumber belajar yang khusus dirancang (*resource by design*) dan sumber belajar yang digunakan atau dimanfaatkan (*resource by utilization*).

Sumber belajar yang dirancang adalah segala sumber belajar yang sengaja di rancang atau didesain untuk kepentingan pencapaian tujuan pembelajaran tertentu. Misalnya buku cerita untuk anak yang sengaja dirancang untuk tujuan menyampaikan pesan moral dan mengembangkan kemampuan bahasa sesuai dengan perkembangan anak TK, dirancang dengan desain khusus secara menarik dan dilengkapi gambar-gambar kesukaan anak. Contoh sederhana tersebut menunjukkan pada kita bahwa ada unsur kesengajaan dalam pembuatan buku cerita tersebut.

Adapun sumber belajar yang dimanfaatkan atau digunakan adalah sumber belajar yang tidak dirancang untuk kepentingan tujuan pembelajaran tertentu tetapi dapat digunakan untuk kepentingan pembelajaran. Sumber belajar ini dimanfaatkan guna memberi kemudahan kepada seseorang dalam belajar.

Contoh sumber belajar jenis ini adalah pasar, toko, museum, tokoh masyarakat dsb yang ada di lingkungan kita.

AECT (*Association for Education Communication and Technology*) membagi sumber belajar ke dalam enam jenis yaitu pesan, orang, bahan, peralatan, teknik dan lingkungan. Agar Anda memahami secara lebih mendalam mengenai keenam jenis sumber ini dijelaskan sebagai berikut :

- 2.1. Pesan (message).** Pesan sebagai sumber belajar di taman kanak-kanak adalah segala informasi yang disalurkan oleh sumber lain dalam bentuk ide, fakta, arti dan data. Contohnya semua ajaran atau materi pembelajaran untuk anak TK. Materi atau pesan bahan ajar tersebut harus disampaikan oleh komponen lain yaitu guru. Guru menyampaikan segala bahan ajar sehingga anak mendapat pengetahuan dan informasi tertentu.
- 2.2. Orang (people)** yaitu manusia yang bertindak sebagai penyimpan, pengelola dan penyaji pesan. Tidak termasuk mereka yang menjalankan fungsi pengembangan dan pengelola sumber belajar. Contohnya guru, anak TK atau narasumber yang sengaja dilibatkan dalam proses pembelajaran. Tidak termasuk peneliti atau dokter gigi yang hanya memeriksa gigi kesehatan gigi anak TK dll. Dalam hal ini peneliti atau dokter gigi tersebut tidak dilibatkan langsung dalam proses pembelajaran.
- 2.3. Bahan (materials)** yaitu sesuatu yang mengandung pesan untuk disajikan baik melalui bantuan alat maupun oleh dirinya sendiri. Contohnya buku, majalah, kaset, dll.
- 2.4. Peralatan (device)** sesuatu yang menampilkan pesan yang tersimpan dalam bahan, contohnya pesawat radio, televisi, dll.
- 2.5. Metode (technique)** adalah prosedur yang disiapkan dalam mempergunakan bahan pelajaran, peralatan, situasi, dan orang yang menyampaikan pesan. Contohnya metode ceramah, tanya jawab, simulasi, demonstrasi, dll.
- 2.6. Lingkungan (setting)** yaitu situasi sekitar dimana pesan diterima misalnya ruangan kelas, perpustakaan, taman, kebun binatang, dll.

3. Identifikasi Kebutuhan Sumber Belajar

Perencanaan sumber belajar dapat dimulai dengan mengadakan identifikasi kebutuhan sumber belajar di suatu lingkungan pendidikan anak TK. Kebutuhan-kebutuhan ini dirumuskan melalui observasi atau pengamatan, wawancara atau diskusi tentang masalah pendidikan, khususnya masalah yang berkenaan dengan penggunaan sumber belajar untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran anak TK.

Berdasarkan identifikasi kebutuhan tersebut guru mendapat data tentang jenis-jenis sumber belajar yang dibutuhkan untuk program pembelajaran anak TK. Jenis-jenis sumber belajar yang diidentifikasi tersebut dapat disesuaikan dengan tema, kemampuan dan tujuan yang diinginkan. Data kebutuhan ini dirinci untuk bahan pertimbangan dalam rencana pengadaan sumber belajar.

Identifikasi kebutuhan sumber belajar ini dapat dirancang oleh guru menurut format sederhana sebagai berikut :

Tema/ Subtema	Kemampuan indikator hasil belajar	Jenis sumber belajar	Keterangan
Aku	Bahasa : - Anak dapat menirukan kembali urutan angka, urutan kata (latihan pendengaran) - Anak dapat mengikuti beberapa perintah sekaligus, dst.	Boneka tangan, boneka jari, buku cerita, gambar berseri, dst.	- Boneka tangan dapat dibuat dari kain perca, dst.

Identifikasi kebutuhan sumber belajar di TK dapat kita lakukan dengan melalui beberapa langkah berikut ini :

3.1. Langkah awal adalah dengan terlebih dahulu memilih tema yang akan dikembangkan. Tema tersebut adalah pokok bahasan yang perlu dikembangkan lebih lanjut oleh guru TK, contohnya tema, aku, negaraku dll.

- 3.2. Guru mengidentifikasi kemampuan atau kompetensi yang harus dimiliki oleh anak. Kemampuan atau kompetensi yang harus dimiliki dapat dilihat atau berdasarkan acuan dalam dokumen kurikulum.
- 3.3. Guru mengidentifikasi kemampuan yang hendak dicapai, guru mengenal berbagai karakteristik sumber belajar yang memungkinkan untuk digunakan.

Kegiatan analisis kebutuhan sumber belajar tersebut akan menghasilkan data berupa daftar kebutuhan sumber belajar sesuai dengan tema dan indikator kemampuan yang diharapkan, selanjutnya data tersebut dapat digunakan untuk rencana pengadaan sumber belajar lebih lanjut.

B. MEDIA PEMBELAJARAN

Kegiatan pembelajaran pada dasarnya merupakan proses komunikasi. Dalam proses komunikasi tersebut, guru bertindak sebagai komunikator yang bertugas menyampaikan pesan pembelajaran (*message*) kepada penerima pesan yaitu anak. Agar pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan guru dapat diterima dengan baik oleh anak maka dalam proses komunikasi pembelajaran tersebut diperlukan wahana penyalur pesan yang disebut media pembelajaran.

Peran media dalam komunikasi pembelajaran di taman kanak-kanak semakin penting artinya mengingat perkembangan anak pada saat ini dalam masa kongkret. Dengan demikian, pembelajaran di TK harus menggunakan sesuatu yang memungkinkan anak dapat belajar secara kongkret. Hal tersebut mengisyaratkan perlunya digunakan media sebagai saluran penyampai pesan dari guru kepada anak didik agar pesan atau informasi tersebut dapat diserap anak dengan baik.

1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Heinich, Molenda dan Russel (1993) media merupakan saluran komunikasi. 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*).

Dalam situasi pembelajaran di TK terdapat pesan-pesan yang harus dikomunikasikan. Pesan tersebut biasanya merupakan isi dari tema atau topik pembelajaran. Pesan-pesan tersebut disampaikan oleh guru kepada anak melalui suatu media dengan menggunakan suatu prosedur pembelajaran tertentu

yang disebut metode. Masih terdapat pengertian lain yang dikemukakan oleh beberapa ahli diantaranya media diartikan sebagai berikut :

- a. Teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran (Schramm, 1977).
- b. Sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran seperti buku, film, video, slide dsb (riggs, 1997).
- c. Sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar, termasuk teknologi perangkat kerasnya (NEA, 1969).

Setelah mencermati beberapa pengertian diatas, ternyata yang disebut dengan media pembelajaran itu selalu terdiri atas dua unsur penting yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawanya (*message atau software*). Unsur pesan (*software*) adalah informasi atau bahan ajar dalam tema atau topik tertentu yang akan disampaikan atau dipelajari anak sedangkan unsur perangkat keras (*hardware*) adalah sarana atau peralatan yang digunakan untuk menyajikan pesan tersebut. Dengan demikian, sesuatu baru dikatakan media pembelajaran jika sudah memenuhi dua unsur tersebut.

Sebagai ilustrasi, pesawat televisi belum berfungsi sebagai media pembelajaran apabila tidak mengandung pesan-pesan yang akan dipelajari anak, jadi pesawat televisi baru merupakan alat atau *hardware* saja. Agar dapat disebut sebagai program atau acara yang mengandung informasi atau pesan atau bahan ajar yang akan dipelajari anak. Namun apabila Anda misalnya saja menggunakan pesawat televisi sebagai alat peraga untuk memperkenalkan kepada anak tentang komponen-komponen yang ada dalam pesawat telivisi dan cara kerjanya maka pesawat televisi tersebut dapat berfungsi sebagai media pembelajaran.

Dari tujuan ilustrasi diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pesan tidak harus selalu berasal dari media tetapi dapat berasal dari guru atau siapa saja yang menggunakan media tersebut untuk menyampaikan pesan.

Media sering diidentikkan dengan berbagai jenis peralatan atau sarana. Memang media dapat dikatakan sebagai sarana atau peralatan untuk menyajikan pesan, namun yang terpenting bukanlah peralatannya, tetapi pesan belajar yang dibawa oleh media tersebut atau guru yang memanfaatkannya.

Dengan demikian pengertian media pembelajaran dapat disimpulkan sebagai berikut :

- 1.1. Media merupakan peralatan yang digunakan dalam peristiwa komunikasi dengan tujuan membuat komunikasi lebih obyektif
- 1.2. Media pembelajaran merupakan peralatan pembawa pesan atau wahana dari pesan yang oleh sumber pesan (guru) ingin diteruskan kepada penerima pesan (anak)
- 1.3. Pesan yang disampaikan adalah isi pembelajaran dalam bentuk tema atau topic pembelajaran
- 1.4. Tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar pada diri anak.

2. Nilai dan Manfaat Media Pembelajaran

Masih banyak guru saai ini yang menganggap bahwa peran media dalam proses pembelajaran hanya terbatas sebagai alat bantu semata dan boleh diabaikan manakala media itu tidak tersedia di sekolah. Guru TK yang professional harus memiliki pandangan sebaliknya, yaitu bahwa media itu merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri, tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan. Tanpa media maka proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan efektif.

Berikut ini secara rinci lagi diungkapkan mengenai nilai-nilai yang dimiliki media pembelajaran dalam mengoptimalkan pencapaian hasil belajar dengan TK.

2.1. Nilai media pembelajaran

2.1.1. Mengkonkretkan konsep-konsep yang abstrak.

Konsep-konsep yang dirasakan masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada anak TK bisa dijelaskan melalui pemanfaatan media pembelajaran. Misalnya untuk menjelaskan tentang keadaan siang dan malam, kehidupan di air dan sebagainya bisa menggunakan media visual berupa film atau gambar sederhana.

2.1.2. Menghadirkan obyek-obyek yang terlalu berbahaya atau sukar untuk di bawa ke dalam lingkungan belajar, misalnya guru menjelaskan dengan menggunakan gambar atau media televisi atau bahkan hewan-hewan yang sudah punah seperti dinosaurus dll.

2.1.3. Menampilkan obyek yang terlalu besar.

Melalui media, guru dapat menyampaikan gambaran mengenai sebuah kapal laut, pesawat udara, pasar, candi, dan sebagainya di depan kelas, atau menampilkan obyek-obyek yang terlalu kecil seperti bakteri, virus, semut, nyamuk dll.

2.1.4. Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat.

Dengan menggunakan media film (*slow motion*) guru bisa memperlihatkan lintasan peluru, melesatnya anak panah atau memperlihatkan proses suatu ledakan. Demikian juga gerakan-gerakan yang terlalu lambat seperti pertumbuhan kecambah, mekarnya bunga dan sebagainya menjadi obyek yang dapat diamati dalam waktu singkat.

2.2. Manfaat media pembelajaran

Selain keempat nilai media pembelajaran di atas masih terdapat pula nilai-nilai yang lainnya dari pemanfaatan media pembelajaran di TK yaitu berikut ini :

- 2.2.1. Memungkinkan anak berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya.
- 2.2.2. Memungkinkan adanya keseragaman pengamatan atau persepsi belajar pada masing-masing anak.
- 2.2.3. Membangkitkan motivasi belajar anak.
- 2.2.4. Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan.
- 2.2.5. Menyajikan pesan atau informasi belajar secara serempak bagi seluruh anak.
- 2.2.6. Mengatasi keterbatasan waktu dan ruang.
- 2.2.7. Mengontrol arah dan kecepatan belajar anak.

3. Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga bagian yaitu media visual, media audio dan media audiovisual. Berikut secara singkat diuraikan keterangan dari masing-masing jenis dan karakteristik media pembelajaran tersebut :

3.1. Media Visual

Media visual adalah media yang menyampaikan pesan melalui penglihatan pemirsa atau media yang hanya dapat dilihat. Jenis media visual ini nampaknya yang paling sering digunakan oleh guru TK untuk menyampaikan isi dari tema pembelajaran 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) untuk menayangkan gambar atau tulisan yang akan nampak pada layar (*screen*). Media proyeksi ini bisa berbentuk media proyeksi diam misalnya gambar diam (*still picture*) dan proyeksi gerak misalnya gambar bergerak (*motion picture*). Alat proyeksi tersebut membutuhkan aliran listrik dan membutuhkan ruangan tertentu yang cukup memadai, baik dari segi ukuran maupun intensitas cahayanya.

Jenis-jenis alat proyeksi yang biasa digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran di TK diantaranya OHP (*Overhead Projector*) dan slide suara (*soundslide*). Bagi lembaga-lembaga TK yang ada di daerah perkotaan yang memiliki kemampuan untuk memiliki alat proyeksi ini tentu sangat menguntungkan sebab pembelajaran bisa ditata lebih menarik perhatian dibandingkan dengan media yang tidak diproyeksikan. Namun pada umumnya lembaga TK di daerah-daerah tertentu terutama di pedesaan, belum memungkinkan untuk mengadakan media proyeksi ini sebab bagi mereka masih sangat mahal harganya. Disamping itu diperlukan kemampuan-kemampuan khusus yang memadai dari para guru dalam menggunakan dan memelihara alat proyeksi tersebut.

Media visual yang tidak diproyeksikan terdiri atas media gambaran diam, media grafis, media model dan media realia.

3.1.1. Gambar diam atau gambar mati adalah gambar-gambar yang disajikan secara fotografik atau seperti fotografik misalnya gambar tentang manusia, binatang, tempat atau obyek lainnya yang ada kaitannya dengan bahan atau isi tema yang diajarkan. Gambar diam ini ada yang bersifat tunggal ada juga yang berseri yaitu berupa sekumpulan gambar diam yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya.

- 3.1.2. Media grafis adalah media pandang dua dimensi (bukan fotografik) yang dirancang secara khusus untuk mengkomunikasikan pesan-pesan pembelajaran. Unsur-unsur yang terdapat dalam media grafis adalah gambar dan tulisan. Media ini dapat digunakan untuk mengungkapkan fakta atau gagasan melalui penggunaan kata-kata, angka serta bentuk symbol (lambang). Bila Anda akan menggunakan media grafis ini Anda harus memahami dan mengerti arti symbol-simbolnya sehingga media ini akan lebih efektif untuk menyajikan isi tema kepada anak. Karakteristik media ini, sederhana, dapat menarik perhatian, murah dan mudah disimpan dan dibawa. Jenis media grafis ini diantaranya grafik, bagan, diagram, poster, kartun dan komik.
- 3.1.3. Media model adalah media tiga dimensi yang sering digunakan dalam pembelajaran di TK, media ini merupakan tiruan dari beberapa obyek nyata, seperti obyek yang terlalu besar, obyek yang terlalu jauh, obyek yang terlalu kecil, obyek yang terlalu mahal, obyek yang jarang ditemukan atau obyek yang terlalu rumit untuk dibawa ke dalam kelas dan sulit dipelajari wujud aslinya. Jenis-jenis media model diantaranya adalah 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 dengan obyek sesungguhnya, mungkin juga lebih kecil atau lebih besar dari obyek yang sesungguhnya.
- 3.1.4. Media realia merupakan alat bantu visual dalam pembelajaran yang berfungsi memberikan pengalaman langsung (*direct experience*) kepada anak. Realia ini merupakan benda yang sesungguhnya contohnya mata uang, tumbuhan, binatang yang tidak berbahaya dll.

3.2. Media Audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat di dengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan anak untuk mempelajari isi tema. Contoh media audio adalah program kaset suara dan program radio. Penggunaan media audio dalam kegiatan pembelajaran di TK pada umumnya untuk

melatih keterampilan yang berhubungan dengan aspek-aspek keterampilan mendengarkan.

Terdapat beberapa pertimbangan yang harus diperhatikan apabila akan menggunakan media audio di TK yaitu sebagai berikut :

- 3.2.1. Media ini hanya mampu melayani secara baik mereka yang sudah memiliki kemampuan dalam berfikir abstrak sedangkan kita mengetahui bahwa anak TK masih dalam proses dari berfikir kongkret kepada berfikir abstrak. Oleh karena itu dalam penggunaan media audio untuk anak TK, kita perlu melakukan berbagai modifikasi yang disesuaikan dengan kemampuan anak. Jika tujuan pembelajarannya adalah melatih pendengaran anak, sebelum menggunakan media audio kita harus memberikan gambaran kongkret dari mana bunyi itu berasal. Misalnya kita ingin anak dapat menebak suara hewan apa yang didengarnya dari kaset audio. Maka sebelumnya anak harus megenal hewan-hewan tersebut secara kongkret dan mengetahui bagaimana bunyinya.
- 3.2.2. Media ini memerlukan pemusatan perhatian yang lebih tinggi disbanding media lainnya. Oleh karena itu, jika kan menggunakan media ini di Tk dibutuhkan teknik tertentu yang sesuai dengan kemampuan anak.
- 3.2.3. Karena sifatnya yang auditif jika ingin hasil belajar yang dicapai anak lebih optimal, diperlukan juga pengalaman-pengalaman secara visual. kontrol belajar bisa dilakukan melalui penguasaan perbendaharaan kata-kata, bahasa dan susunan kalimat

3.3. Media Audiovisual

Sesuai dengan namanya, media ini merupakan kombinasi dari media audio dan media visual atau biasa disebut media pandang dengar. Dengan menggunakan media audiovisual ini maka penyajian isi tema kepada anak akan semakin lengkap dan optimal. Selain itu media ini dalam batas-batas tertentu dapat 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 audiovisual ini diantaranya program televisi, program video pendidikan, program slide suara dsb.

3.4. Media Pembelajaran Sederhana

Berdasarkan pemikiran bahwa media pembelajaran jumlahnya banyak dan jenisnya sangat bervariasi, disamping itu saat ini masih banyak lembaga TK yang belum mampu memiliki berbagai jenis media pembelajaran yang lengkap dan bervariasi karena keterbatasan dana terutama di daerah pedesaan, maka alternative yang paling memungkinkan diterapkan secara lebih luas adalah pemanfaatan media pembelajaran yang sifatnya sederhana namun tetap relevan dengan pencapaian kemampuan yang diharapkan dikuasai anak.

Media pembelajaran sederhana adalah jenis media yang memiliki ciri-ciri mudah dibuat, bahan-bahannya mudah diperoleh, mudah digunakan serta harganya relatif murah. Jenis media yang dapat diklasifikasikan ke dalam media pembelajaran sederhana yaitu, meliputi media visual yang terdiri atas media gambar diam, media grafis, media model dan media realia. Pada dasarnya pemberian status media pembelajaran sederhana ini sifatnya relatif yaitu tergantung kepada kondisi lembaga TK itu sendiri. Pada satu lembaga TK sebuah media tersebut mungkin dianggap sederhana tetapi pada lembaga TK yang lain media tersebut mungkin dianggap terlalu mahal dan rumit atau sebaliknya.

3.4.1. Pembuatan Media Pembelajaran Sederhana

Dalam kenyataannya di lembaga TK guru seringkali dihadapkan pada persoalan memilih media yang sesuai untuk anak TK. Kesulitan memilih media itu bukan disebabkan oleh ketidakmampuan guru dalam memilih media tetapi karena media yang dibutuhkan dan sesuai memang tidak tersedia. Untuk memecahkan persoalan tersebut guru diharapkan dapat mengadakan media tersebut dengan merancang, menggambarkan dan membuat sendiri media yang diperlukan terutama media pembelajaran sederhana.

Media pembelajaran sederhana kali yang diketengahkan diantaranya media flip chart danm display papan tikar. Contoh media tersebut disertai dengan langkah teknis pembuatannya. Walaupun yang disajikan sangat terbatas, diharapkan menjadi acuan untuk berkreasi dalam pembuatan media pembelajaran sederhana untuk anak TK disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi setempat.

Flip Chart

Flip chart adalah lembaran kertas yang berisi pesan atau bahan pelajaran yang tersusun rapi dan baik. Flip chart ini dapat digunakan oleh guru TK sebagai salah satu cara untuk menghemat waktu yang digunakan untuk menulis di papan tulis.

Pesan penyajian dalam flip chart ini dapat berupa : a) gambar-gambar, b) diagram, c) huruf-huruf dan d) angka-angka. Adapun chart itu sendiri dapat terbuat dari lembaran kertas karton atau jenis HVS yang cukup tebal. Penggunaan kertas tebal tentu saja agar kertas tidak mudah robek dan tidak ada bayangan antara satu kertas dengan kertas lain sehingga pesan gambar atau tulisan tidak tumpang tindih dengan gambar di lembaran berikutnya.

Adapun cara pembuatan flip chart adalah sebagai berikut :

- 1) Lembaran kertas yang sama ukurannya dijilid jadi satu.
- 2) Lubangi kertas chart sedemikian rupa agar mudah dijadikan satu jilid.
- 3) Buatlah dua bingkai kayu yang di ikat bersama dengan kertas chart oleh dua baut.
- 4) Pada ujung bingkai dibuat lubang tempat menggantung tali pita.
- 5) Chart dengan bingkai kayu dijadikan satu dengan baut atau ring.
- 6) Flip chart dapat digantungkan pada papan tulis yang tidak menempel di dinding.

Ukuran flip chart dapat disesuaikan dengan jumlah dan jauhnya jarak anak dapat melihat chart tersebut, demikian juga penempatan flip chart harus direncanakan yang sesuai di mana dan bagaimana media tersebut ditempatkan.



Gambar Flip Chart

Media Display Papan Tikar

Papan tikar adalah media visual yang efektif untuk menyajikan pesan-pesan tertentu pada anak TK. Papan berlapis tikar ini cukup praktis karena gambar-gambar yang akan disajikan dapat dipasang dan dilepas dengan mudah sehingga dapat dipakai berkali-kali. Selain untuk menempel gambar-gambar dapat pula dipakai menempelkan huruf dan angka-angka. Papan tikar memberikan penyajian seketika selain menarik perhatian anak penggunaan papan tikar dapat membuat sajian lebih efisien.

Kelebihan papan tikar :

- 1) Karena kesederhanaannya papan tikar dapat dibuat sendiri oleh guru
- 2) Dapat dipersiapkan terlebih dahulu dengan teliti
- 3) Dapat memusatkan perhatian anak terhadap sesuatu masalah yang dibicarakan
- 4) Dapat menghemat waktu pembelajaran karena segala sesuatunya sudah dipersiapkan dan anak dapat melihat sendiri secara langsung.

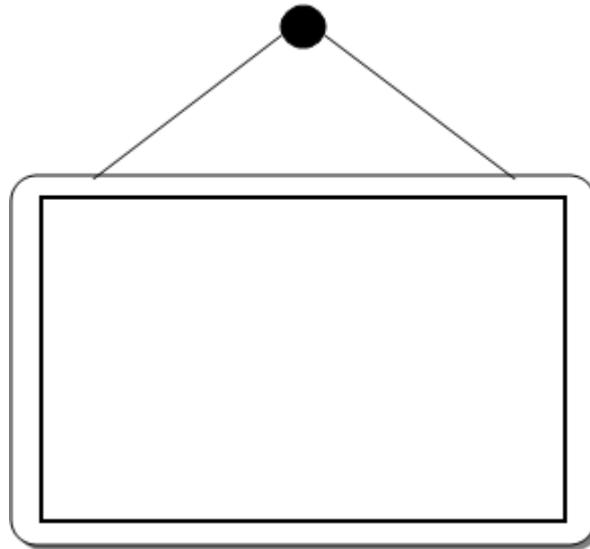
Bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan papan tikar adalah :

- a. Triplek
- b. Tikar pandan
- c. Paku
- d. Kayu untuk bingkai
- e. Alat pemotong dan palu
- f. Cat, pernis dan kuas

Cara membuat :

Jika bahan yang diperlukan sudah tersedia maka pekerjaan selanjutnya adalah :

- 1) Memotong triplek dengan ukuran yang dikehendaki
- 2) Memotong tikar dengan ukuran yang sesuai dengan triplek selanjutnya dilekatkan dengan paku
- 3) Member bingkai pada pinggiran triplek agar penampilannya menjadi kuat
- 4) Selanjutnya dicat atau dipernis agar lebih menarik
- 5) Membuat gantungan papa sehingga memudahkan dalam penggunaan
- 6) Karena terbuat dari tikar untuk menempelkan gambar dapat dibantu dengan menggunakan klip kertas atau paku payung



Gambar Papan Tlkar

C. Alat Permainan Edukatif (APE)

Guru TK hendaknya memiliki pemahaman tentang alat permainan khususnya alat permainan edukatif yang digunakan untuk anak TK karena selain untuk memenuhi kebutuhan naluri bermain juga sebagai sumber yang mutlak untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangannya.

1. Pengertian Alat Permainan Edukatif

Alat permainan adalah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi kebutuhan bermainnya. Walaupun kegiatan bermain ada yang dilakukan tanpa alat tetapi kebanyakan kegiatan bermain justru menggunakan alat. Lembaga pendidikan TK tanpa alat permainan yang memadai tidak akan berfungsi sebagai lembaga pendidikan yang baik, karena alat permainan ini akan memberikan rasa senang serta merangsang anak untuk melakukan kegiatan pembelajaran.

Berbeda dengan alat permainan umumnya, istilah alat permainan edukatif banyak ditemukan di TK. Jadi apakah alat permainan edukatif itu ?

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan (Mayke S, Tersebut, 1995). Berkaitan dengan alat permainan untuk anak TK maka pengertian APE untuk anak TK adalah alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak TK.

1.1. Ciri-ciri APE

Lebih jauh lagi alat permainan dapat dikategorikan sebagai alat permainan edukatif untuk anak TK jika memenuhi ciri-ciri sebagai berikut :

- 1) Ditujukan untuk anak TK
- 2) Berfungsi untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak TK
- 3) Aman atau tidak berbahaya untuk anak
- 4) Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna
- 5) Dirancang untuk mendorong aktifitas dan kreatifitas
- 6) Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan
- 7) Mengandung nilai pendidikan

1.2. Fungsi APE

Adapun alat permainan edukatif itu sendiri berfungsi sebagai :

- 1) Alat untuk membantu dan mendukung proses pembelajaran anak TK agar lebih baik, menarik dan jelas
- 2) Mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak
- 3) Member kesempatan pada anak TK untuk memperoleh pengetahuan baru dan memperkaya pengalamannya dengan berbagai alat permainan
- 4) Member kesempatan pada anak TK untuk mengenal lingkungan dan mengajarkan pada anak untuk mengetahui kekuatan dirinya.

2. Jenis-jenis Alat Permainan Edukatif

Dewasa ini ada beraneka ragam jenis alat permainan edukatif untuk anak-anak TK telah dikembangkan di lembaga pendidikan TK dan pada umumnya jenis-jenis APE yang dikembangkan saat ini berakar dari jenis alat permainan yang telah lebih dulu dikembangkan oleh para ahli dan juga ada yang dibuat berdasarkan kreasi guru itu sendiri disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi lingkungan setempat.

Berikut ini beberapa jenis alat permainan edukatif yang diciptakan oleh para ahli tersebut :

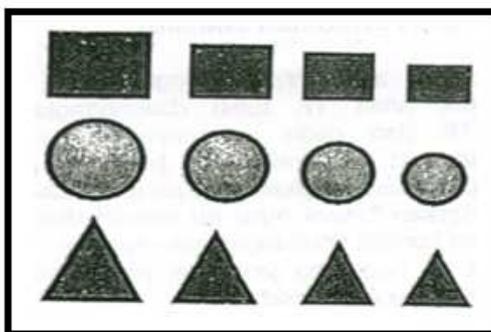
2.1. APE untuk kemampuan berbahasa

APE ini dikembangkan oleh kakak beradik Elizabeth Peabody yang terdiri atas dua boneka tangan. Boneka tangan tersebut berfungsi sebagai tokoh mediator dengan nama P. Money dan Joey. Boneka tadi dilengkapi dengan papan magnet, gambar-gambar, piringan hitam berisi lagu dan tema cerita serta kantong pintar sebagai pelengkap.

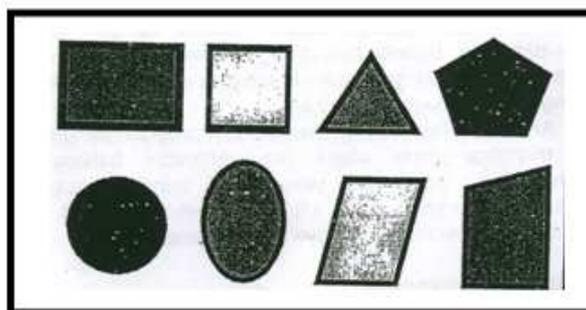
APE karya Peabody ini memberikan program pengetahuan yang mengacu pada aspek pengembangan bahasa yaitu perbendaharaan kosa kata yang dekat dengan anak. Oleh karena itu tema-tema yang dipilih dan diramu harus sesuai dengan pengetahuan dan budaya anak setempat.

2.2. APE ciptaan Montessori

Dr. Maria Montessori menciptakan alat permainan edukatif yang memudahkan anak untuk mengingat konsep-konsep yang akan dipelajari anak tanpa perlu bimbingan sehingga memungkinkan anak bekerja secara mandiri. APE ciptaannya ini telah dirancang sedemikian rupa sehingga anak mudah memeriksa sendiri bila salah dan segera menyadarinya. APE ciptaan Montessori ini contohnya puzzle bentuk geometrid dan silinder dengan ukuran serial.



Gambar Papan Bidang I



Gambar Papan Bidang II

2.3. APE Ciptaan Cruissenaire

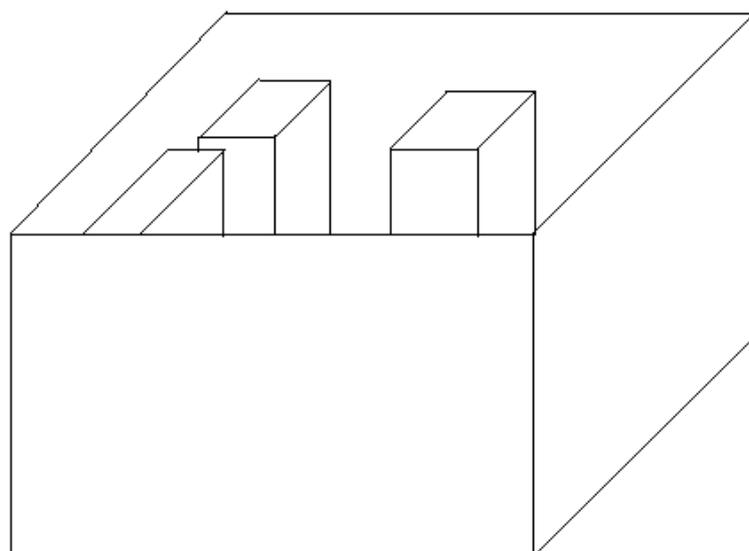
George Cruissenaire menciptakan balok sesuai dengan namanya yaitu blok cruissenaire untuk menggambarkan kemampuan berhitung anak, pengenalan bilangan dan untuk peningkatan keterampilan anak dalam bernalar.

Balok cruissenaire terdiri dari balok-balok yang berukuran :

1x1x1	cm	dengan warna kayu asli
2x1x1	cm	berwarna merah
3x1x1	cm	berwarna hijau muda
4x1x1	cm	berwarna merah muda
5x1x1	cm	berwarna kuning
6x1x1	cm	berwarna hijau tua
7x1x1	cm	berwarna hitam
8x1x1	cm	berwarna coklat
9x1x1	cm	berwarna biru tua
10x1x1	cm	berwarna jingga

2.4. APE Ciptaan Frobel

Frobel memiliki alat khusus yang dikenal dengan balok Blockdoss yang berupa balok-balok yaitu satu kotak besar berukuran 20x20 cm yang didalamnya terdiri dari balok-balok kecil sebagai ukuran yang merupakan kelipannya.



Gambar Blockdoss

3. Pemilihan Alat Permainan Edukatif

Langkah awal untuk menggunakan alat permainan edukatif untuk anak TK adalah melakukan pemilihan alat permainan yang tepat yaitu dilakukan dengan memperhatikan hal-hal berikut ini :

- 3.1. Memilih alat permainan yang tidak berbahaya bagi anak.
- 3.2. Pilihan bukan berdasarkan pilihan guru tetapi berdasarkan minat anak.
- 3.3. Alat permainan sebaliknya bervariasi sehingga anak dapat bereksplorasi dengan berbagai macam alat permainan akan tetapi tidak terlalu banyak karena akan membingungkan anak.
- 3.4. Tingkat kesulitan sebaliknya disesuaikan dengan tentang usia anak TK yaitu 4-5 tahun untuk kelompok A dan 5-6 tahun untuk kelompok B
- 3.5. Alat permainan tidak mudah rapuh.
- 3.6. Tidak memilih alat permainan berdasarkan urutan usia karena ada anak yang lambat perkembangannya dari anak-anak seusianya atau sebaliknya maka yang menjadi dasar pemilihan alat permainan lebih pada perkembangan fisik dan mental anak secara individual.

4. Prinsip-prinsip Penggunaan APE

Praktek penggunaan alat permainan edukatif dimungkinkan bervariasi asalkan selalu diingat prinsip dan tujuan penggunaannya. Adapun prinsip-prinsip yang harus diperhatikan guru dalam penggunaan alat permainan edukatif untuk anak TK adalah sebagai berikut :

- 4.1. Guru hendaknya memberikan kebebasan sebanyak mungkin pada anak untuk berekspresi menggunakan berbagai alat permainan edukatif.
- 4.2. Merencanakan waktu, mengatur tempat dan menyajikan beraneka alat permainan edukatif sedemikian rupa sehingga merangsang anak untuk melakukan kegiatan bermain yang bersifat kreatif.
- 4.3. Memberikan rangsangan dan bimbingan kepada anak TK untuk menemukan teknik dan cara-cara yang baik dalam melakukan kegiatan dengan bermacam-macam APE.
- 4.4. Memupuk keberanian anak dalam mencipta dan menghindarkan petunjuk-petunjuk yang dapat mengurangi keberanian dan perkembangan anak.
- 4.5. Memberikan bimbingan dan pembinaan sesuai dengan kemampuan dan taraf perkembangan anak.

- 4.6. Memnerikan bimbingan dan pembinaan sesuai dengan kemampuan dan petunjuk-petunjuk yang dapat memupuk keberanian dan perkembangan anak.
- 4.7. Memberikan rasa gembira pada anak.
- 4.8. Melakukan pengawasan menyeluruh terhadap pelaksanaan kegiatan bermain menggunakan APE ini.
- 4.9. Pada waktu pelaksanaan guru memperoleh kesempatan yang sebaik-baiknya untuk melihat minat dan bakat anak masing-masing sehingga bimbingan dan pembinaan dapat diberikan secara individual, tepat guna, sesuai minat, bakat dan kemampuan anak.

5. Pembuatan Alat Permainan Edukatif

Uraian dibawah ini akan memberikan pemahaman untuk membuat rancangan APE bagi anak TK. Walaupun pengadaan APE dapat dilakukan dengan cara membeli yang sudah jadi tetapi ketebatasan dana dan ketepatan ukuran dan syarat alat permainan sebagai APE terkadang menjadi kendala. Oleh karena itu Anda dapat berkreasi dengan merancang dan membuatnya dari bahan-bahan yang ada disekitar.

Guru TK hendaknya dibekali kemampuan membuat dan menciptakan karya yang orisinil berupa alat edukatif edukatif ini. Kemampuan tersebut diperlukan karena guru adalah pemegang kendali dalam proses pembelajaran anak TK tersebut dan dengan alat permainan edukatif yang memadailah pengembangan aspek kemampuan anak TK ini akan cepat berkembang.

Kesungguhan hati dan imajinasi dalam menciptakan APE dengan menggunakan bahan yang ada di lingkungan sekitar anak sangat diperlukan sehingga keterbatasan dana tidak lagi menjadi kendala dalam berkarya cipta. Ketika membuat APE guru hendaknya memperhatikan syarat-syarat pembuatan APE dan prosedur APE yang merupakan langkah umum yang harus dilakukan untuk mengambil keputusan dalam membuat APE.

5.1. Syarat-syarat Pembuatan APE adalah sebagai berikut :

5.1.1. Syarat Edukatif

- a) APE dibuat dengan disesuaikan dengan memperhatikan program kegiatan pendidikan yang berlaku.

- b) APE yang dibuat disesuaikan dengan didaktik metodik artinya dapat membantu keberhasilan kegiatan pendidikan, mendorong aktifitas dan kreatifitas anak dan sesuai dengan kemampuan atau tahap perkembangan anak.

5.1.2. Syarat Teknis

- a) APE dirancang sesuai dengan tujuan, fungsi sarana (tidak menimbulkan kesalahan konsep), contoh dalam membuat balok bangunan ketepatan bentuk dan ukuran yang akurat mutlak dipenuhi karena jika ukurannya tidak tepat akan menimbulkan kesalahan konsep.
- b) APE hendaknya multiguna, walaupun ditujukan untuk tujuan tertentu tidak menutup kemungkinan digunakan untuk tujuan pengembangan yang lain.
- c) APE dibuat dengan menggunakan bahan yang mudah didapat dilingkungan sekitar, murah atau dari bahan bekas sekalipun.
- d) Aman atau tidak mengandung unsur yang membahayakan anak misalnya tajam, beracun dll.
- e) APE hendaknya awet, kuat dan tahan lama (tetap efektif walau cuaca berubah).
- f) Mudah dalam pemakaian, menambah kesenangan anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi.
- g) Dapat digunakan secara individual, kelompok dan klasikal.

5.1.3. Syarat Estetika

- a) Bentuk yang elastic, ringan sehingga mudah dibawa anak.
- b) Keserasian ukuran (tidak terlalu besar atau terlalu kecil).
- c) Kombinasi warna serasi dan menarik.

5.2. Prosedur Pembuatan APE

Adapun prosedur pembuatan APE dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- 5.2.1. Guru mempelajari dan menguasai rencana program kegiatan terutama mengenai kemampuan-kemampuan yang harus dicapai oleh anak.

- 5.2.2. Guru melakukan analisis program pendidikan dengan maksud mengetahui hubungan antara kemampuan yang akan dicapai anak dengan jenis kegiatan yang akan dilakukan dan sarana yang diperlukan.
- 5.2.3. Menginventarisasi sarana atau alat permainan yang ada.
- 5.2.4. Memeriksa kelengkapan alat menyangkut kelengkapan setiap jenis dan jumlah yang diperlukan.
- 5.2.5. Memeriksa fungsi alat yang ada, apakah masih berfungsi dengan baik atau tidak.
- 5.2.6. Mengidentifikasi kebutuhan sarana yang diperlukan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran.
- 5.2.7. Merencanakan pembuatan APE.
- 5.2.8. Melaksanakan pembuatan APE.

Berikut ini contoh pembuatan APE untuk anak usia 4-5 tahun. Anak pada rentang usia ini biasanya senang dengan pengalaman baru. Alat permainan yang dapat menstimulasi kebutuhan anak tersebut contohnya botol aroma.

Pembuatan Botol Aroma

Botol aroma disenangi anak-anak usia 4-5 tahun. Adapun jenis aroma yang dapat digunakan adalah aroma sabun, kapur barus, kulit jeruk, cengkih, kopi dll.

Bahan yang diperlukan

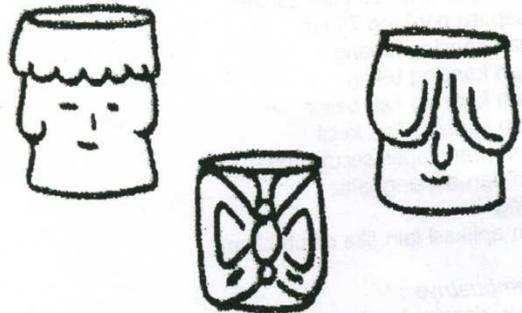
- a. Botol plastic lebih aman
- b. Kain kasa untuk menutup mulut botol
- c. Bila botol tembus pandang sebaiknya ditutup dengan kain katun atau benang wol
- d. Lem uhu
- e. Botol boleh dibentuk sesuka hati sesuai dengan selera anak
- f. Bahan lainnya sesuai dengan desain yang dibuat (kain perca, pita, renda dll)

Cara membuatnya

- 1) Membuat sketsa lebih dahulu sesuai dengan bentuk yang dikehendaki.
- 2) Siapkan beberapa buah botol plastic, setiap botol diisi satu jenis aroma yang berbeda satu sama lain.
- 3) Tutup masing-masing botol dengan kain kasa.
- 4) Botol tembus pandang ditutup kain atau benang wol dikreasikan sesuai dengan desain yang dikehendaki.

Saran dalam pembuatan

Bahan yang digunakan dalam pembuatan botol aroma ini adalah bahan-bahan bekas pakai, contohnya botol plastic bekas minuman ringan (vitacharm/yakult) selain botolnya ringan (relatif kecil) sehingga memudahkan anak memegangnya. Jika botol dikreasikan dengan menggunakan kain perca, pilihlah kain katun dengan warna terang dan corak yang disukai anak-anak. Hindari penggunaan aroma yang berbentuk karena akan terhisap melalui kasa kassa.



Gambar Botol Aroma

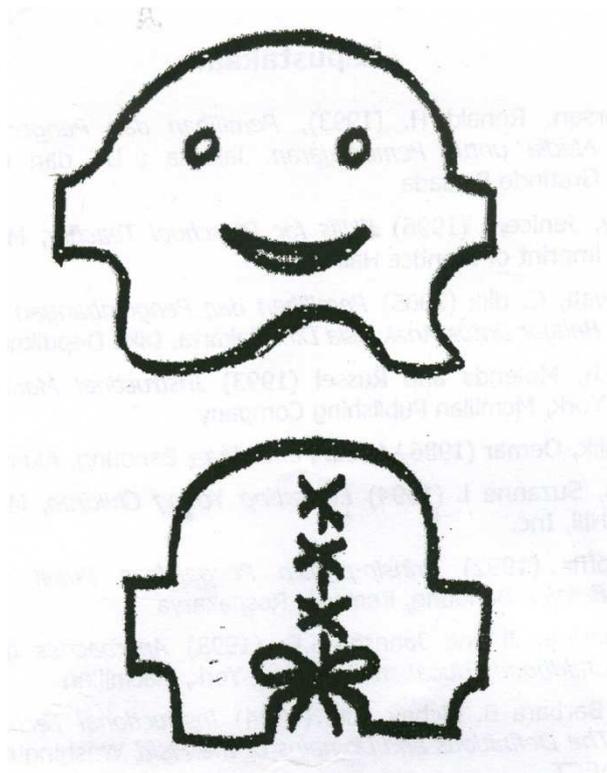
Pembuatan Kantong Keterampilan Tangan

Kantong ini dimainkan oleh anak usia 5-6 tahun terbuat dari kain katun yang dibentuk sedemikian rupa sederhana tapi menarik untuk anak. Satu set kantong ini terdiri dari tujuh macam yaitu :

1. Kantong yang ditutup dengan resulting
2. Kantong yang ditutup dengan kancing tekan
3. Kantong yang ditutup dengan tali sepatu
4. Kantong yang ditutup dengan kancing lobang
5. Kantong yang ditutup dengan kancing kait besar
6. Kantong yang ditutup dengan kancing kait kecil
7. Kantong yang diisi dengan dakron atau kapas

Cara membuatnya :

- 1) Buatlah desain berdasarkan urutan dengan kantong terluar lebih besar dari yang didalam begitu seterusnya.
- 2) Ukuran kantong terluar disesuaikan dengan panjang resulting yang akan dipasang.
- 3) Desainlah kantong dengan bentuk yang menarik.
- 4) Lakukan proses pemasangan resulting, kancing, dll dengan menggunakan mesin jahit atau dijahit dengan jahit tangan.



Gambar Kantong Keterampilan Tangan

Kepustakaan

- Anderson, Ronald H. (1993), *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*, Jakarta : UT dan PT Raja Grafindo Persada
- Beaty, Jenice I. (1996), *Skills for Preschool Teacher*, Merill, an imprint of Prentice Hall
- Eliyawati, C. dkk. (2005), *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini*, Jakarta, Dikti Depdiknas
- Heinich, Molenda and Russel (1993) *Instructional Media*, New York, Mcmillan Publishing Company
- Hamalik, Oemar (1986) *Media Pendidikan*, Bandung, Alumni
- Krogh, Suzanne L (1994) *Educating Young Children*, Mc Graw Hill, Inc.
- Mudhoffir (1992) *Prinsip-prinsip Pengelolaan Pusat Sumber Belajar*, Bandung, Ramadja Rosdakarya
- Roopnarine, JI and Johnson I.E. (1993) *Instructional Technology, The Definitions and Domains of the Field*, Washington, DC, AECT
- Zaman, Badru, dkk (2005) *Media dan Sumber Belajar TK*, Modul UT, Jakarta, Universitas Terbuka