

PENGEMBANGAN

MEDIA PEMBELAJARAN
TAMAN KANAK-KANAK

Oleh

BADRU ZAMAN, M.Pd



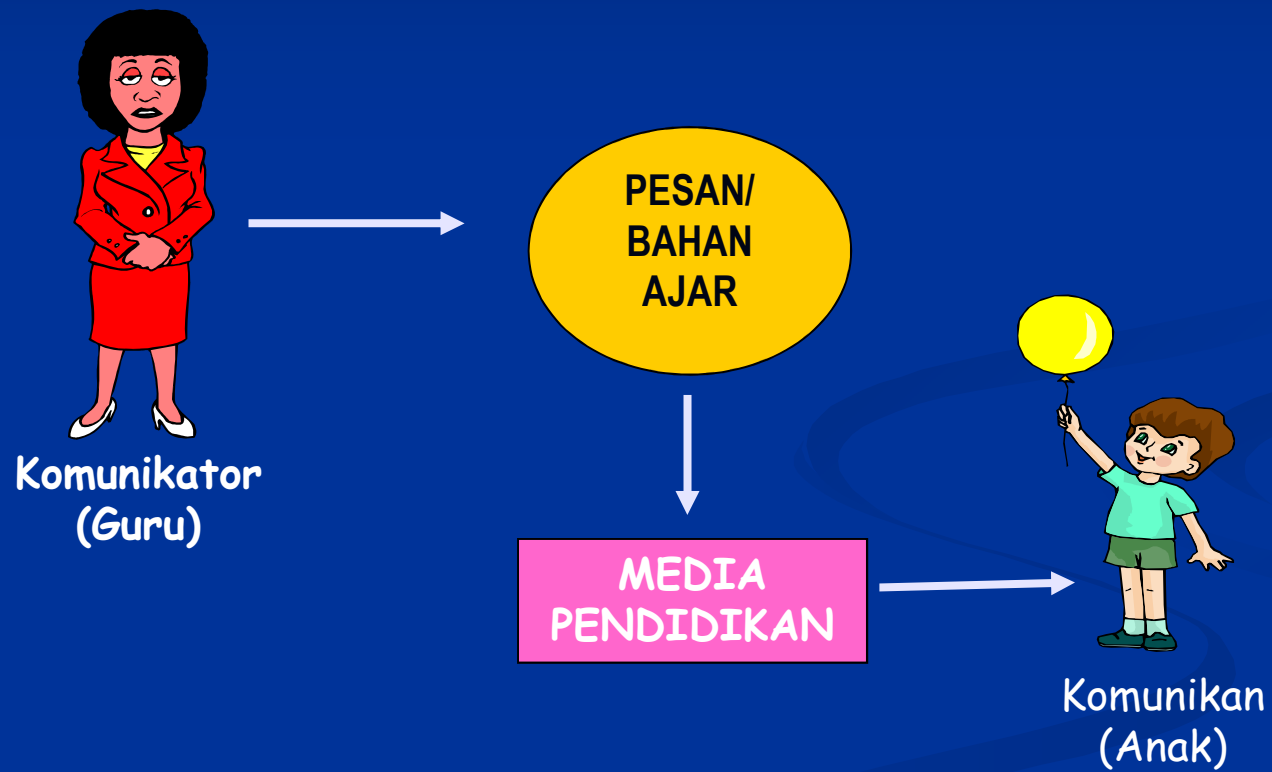
PGTK UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA



Curriculum Vitae

- Nama** : Badru Zaman
Tempat Tanggal Lahir : **Darangdan (Purwakarta) 6 Agustus 1974**
Pendidikan Terakhir : **S-2 Pengembangan Kurikulum Sekolah Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Indonesia (UPI)**
- Pekerjaan** : **Dosen**
Unit kerja : **PGTK, Fakultas Ilmu Pendidikan UPI**
Alamat Kantor : **Jl. Dr.Setiabudhi No.229 Bandung Telp. (022) 2013163 Pes. 4317**
- Alamat Rumah** : **Perum Graha Bukit Raya F9 No.6, Cilame, Ngamprah, Cimahi-Bandung**
- No. Telp/HP** : **(022) 70090622 / 081320779369**
Email : **badruzaman@upi.edu / badruzaman_upi.yahoo.co.id**
Status Marital : **Telah menikah dengan lancar terhadap satu isteri, telah dikaruniai satu anak**
- Motto Hidup** : ***Berbuatlah kebaikan untuk orang lain meski hanya sedikit karena itu adalah awal perubahan ke arah yang lebih baik***

Pembelajaran sebagai Proses Komunikasi



PENGERTIAN MEDIA

Schramm, 1977

Teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pendidikan

Briggs, 1977

Sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pendidikan seperti buku, film, video, slide, dan sebagainya

NEA, 1969

Sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat kerasnya

**Ditjen PLSP
Depdiknas**

Alat yang digunakan sebagai alat bantu dan atau alat perantara untuk merangsang minat peserta didik dalam belajar. Contoh alat permainan, buku bacaan, audio visual aid, alat peraga, science-kit, dll.

HASIL PENELITIAN SEBAGAI DASAR PEMANFATAN MEDIA

British Audio-Visual Association menghasilkan temuan bahwa rata-rata jumlah informasi yang diperoleh seseorang melalui indera menunjukkan komposisi sebagai berikut :

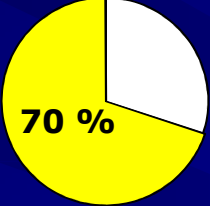
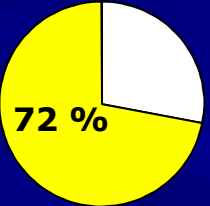
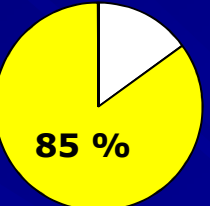
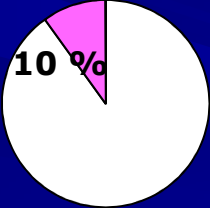
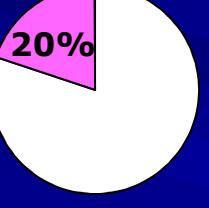
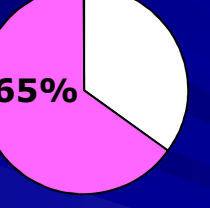
75 % melalui indera penglihatan (visual)

13 % melalui indera pendengaran (auditori)

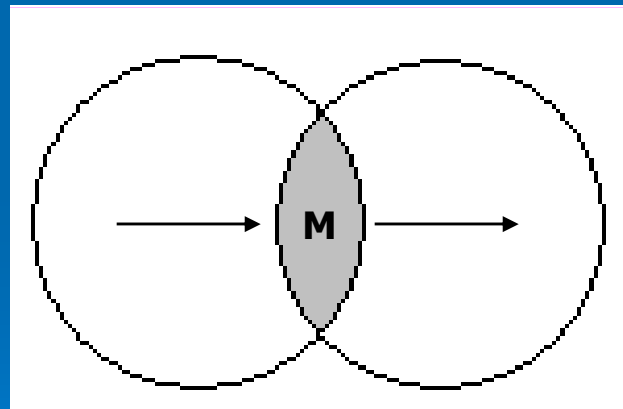
6 % melalui indera sentuhan dan perabaan

6 % melalui indera penciuman dan lidah

Hubungan Jumlah Pengetahuan Dengan Jenis Rangsangan

	AUDITORI	VISUAL	AUDIO VISUAL
Setelah 3 Jam	 <p>70 %</p>	 <p>72 %</p>	 <p>85 %</p>
Setelah 3 Hari	 <p>10 %</p>	 <p>20%</p>	 <p>65%</p>

Area of Experience Guru dan Anak



MANFAAT MEDIA PENDIDIKAN

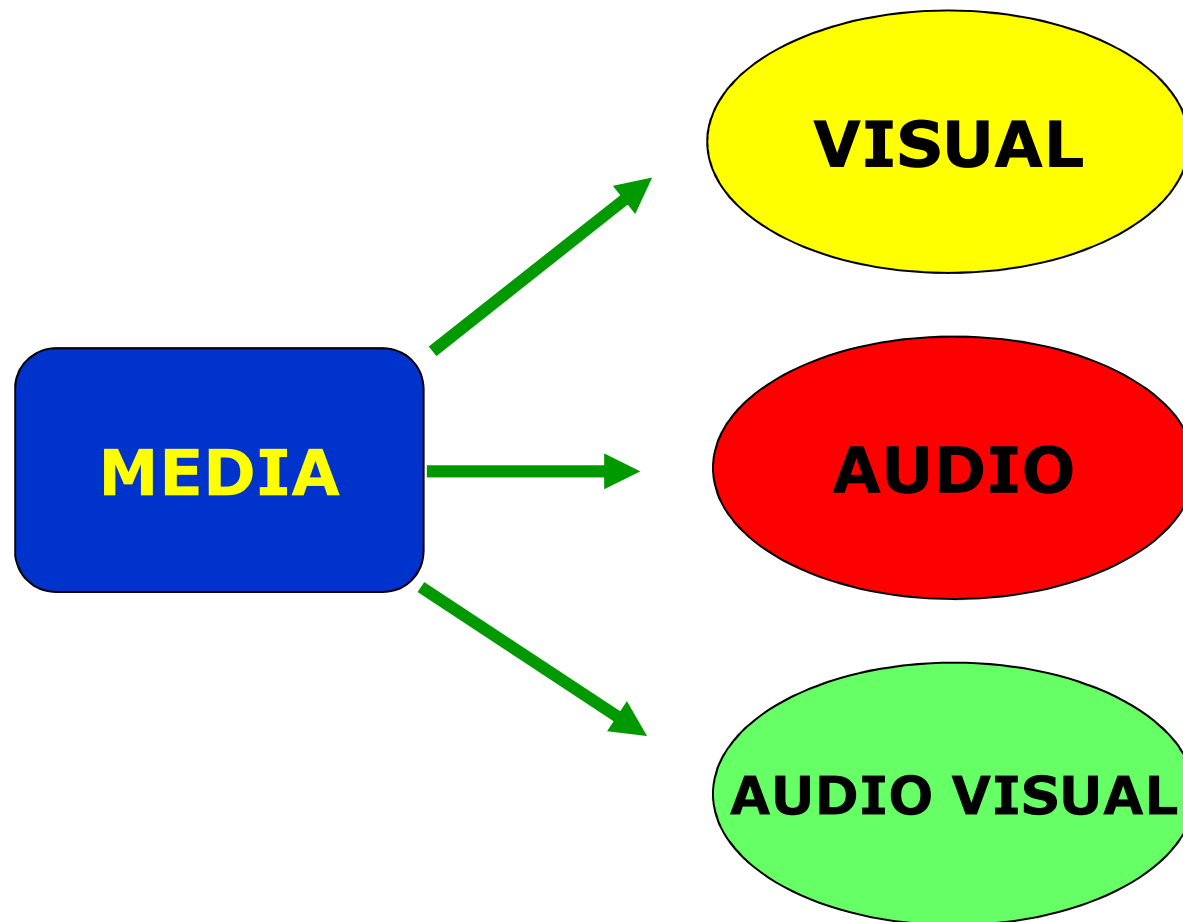
Umum

1. Mengkonkritkan konsep-konsep yang abstrak
2. Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar
3. Menampilkan objek yang terlalu besar atau terlalu kecil
4. Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat

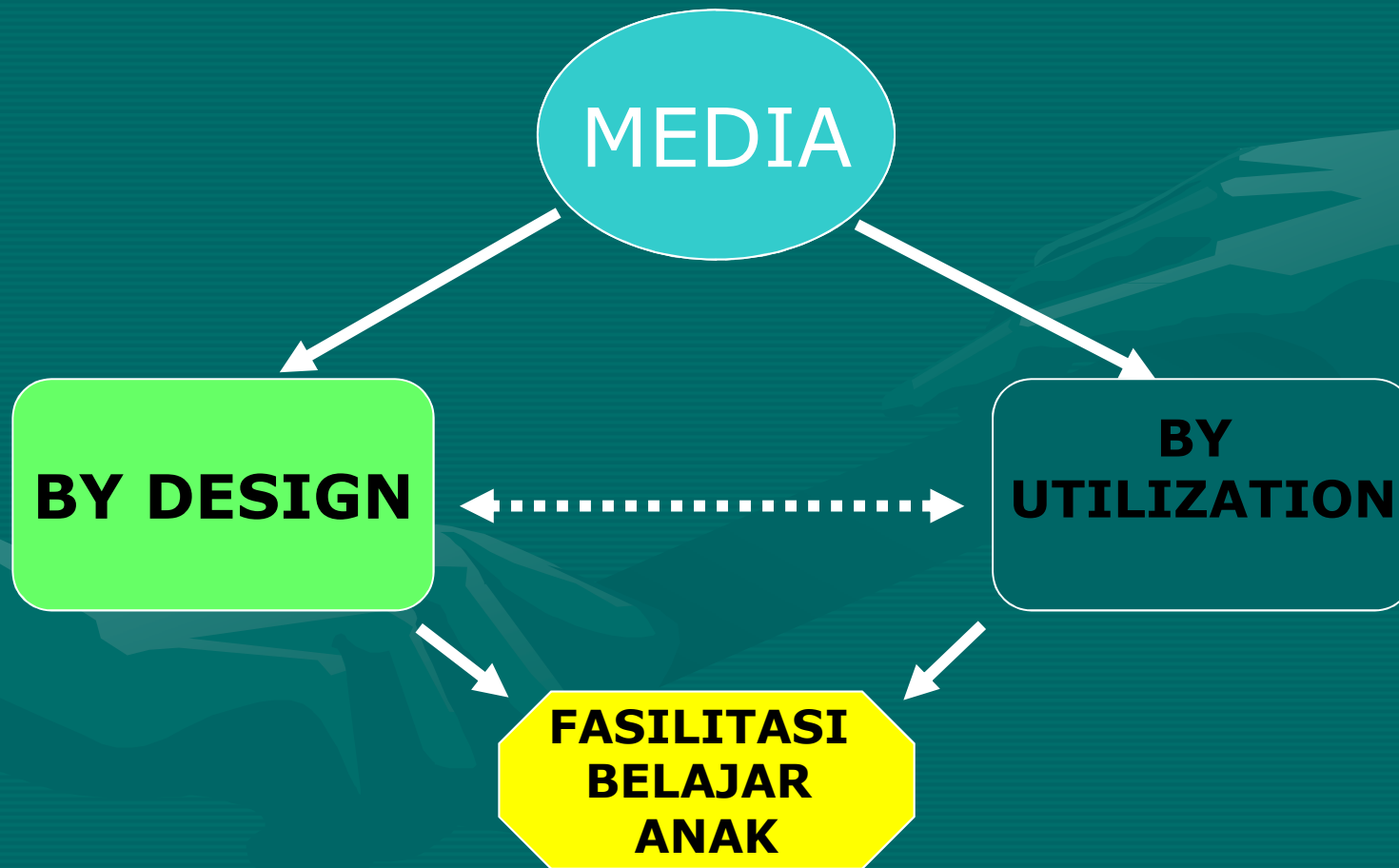
Khusus

1. Memungkinkan anak berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya
2. Memungkinkan adanya keseragaman pengamatan atau persepsi belajar pada masing-masing anak
3. Membangkitkan motivasi belajar anak
4. Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan
5. Menyajikan pesan atau informasi belajar secara serempak bagi seluruh anak
6. Mengatasi keterbatasan waktu dan ruang
7. Mengontrol arah dan kecepatan belajar anak

JENIS-JENIS MEDIA PEMBELAJARAN



PENGEMBANGAN MEDIA



LEMBAR IDENTIFIKASI KEBUTUHAN SUMBER BELAJAR

Nama TK :
Kelompok : A / B

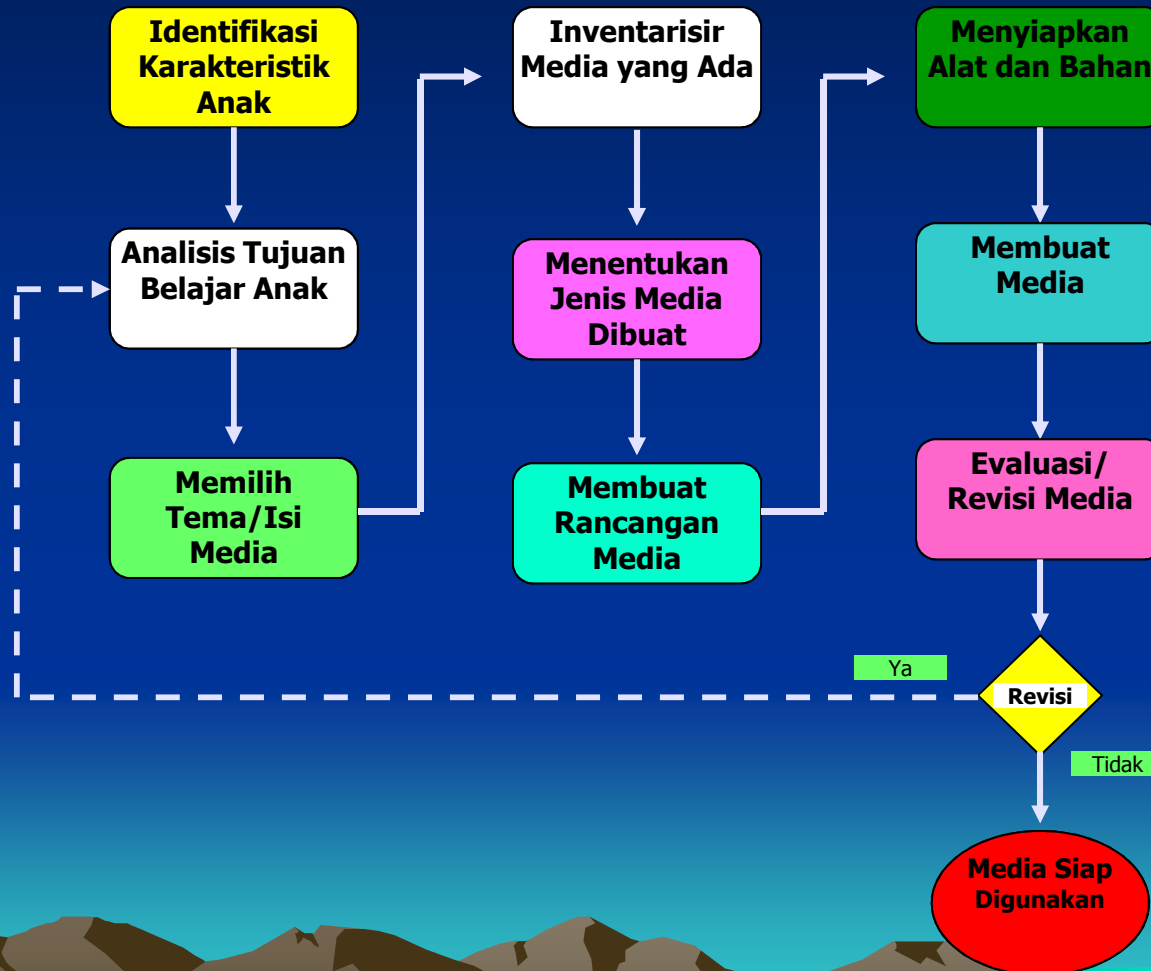
Tema/sub tema	Indikator Hasil Belajar	Alternatif sumber belajar	Ketersediaan		Ket	
			Ya			Tidak
			Sesuai	Tidak		
Kendaraan/ kendaraan darat	Kognitif : <ul style="list-style-type: none"> ■ Menyusun kembali kepingan/pusel sehingga menjadi bentuk utuh 	Pusel (mobil, sepeda motor, becak, dll)			x	Buat
	Bahasa: <ul style="list-style-type: none"> ■ Mengurutkan dan menceritakan kembali isi gambar (4-6 gambar) 	Gambar seri tentang kendaraan darat (mobil, sepeda motor, becak, dll)			x	Buat

FORMAT PENILAIAN RANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN/APE

No	Unsur yang dinilai	Kriteria Penilaian		
		Baik	Cukup	Kurang
A.	<p>Aspek Edukatif :</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Pembuatan memperhatikan program pendidikan yang berlaku ■ Membantu peningkatan kualitas pembelajaran anak ■ Mendorong aktivitas dan kreativitas anak ■ Sesuai dengan kemampuan/tahap perkembangan anak 			
B.	<p>Aspek Teknis:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Dirancang sesuai tujuan dan fungsi sarana ■ Dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak (multiguna) ■ Bahan untuk pembuatan mudah didapat di lingkungan sekitar ■ Bahan pembuatan murah ■ Bahan pembuatan dapat menggunakan barang bekas/sisa ■ Aman (tidak mengandung unsur yang membahayakan anak misalnya tajam, beracun, dll) ■ Awet, kuat, dan tahan lama 			

C	8.	Mudah membuatnya			
	9.	Mudah digunakan baik oleh guru maupun anak			
	10.	Menambah kesenangan anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi			
	11.	Dapat digunakan secara individual, kelompok dan klasikal			
	Aspek Estetika				
	1.	Bentuk yang elastis, ringan (mudah dibawa anak)			
	2.	Keserasian ukuran (tidak terlalu besar atau terlalu kecil)			
3.	Kombinasi warna serasi dan menarik				

PROSEDUR PENGEMBANGAN *MEDIA PEMBELAJARAN TK*



SELESAI.....

Mudah-mudahan segala yang telah kita diskusikan
memberikan manfaat yang berarti bagi kemajuan

PENDIDIKAN TAMAN KANAK-KANAK

Hidup Guru TK, Semoga Sukses !!!

