

MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

MEDIA

PEMBELAJARAN

ANAK USIA DINI

Oleh:

Dr. Hj. Khadijah, M.Ag



Kelompok Penerbit Perdana Mulya Sarana

KATA PENGANTAR

MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

Penulis: Dr. Hj. Khadijah, M.Ag

Copyright © 2015, pada penulis
Hak cipta dilindungi undang-undang
All rights reserved

Penata letak: Samsidar
Perancang sampul: Aulia Grafika

Diterbitkan oleh:
PERDANA PUBLISHING
Kelompok Penerbit Perdana Mulya Sarana
(ANGGOTA IKAPI No. 022/SUT/11)
Jl. Sosro No. 16-A Medan 20224
Telp. 061-77151020, 7347756 Faks. 061-7347756
E-mail: perdanapublishing@gmail.com
Contact person: 08126516306

Cetakan pertama: April 2015

ISBN 978-602-8935-80-7

Dilarang memperbanyak, menyalin, merekam sebagian atau seluruh bagian buku ini dalam bahasa atau bentuk apapun tanpa izin tertulis dari penerbit atau penulis

Puji syukur penulis panjatkan kehadhiratan Allah SWT. Karena hanya atas rahmat dan ridho-Nya semata buku yang berjudul “**MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI**” dapat terselesaikan.

Dewasa ini bidang pembelajaran secara umum sedikit banyak terpengaruh oleh adanya perkembangan dan penemuan-penemuan dalam bidang keterampilan, ilmu dan teknologi. Pengaruh perkembangan tersebut tampak jelas dalam upaya-upaya pembaharuan sistem pendidikan dan pembelajaran. Upaya pembaharuan itu menyentuh bukan hanya sarana fisik/fasilitas pendidikan tetapi juga sarana non fisik seperti pengembangan kualitas tenaga kependidikan yang memiliki kualitas pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan memanfaatkan fasilitas yang tersedia, cara kerja yang inovatif, serta sikap positif terhadap tugas-tugas kependidikan yang diembannya. Salah satu bagian integral dari upaya pembaharuan itu adalah media pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran anak usia dini menjadi suatu bidang yang seyogianya dikuasai oleh setiap guru PAUD yang profesional.

Tumbuhnya kesadaran terhadap pentingnya pengembangan media pembelajaran di masa yang akan datang harus dapat dikerjakan. Di samping memahami penggunaannya, para gurupun patut berupaya untuk mengembangkan keterampilannya

untuk membuat sendiri media yang menarik, murah dan efisien, dengan tidak menolak kemungkinan pemanfaatan alat modern yang sesuai dengan tuntutan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sebab guru pada hakikatnya merupakan tenaga kependidikan yang memikul berat tanggungjawab kemanusiaan, khususnya yang berkaitan dengan proses pendidikan generasi penerus bangsa menuju gerbang pencerahan dalam melepaskan diri dari belenggu kebodohan. Betapa berat tugas dan kewajiban yang harus diemban oleh guru tersebut sehingga harus menuntut profesionalitas tinggi dalam proses pembelajaran sehingga proses belajar mengajar dapat bermakna.

Penulis berharap buku ini berguna dan bermanfaat bagi para pembaca dan membantu mahasiswa dalam memahami bidang pendidikan anak usia dini (PAUD) serta mampu merancang dan menggunakan media yang tepat untuk anak usia dini. Dengan demikian, pengalaman mengajar kelak dimasyarakat dapat diperkaya dan dapat lebih menarik dan efektif sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai pada setiap tingkatan perkembangan anak.

Medan, Januari 2015

Dr.Hj. Khadijah, M.Ag

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
BAB I:	
PENDAHULUAN	1
BAB II:	
DEFENISI, TUJUAN, CIRI, DAN MANFAAT MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI	3
A. Defenisi, Tujuan dan Fungsi Media Pembelajaran AUD	3
1. Pendidikan Anak Usia Dini	3
2. Pengertian Media Pembelajaran AUD	6
3. Tujuan Media Pembelajaran AUD	14
4. Fungsi Media Pembelajaran AUD	23
B. Ciri dan Manfaat Media Pembelajaran AUD	24
1. Ciri-ciri Media Pembelajaran AUD	24
2. Manfaat Media Pembelajaran AUD	25
BAB III:	
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI	29

A. Jenis, Pemilihan dan Syarat Media Pembelajaran AUD	29
1. Jenis-jenis Media Pembelajaran AUD	29
2. Pemilihan Media Pembelajaran AUD	36
3. Syarat Pembuatan Media Pembelajaran AUD ..	42
B. Prinsip dan Penggunaan Media Pembelajaran AUD	43
1. Prinsip-prinsip Pembuatan Media Pembelajaran AUD	43
2. Penggunaan Media Pembelajaran AUD	47
C. Peranan Media Pembelajaran pada PAUD	61
1. Posisi Media dalam Pembelajaran AUD	61
2. Pengaruh Media Terhadap Pembelajaran AUD	64

BAB IV:**MACAM-MACAM MEDIA PEMBELAJARAN**

ANAK USIA DINI	74
A. Macam-macam Media Pembelajaran AUD	74
1. Media/Alat Peraga	75
2. Media/Alat Permainan	75
3. Media/Alat Manipulatif	91
4. Media/Alat Pictorial	92
5. Media/Alat Symbolic	94
6. Media/Alat Puzzle	95
7. Building/Alat Block	96

BAB V:**MEDIA PRODUK TEKNOLOGI ANAK USIA DINI .**

A. Media Produk Teknologi Pembelajaran AUD	98
1. Produk Teknologi Pembelajaran Anak Usia Dini	98
2. Pemanfaatan Produk Teknologi Pembelajaran Anak Usia Dini	99
3. Teknologi dan Perkembangan Kosa Kata Anak	102

BAB VI:**PENGEMBANGAN KECERDASAN JAMAK****(MULTIPLE IN TELIGENCES) MELALUI MEDIA/****ALAT BERMAIN**

A. Kecerdasan AUD	106
1. Perkembangan Otak AUD	106
2. Pengertian dan Jenis Kecerdasan AUD	111
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kecerdasan AUD	115
B. Meningkatkan Kecerdasan Jamak AUD Melalui Media -Bermain	117

BAB VII:**SETTING AREA PEMBELAJARAN PADA AUD**

A. Area Pembelajaran AUD	132
1. Area Bahasa	132
2. Area Matematika	133
3. Area Balok	134
4. Area Bermain Drama	135

5. Area Seni dan Keterampilan Tangan	137
6. Area Musik	138
7. Area Pasir dan Air	139
8. Area Sains	140
9. Area Komputer	142
10. Area Hewan dan Tumbuhan	142
11. Area Pengembangan Agama	143

BAB VIII:

KEDUDUKAN STRATEGI DALAM MEDIA

PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

A. Pengertian dan Kriteria Pemilihan Strategi Pembelajaran AUD	144
1. Pengertian Strategi Pembelajaran AUD	144
2. Kriteria Pemilihan Strategi Pembelajaran AUD	146
B. Macam-macam Strategi Pembelajaran Aktif PAUD	148
1. Circle Time 4	148
2. Sistem Kalender	148
3. <i>Small Project</i>	149
4. Kelompok Besar (<i>Big Team</i>)	150
5. Kunjungan/Karyawisata	150
6. Permainan	151
7. Bercerita	153

BAB IX:

MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI

MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN

A. Kreativitas AUD	154
--------------------------	-----

1. Pengertian Kreativitas AUD	154
2. Unsur-unsur Kreativitas AUD	158
3. Ciri-ciri Kepribadian Kreatif AUD	159
B. Teori Proses Kreatif	167
1. Teori Wallas	167
2. Teori Belahan Otak Kanan dan Kiri	168
C. Hubungan Kreativitas dan Media Pembelajaran AUD	169
D. Upaya Guru dalam meningkatkan Kreativitas AUD	174

BAB XIII:

EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK

USIA DINI

A. Hakikat, Tujuan, Prinsip dan Jenis Evaluasi AUD	177
1. Hakikat dan Tujuan Evaluasi AUD	177
2. Prinsip-prinsip Evaluasi AUD	180
3. Jenis-jenis Evaluasi AUD	180
B. Alat, Cara, Prosedur dan Pelaporan Evaluasi AUD	182
1. Alat dan Cara Evaluasi AUD	183
2. Prosedur Evaluasi AUD	188
3. Pelaporan Hasil Evaluasi AUD	193
C. Hubungan Penilaian, Proses dan Hasil Belajar	195
D. RKH dan Penilaian AUD	198

DAFTAR PUSTAKA	205
----------------------	-----



BAB I

PENDAHULUAN

Dalam rangka usaha pemerintah untuk meningkatkan pendidikan salah satunya diterapkannya pendidikan anak usia sejak dini, dengan suatu tujuan agar anak-anak Indonesia ketika melanjutkan pendidikan kejenjang yang lebih tinggi sudah ada bekal persiapan, karena perkembangan anak usia dini sangatlah pesat, sebab pada masa-masa inilah segala potensi kemampuan anak dapat dikembangkan secara optimal, tentunya dengan bantuan dari orang-orang yang ada di lingkungan anak-anak tersebut, misalnya orang tua dan guru.

Penggunaan media merupakan salah satu bantuan yang memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran anak usia dini. Karena media memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas informasi/pesan yang disampaikan oleh pengirim pesan kepada si penerima pesan, yang dalam hal ini guru adalah pengirim pesan dan anak usia dini sebagai penerima pesan.

Kemudian kehadiran media juga dapat menunjang kebutuhan para anak-anak mendapatkan materi yang lebih mudah dan cepat didapat tentunya lembaga harus menyiapkan

media-media yang pas dan cocok untuk diterapkan pada anak-anak. Karna media yang tepat akan sangat membantu lembaga tersebut dalam mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan bersama.



BAB II

DEFENISI, TUJUAN, CIRI, DAN MANFAAT MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

A. Pengertian, Tujuan dan Fungsi Media Pembelajaran AUD

1. Pendidikan Anak Usia Dini

Anak usia dini ialah mereka yang berusia antara 3-6 tahun menurut Biechler dan Snowman (dalam Patmonodewo, 2003). Mereka biasanya mengikuti program pendidikan anak usia dini, yang meliputi tempat penitipan anak (3 bulan-5 tahun) dan kelompok bermain (usia 3 tahun), sedangkan pada usia 4-6 tahun biasanya mereka mengikuti program Taman Kanak-kanak. Program pendidikan ini ditujukan untuk mengoptimalkan seluruh potensi pada aspek pengembangan anak usia dini yang meliputi aspek sosial emosional, aspek agama, aspek kognitif, aspek motorik (motorik halus dan kasar), dan aspek seni.

Oleh karena itu, ilmu pendidikan telah berkembang pesat dan spesialisasi melalui PAUD (pendidikan anak usia dini), sehingga PAUD mendapat perhatian yang luar biasa terutama di negara-negara maju. Karena menurut ilmu tersebut pengembangan kapasitas manusia akan lebih mudah dilakukan sejak usia dini.

PAUD adalah investasi besar bagi keluarga dan juga bangsa. Sebab anak-anak adalah merupakan generasi penerus keluarga dan bangsa. alangkah bahagianya keluarga yang melihat anak-anaknya yang berhasil baik dalam pendidikan, masyarakat, maupun di dalam keluarganya. Demikian juga bangsa ini sangat membutuhkan manusia-manusia yang tumbuh dengan karakter yang baik sehingga dapat hidup makmur dan tentram. dengan kehadiran PAUD maka diharapkan dapat mengembangkan seluruh potensi anak, sebagaimana yang dikemukakan oleh Suyanto (2005) bahwa:

Anak dipandang sebagai individu yang baru mulai mengenal dunia, ia belum mengetahui tatakrama, sopan santun, aturan, norma, etika dan berbagai hal tentang dunia, Ia juga sedang belajar berkomunikasi dengan orang lain dan belajar memahami orang lain, anak perlu dibimbing agar memahami tentang dunia dan juga isinya. Ia juga perlu dibimbing agar memahami berbagai fenomena alam dan dapat melakukan keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan untuk hidup di masyarakat. Interaksi anak dengan benda dan orang lain diperlukan agar anak dapat mengembangkan kepribadian, watak dan akhlak yang mulia. Usia dini merupakan saat yang sangat berharga untuk menanamkan nilai-nilai Nasionalisme, agama, etika, moral, dan sosial yang berguna untuk kehidupan anak selanjutnya.

Dengan demikian, para pendidik anak usia dini khususnya guru harus memahami kebutuhan khusus atau kebutuhan individual anak. Akan tetapi, disadari pula ada faktor-faktor yang sulit atau tidak dapat diubah dalam diri anak yaitu faktor genetis, menurut Safaria (2005) faktor genetis/keturunan merupakan faktor kecerdasan yang sudah ada atau terberikan karena terkait dengan syaraf-syaraf yang ada pada organ otak. Kecepatan otak mengolah atau memproses masukan yang didapat amat tergantung pada kondisi dan kematangan otak. Jika organnya dalam keadaan baik, maka proses pengolahan apapun yang di terima otak akan ditangkap dengan baik dan dijalankan sesuai perintah otak. Hal ini dipertegas dengan pendapat Mangoenprasodjo dan Hidayati (2005) bahwa kecerdasan atau daya tangkap sangat dipengaruhi oleh garis keturunan atau genetis yang dibawanya dari keluarga ayah dan ibu. Oleh karena itu, PAUD diarahkan untuk memfasilitasi setiap anak dengan lingkungan dan bimbingan belajar yang tepat agar anak dapat berkembang sesuai kapasitas genetisnya. Dan kehadiran media pendidikan merupakan medium/pelantara yang sangat efektif dalam menstimulasi perkembangan anak usia dini tersebut. Sebab Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang tersedia di sekolah, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pengajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Dalam dunia pendidikan media merupakan salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan-pesan sehingga membantu guru untuk meningkatkan potensi anak. Karena:

KITA BELAJAR

- 10 % dari apa yang kita baca
- 20 % dari apa yang kita dengar
- 30 % dari apa yang kita lihat
- 50 % dari apa yang kita lihat dan dengar
- 70 % dari apa yang kita katakan
- 90 % dari apa yang kita katakan dan lakukan

Vernon A. Magnesen

Bobbi DePorter, Mark Reardon, Sarah Singer-Nourie, Needham Heights, MA: Allyn and Bacon.

http://www.thelearningweb.net/chapter02/page_100.html

Jadi, media mempunyai pengaruh yang besar terhadap dunia pendidikan, terutama anak yang masih dalam tingkatan Pra sekolah yang pikirannya mudah terangsang oleh berbagai bentuk-bentuk, warna-warna, dan gambar-gambar yang disajikan, yang mana media ini bisa memberikan pengaruh positif maupun negatif. Untuk lebih jelasnya mengenai kaitan media dengan anak usia dini akan dijelaskan pada bab selanjutnya.

2. Pengertian Media Pembelajaran AUD

Sebelum kita membahas mengenai pengertian media pembelajaran lebih luas, maka terlebih dahulu akan dijelaskan pengertian dari pembelajaran. karena dari pemahaman terhadap pembelajaran tersebut, kita akan dapat memperoleh pengertian lebih jelas mengenai media pembelajaran. Menurut Sanjaya

(2005) mengajar jangan diartikan sebagai proses menyampaikan materi pembelajaran, atau memberikan stimulus sebanyak-banyaknya kepada siswa, akan tetapi lebih dipandang sebagai proses pengatur lingkungan agar siswa belajar sesuai dengan kemampuan dan potensi yang dimiliki. Selanjutnya menurut Suyono dan Hariyanto (2012) mengajar adalah suatu proses kegiatan untuk membantu orang lain mencapai kemajuan seoptimal mungkin sesuai dengan tingkat perkembangan potensi kognitif, afektif maupun psikomotornya. Hal ini dipertegas dengan pendapat yang dikemukakan oleh Dewey (dalam Santrock, 2007) bahwa anak-anak akan belajar dengan lebih baik jika mereka aktif, kemudian pendidikan seharusnya difokuskan pada anak secara keseluruhan dan memperkuat kemampuan anak untuk dapat beradaptasi dengan lingkungannya. Oleh karena itu, James (dalam Santrock, 2007) menegaskan pentingnya mempelajari proses belajar dan mengajar di kelas guna meningkatkan mutu pendidikan.

Dengan demikian, mengajar adalah suatu yang kompleks dimana terjadinya interaksi antara guru, siswa dan alat (media) sebagai pelantara dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Oleh karena itu, guru sebagai pendidik harus menguasai berbagai perspektif dan strategi dan dapat mengaplikasikannya secara fleksibel. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Lisa dan Burnaford (dalam Santrock, 2007) bahwa guru yang baik ialah guru yang punya barang-barang yang bisa menarik perhatiannmu. Kadang-kadang kamu mulai belajar dan kamu bahkan tidak menyadarinya, guru yang baik adalah guru yang membuat kamu berfikir. Untuk itu, guru harus mengetahui cara mengajar yang efektif. Adapun cara mengajar yang efektif sebagai berikut:

a. Pengetahuan dan Keahlian Profesional

Guru yang efektif menguasai materi pelajaran dan keahlian dan keterampilan mengajar yang baik. Guru yang efektif memiliki strategi pengajaran yang baik dan didukung oleh metode penetapan tujuan, rancangan pengajaran, dan manajemen kelas. Mereka tahu bagaimana memotivasi, berkomunikasi, dan berhubungan secara efektif dengan murid-murid dari beragam latar belakang kultural. Mereka juga memahami cara menggunakan teknologi yang tepat guna di dalam kelas. (Santrock, 2007)

Kemudian, guru yang profesional di bidang pendidikan anak usia dini harus memiliki empat kompetensi, sebagaimana yang terdapat di dalam peraturan pemerintah No. 19 tahun 2005 tentang standart Nasional pendidikan pasal 28 ayat 3, kompetensi pendidik sebagai agen pembelajaran pada jenjang pendidikan dasar dan menengah serta pendidikan anak usia dini meliputi:

1) Kompetensi Kepribadian

Adalah kemampuan pendidik untuk menampilkan pribadinya secara utuh, antara lain meliputi:

- a) Siap mendengarkan anak untuk memahami keluhan dan perasaannya.
- b) Menggunakan komunikasi personal baik secara verbal maupun non verbal melindungi anak tanpa mengorbankan spontanitas dan kegembiraannya.
- c) Menghargai perbedaan dan keunikan anak, serta tanggapo terhadap kesulitan yang dihadapi anak.
- d) Sabar dalam menghadapi setiap kesulitan.
- e) Membawa humor dan imajinasi ke dalam kelompok anak.

- f) Bertanggung jawab untuk memaksimalkan potensi anak dan keluarganya

2) Kompetensi Profesional

Adalah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus ditampilkan pendidik dalam melaksanakan tugasnya secara khusus sebagai pendidik anak usia dini. kompetensi ini antara lain:

- a) Pemahaman Dalam Bidang Psikologi Pendidikan.
- b) Mengetahui dan memahami karakteristik kebutuhan dan perkembangan anak serta mampu menerapkannya dalam praktek.
- c) Memiliki berbagai pengetahuan dalam bidang pendidikan anak usia dini.
- d) Mengetahui berbagai faktor yang mempengaruhi perkembangan dan cara belajar anak.
- e) Menggunakan pengetahuan tentang perkembangan anak untuk menciptakan lingkungan dan iklim belajar kondusif dan menantang.
- f) Merencanakan dan melaksanakan kurikulum yang berorientasi perkembangan.
- g) Memahami tujuan dan manfaat penilaian bagi perkembangan anak.
- h) Memahami dan mampu mempraktekkan penilaian yang dapat dipertanggung jawabkan dalam bermitra dengan keluarga dan profesi lainnya.
- i) Menggunakan berbagai pendekatan dan strategi pembelajaran yang berorientasi pada perkembangan anak.

- j) Mengembangkan kurikulum bermakna dan sesuai dengan karakteristik perkembangan dan kebutuhan anak
- k) Bersikap kreatif dan inovatif serta terbuka terhadap ide-ide baru.

3) Kompetensi Sosial

Kompetensi ini berhubungan dengan kemampuan guru sebagai anggota masyarakat dan sebagai makhluk sosial, meliputi:

- a) Memahami anak dalam konteks keluarga, budaya dan masyarakat
- b) Memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang keluarga dan masyarakat
- c) Mendukung dan memberdayakan keluarga dan masyarakat melalui hubungan timbal balik yang saling menghargai
- d) Melibatkan keluarga dan masyarakat dalam mendukung perkembangan dan belajar anak
- e) Mampu berkomunikasi, bekerja sama serta memanfaatkan sumber-sumber belajar yang ada di lingkungan keluarga dan masyarakat baik sumber daya manusia maupun sumber daya alam.

Selanjutnya dalam rancangan keputusan pemerintahan setiap kompetensi dijelaskan seperti di bawah ini:

- 1) Bahwa kompetensi paedagogis merupakan kemampuan guru dalam pengelolaan pembelajaran peserta didik yang sekurang-kurangnya meliputi:
 - a) Pemahaman wawasan atau landasan kependidikan

- b) Pemahaman terhadap peserta didik
 - c) Pengembangan kurikulum atau silabus
 - d) Perancangan pembelajaran
 - e) Pelaksanaan pembelajaran yang mendidik dan dialogis
 - f) Pemanfaatan teknologi pembelajaran
 - g) Evaluasi hasil belajar dan
 - h) pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya
- 2) Kompetensi kepribadian sekurang-kurangnya mencakup kepribadian yang:
 - a) Mantap
 - b) Stabil
 - c) Dewasa
 - d) Arif dan bijaksana
 - e) Berwibawa
 - f) Berakhlak mulia
 - g) Menjadi teladan bagi peserta didik dan masyarakat
 - h) Secara objektif mengevaluasi kinerja sendiri dan
 - i) Mengembangkan diri secara mandiri dan berkelanjutan.
- 3) Kompetensi sosial merupakan kemampuan guru sebagai bagian dari masyarakat yang sekurang-kurangnya meliputi kompetensi untuk:
 - a) Berkomunikasi lisan, tulisan, dan atau isyarat
 - b) Menggunakan teknologi komunikasi dan informasi secara fungsional
 - c) Bergaul secara efektif dengan peserta didik, sesama

pendidik, tenaga kependidikan, orang tua atau wali peserta didik,

- d) Bergaul secara santun dengan masyarakat sekitar
- 4) Kompetensi profesional merupakan kemampuan penguasaan materi pembelajaran secara luas dan mendalam (Sanjaya: 2008).

b. Komitmen dan Motivasi

Menjadi guru yang efektif juga membutuhkan komitmen dalam motivasi. Aspek ini mencakup sikap yang baik dan perhatian kepada murid. (Santrock, 2007)

Dari penjelasan di atas, mengenai pembelajaran, maka terlihat bahwa dalam proses pembelajaran terdapat proses komunikasi yang berlangsung dalam suatu sistem, dan di dalamnya terdapat media pembelajaran sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran tersebut. Menggunakan media dalam proses pembelajaran harus didasarkan filosofi atau alasan teoritis yang benar. Istilah “Media” berasal dari kata latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” (Susilana dan Riyana: 2007). Sedangkan dalam bahasa arab media adalah perantara () (Arsyad: 2009), secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Susilana dan Riyana: 2007). Materi/kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan/sikap (Arsyad: 2009).

Lebih lanjut Sujiono (2007) mengemukakan bahwa media ialah sebagai perantara yang menghubungkan antara guru dengan anak didik, guru sebagai pengajar hendaknya mampu

memilih media yang tepat dalam proses belajar mengajar. Kemudian *Association for education and communication technology (AECT)*, mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi (Usman: 2002). Kemudian Olson (dalam Miarso, 2005) juga mengemukakan bahwa media ialah sebagai alat teknologi untuk menyajikan, merekam, membagi dan mendistribusikan simbol dengan melalui rangsangan indra tertentu, disertai penstrukturan informasi. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Newby (dalam Prawiradilaga, 2009) bahwa media pembelajaran adalah media yang dapat menyampaikan pesan pembelajaran atau mengandung muatan untuk membelajarkan seseorang. Sedangkan beberapa ahli memberikan definisi media sebagaimana yang dikutip oleh Arsyad (2009) bahwa:

- a. Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.
- b. Fleming mengemukakan bahwa media adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya.
- c. Heinich dan kawan-kawan mengemukakan istilah *medium* sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima (Arsyad: 1996).

Dari definisi yang dikemukakan oleh Susilana dan Riyana, Arsyad, Gerlach, Ely, Fleming dan Heinich, serta Sujiono maka disimpulkan bahwa media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya

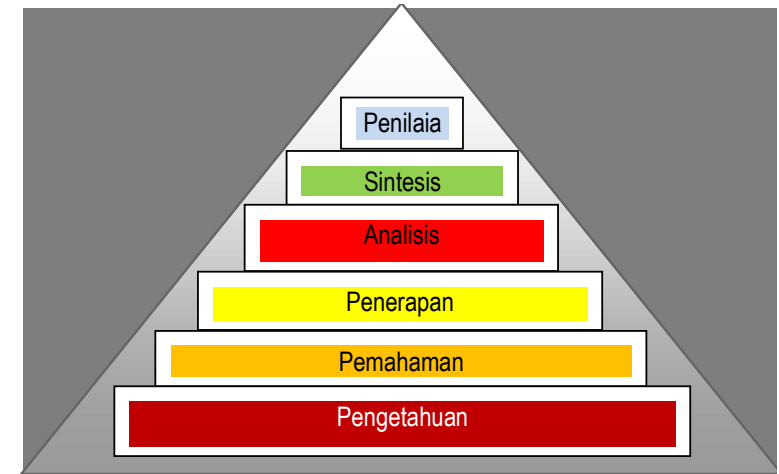
proses belajar pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan audien (siswa) untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performan mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Jika dikaitkan dengan pendidikan anak usia dini, maka media pembelajaran berarti segala sesuatu yang dapat dijadikan bahan (*software*) dan alat (*hardwere*) untuk bermain, agar anak mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan menentukan sikap.

3. Tujuan Media Pembelajaran AUD

Media merupakan medium/pelantara yang dapat mempengaruhi sikap, nilai, emosi dan mampu membangkitkan minat anak dalam proses kegiatan pembelajaran, dan juga dapat membantu menggabungkan pengalaman belajar yang baru dengan yang sebelumnya. Dengan demikian secara umum media pendidikan dapat membangkitkan dan menstimulasi ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Sebagai mana di dalam taksonomi Bloom menggolongkan tiga kategori perilaku belajar yang berkaitan dan saling melengkapi, sebagai berikut:

a. Ranah Kognitif



Gambar. 1
Taksonomi Ranah Kognitif

Keterangan:

1) Pengetahuan

Pengetahuan didefinisikan sebagai ingatan terhadap hal-hal yang telah dipelajari sebelumnya. Kemampuan ini merupakan kemampuan awal meliputi kemampuan mengetahui sekaligus menyampaikan ingatannya bila diperlukan. Hal ini termasuk mengingat bahan-bahan, benda, fakta, gejala, dan teori. Hasil belajar dari pengetahuan merupakan tingkatan rendah. Misalnya kata kerja: meniru, menyebutkan, menghafal, mengulang, mengenali, menamakan, atau memberi label, mendaftar, mengurutkan, menyadari, menyusun, mengaitkan, dan memproduksi.

2) Pemahaman

Pemahaman didefinisikan sebagai kemampuan untuk memahami materi/bahan. Proses pemahaman terjadi karena adanya kemampuan menjabarkan suatu materi/bahan lain. Seseorang yang mampu memahami sesuatu antara lain dapat menjelaskan narasi (pernyataan dengan kalimat sendiri) ke dalam angka, dapat menafsirkan sesuatu melalui pernyataan dengan kalimat sendiri atau dengan rangkuman. Pemahaman juga dapat ditunjukkan dengan kemampuan memperkirakan kecenderungan, kemampuan meramalkan akibat-akibat dari berbagai penyebab suatu gejala. Hasil belajar dari pemahaman lebih maju dari ingatan sederhana, hafalan atau pengetahuan tingkat rendah. Contoh kata kerja: menjelaskan, mengemukakan, menerangkan, menguraikan, memilih, menunjukkan, menyatakan, memilah, menempatkan, mengenali, menguji ulang, menurunkan dan menjabarkan.

3) Penerapan

Penerapan didefinisikan sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari dan dipahami ke dalam situasi konkret, nyata, atau baru. Kemampuan ini mencakup penggunaan pengetahuan, aturan, rumus, konsep, prinsip, hukum, dan teori. Hasil belajar untuk kemampuan menerapkan ini tingkatannya lebih tinggi dari pemahaman. Contoh kata kerja: menerapkan, menggunakan, memilih, menentukan, mendemonstrasikan, mendramatisasi, mengajukan permohonan, menafsirkan, mempraktikkan, menjadwalkan, mensketsa, mencari jawaban dan menulis.

4) Analisis

Analisis ialah merupakan kemampuan untuk menguraikan materi ke dalam bagian-bagian atau komponen-komponen yang lebih terstruktur dan mudah dimengerti. Kemampuan menganalisis termasuk mengidentifikasi bagian-bagian, menganalisis kaitan antar bagian, serta mengenali atau mengemukakan organisasi dan hubungan antar bagian tersebut. Hasil belajar analisis merupakan tingkatan kognitif yang lebih tinggi dari kemampuan memahami dan menerapkan, karena untuk memiliki kemampuan menganalisis, seseorang harus mampu memahami isi/substansi sekaligus struktur organisasinya. Contoh kata kerja: membedakan, membandingkan, mengolah, menganalisis, memberi harga/nilai, mengkategorikan, mengontraskan, mendiversifikasikan, mengkritik, mengunggulkan, melakukan, melakukan pengujian, melakukan percobaan, mempertanyakan, dan mengetes.

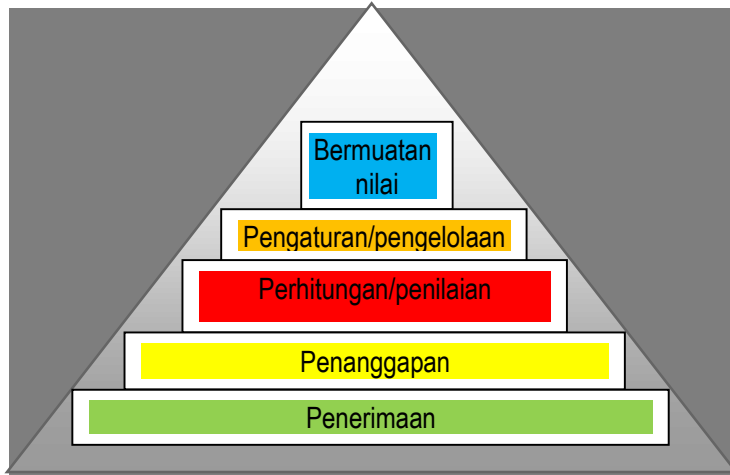
5) Sintesis

Sintesis merupakan kemampuan untuk mengumpulkan bagian-bagian menjadi suatu bentuk yang utuh dan menyeluruh. Kemampuan ini meliputi memproduksi bentuk komunikasi yang unik dari segi tema dan cara mengkomunikasikannya, mengajukan proposal penelitian, membuat model atau pola yang mencerminkan struktur yang utuh dan menyeluruh dari keterkaitan pengertian atau informasi abstrak. Hasil belajar sintesis menekankan pada perilaku kreatif dengan mengutamakan perumusan pola atau struktur yang baru dan unik. Contoh kata kerja: menyiapkan, menyusun, mengoleksi, menulis, mengubah, mengkonstruksi, menciptakan, merancang, mendesain, merumuskan, membangun, mengelola, mengorganisasikan, merencanakan, mengajukan proposal, membentuk, membuat pola/model, dan menulis.

6) Penilaian

Penilaian ialah kemampuan untuk memperkirakan dan menguji nilai suatu materi untuk tujuan tertentu. Penilaian didasari dengan kriteria yang terdefiniskan. Kriteria terdefiniskan ini mencakup kriteria internal (organisasi) atau kriteria eksternal (terkait dengan tujuan) yang telah ditentukan. Peserta didik dapat menentukan kriteria sendiri atau memperoleh kriteria dari nara sumber. Hasil belajar penilaian merupakan tingkatan kognitif paling tinggi sebab berisi unsur-unsur dari semua kategori, termasuk kesadaran untuk melakukan pengujian yang syarat nilai dan kejelasan kriteria. Contoh kata kerja: menghargai, menyanggah, menilai, menguji, mengintegrasikan, mempertahankan, meramalkan, mendukung memilih dan mengevaluasi.

b. Ranah Afektif



Gambar. 2
Taksonomi Ranah Afektif

Keterangan:

1) Penerimaan

Penerimaan merupakan kesadaran atau kepekaan yang disertai keinginan untuk memegang atau bertoleransi terhadap suatu gagasan, benda atau gejala. Hasil belajar penerimaan merupakan pemilikan kemampuan untuk membedakan dan menerima perbedaan. Contoh: menunjukkan penerimaan dengan mengiyakan, mendengarkan, dan menanggapi sesuatu

2) Penanggapan

Penanggapan, merupakan kemampuan memberikan tanggapan atau respons terhadap suatu gagasan, benda, bahan, atau gejala tertentu. Hasil belajar penanggapan merupakan suatu komitmen untuk berperan serta berdasarkan penerimaan. Contoh: mematuhi, menuruti, tunduk, mengikuti, mengomentari, bertindak, suka rela, mengisi waktu senggang atau menyambut

3) Perhitungan atau penilaian

Perhitungan merupakan kemampuan memberi penilaian atau perhitungan terhadap gagasan, bahan, benda atau gejala. Hasil untuk diterima hasil belajar perhitungan atau penilaian merupakan keinginan untuk diterima, diperhitungkan dan dinilai oleh orang lain. Contoh: meningkatkan kelancaran berbahasa atau di dalam berinteraksi, menyerahkan, melepaskan sesuatu, membantu, menyumbangkan, mendukung dan mendebat.

4) Pengaturan atau pengelolaan

Pengaturan atau pengelolaan merupakan kemampuan mengatur atau mengelola berhubungan dengan tindakan

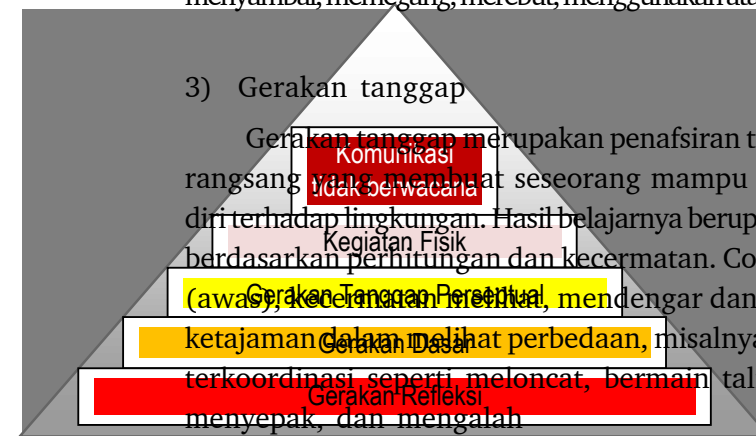
penilaian dan perhitungan yang telah dimiliki. Hasil belajarnya merupakan kemampuan mengatur dan mengelola sesuatu secara harmonis dan konsisten berdasarkan pemilikan filosofi yang dihayati. Contoh: mendiskusikan, menteorikan, merumuskan, membangun opini, menyeimbangkan dan menguji.

5) Bermuatan nilai

Bermuatan nilai merupakan tindakan puncak dalam perwujudan perilaku seseorang yang secara konsisten sejalan dengan nilai atau seperangkat nilai-nilai yang dihayatinya secara mendalam. Hasil belajarnya merupakan perilaku seimbang, harmonis, dan bertanggung jawab dengan standar nilai yang tinggi. Contoh: memperbaiki, membutuhkan, menempatkan pada standar yang tinggi, mencengah, berani menolak, mengelola, dan mencari penyelesaian dari suatu masalah.

c. Ranah Psikomotor

Gambar. 3
Taksonomi Ranah Psikomotor



Keterangan:

1) Gerakan refleks

Gerakan refleks merupakan tindakan yang ditujukan tanpa belajar dalam menanggapi stimulus. Contoh: merentangkan, memperluas, melenturkannya, meregangkan, dan menyesuaikan postur tubuh dengan keadaan.

2) Gerakan dasar

Gerakan dasar merupakan pola gerakan yang diwarisi yang terbentuk berdasarkan campuran gerakan refleks dan gerakan yang lebih kompleks. Hasil belajarnya sesuai dengan contoh berikut: contoh kata kerja: berlari, berjalan, mendorong, menelengk, menggenggam, mencengkeram, mencekal, merenggut, menyambar, memegang, merebut, menggunakan atau memanipulasi.

3) Gerakan tanggap

Gerakan tanggap merupakan penafsiran terhadap segala rangsang yang membuat seseorang mampu menyesuaikan diri terhadap lingkungan. Hasil belajarnya berupa kewaspadaan berdasarkan perhitungan dan kecermatan. Contoh: waspada (awas), kecermatan melihat, mendengar dan bergerak atau ketajaman dalam melihat perbedaan, misalnya pada gerakan terkoordinasi seperti meloncat, bermain tali, menangkap, menyepak, dan mengalah.

4) Kegiatan fisik

Kegiatan fisik merupakan kegiatan yang memerlukan kekuatan otot, kekuatan mental, ketahanan, kecerdasan,

Taksonomi Ranah Psikomotor

Gambar. 3

kegesitan, dan kekuatan suara, hasil belajarnya sesuai dengan contoh berikut. Contoh: semua kegiatan fisik yang memerlukan usaha dalam jangka panjang dan berat, pengerahan otot, gerakan sendi yang cepat, serta gerakan yang cepat dan tepat.

5) Komunikasi tidak berwacana

Komunikasi tidak berwacana merupakan komunikasi melalui gerakan tubuh. Gerakan tubuh ini merentang dari ekspresi mimik muka sampai dengan gerakan koreografi yang rumit. (Yulaelawati, 2004)

Dengan demikian, pengaruh media sangat besar peranannya dalam proses belajar anak. Oleh sebab itu, untuk menarik minat anak-anak, maka materi harus disajikan secara tematik yaitu menyajikan pembelajaran secara konkrit tanpa dipilah satu dengan yang lainnya menjadi bidang-bidang ilmu tertentu, implikasi dari pembelajaran tematik antara lain adalah guru yang akan menyajikan pembelajaran harus memiliki kreatifitas dalam kegiatan pembelajaran terutama dalam membuat alat peraga dan media pembelajaran. Karena tanpa alat peraga dan media yang tepat, kegiatan pembelajaran akan menjadi biasa dan hanya bersifat monoton. Sedangkan secara khusus ada beberapa tujuan penggunaan media pembelajaran pada pendidikan anak usia dini antara lain:

- 1) Membangkitkan ide-ide atau gagasan-gagasan yang bersifat konseptual, sehingga mengurangi kesalah pahaman anak dalam mempelajarinya.
- 2) Meningkatkan minat anak dalam membahas materi pelajaran
- 3) Memberikan pengalaman-pengalaman nyata yang merangsang aktivitas diri sendiri untuk belajar

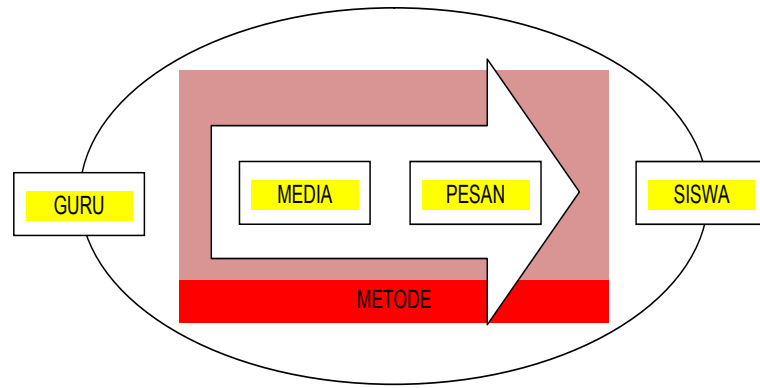
- 4) Dapat mengembangkan jalan pikiran yang berkelanjutan
- 5) Menyediakan pengalaman-pengalaman yang tidak mudah di dapat melalui materi-materi yang lain dan menjadi proses belajar mendalam dan beragam. (Smaldino, 2007)

4. Fungsi Media Pembelajaran AUD

Media dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan atau kelompok atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya yaitu:

- a) Minat atau tindakan
- b) Menyajikan informasi, dan
- c) Memberi instruksi, untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan, hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para siswa atau pendengar untuk bertindak. (turut memikul tanggung jawab) melayani secara sukarela, atau memberikan sumbangan material). Pencapaian tujuan akan mempengaruhi sikap, nilai dan emosi (Arsyad: 2009).

Dengan demikian, dalam proses pembelajaran, media memiliki manfaat sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (anak). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Fungsi media dalam proses pembelajaran ditunjukkan pada gambar. 4 berikut:



Gambar. 4
Fungsi Media Dalam Proses Pembelajaran

B. Ciri dan Manfaat Media Pembelajaran AUD

1. Ciri-ciri Media Pembelajaran AUD

Adapun ciri-ciri umum yang terkandung pada setiap batasan media diantaranya yaitu:

- Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indera.
- Media pendidikan memiliki pengertian non fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan peran yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
- Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.

- Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun diluar kelas.
- Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- Media pendidikan dapat digunakan secara massa, misalnya radio, televisi. Kelompok besar dan kelompok kecil misalnya modul, komputer, poster, radio tape, video recorder.
- Sikap, perbuatan, organisasi, strategi dan mangement yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu (Arsyad: 1996).

2. Manfaat Media Pembelajaran AUD

Dalam kegiatan interaksi antara siswa dengan lingkungan, manfaat media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dalam proses pembelajaran. Berbagai kajian teoritik maupun empirik menunjukkan kegunaan media dalam pembelajaran sebagai berikut:

- Media mampu memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak kita, sehingga otak kita dapat berfungsi secara optimal.
- Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh anak
- Media dapat malampaui batas ruang kelas.
- Media memungkinkan adanya interaksi langsung anantara anak dan lingkungannya.
- Media menghasilkan keseragaman pengamatan.
- Media membangkitkan keinginan dan minat baru.
- Media membangkitkan motiivasi dan merangsang untuk belajar.

- h) Media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari sesuatu yang konkrit maupun abstrak.
- i) Media memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar mandiri, pada tempat dan waktu secara kecepatan yang ditentukan sendiri.
- j) Media meningkatkan kemampuan keterbacaan baru (*new literacy*), yaitu kemampuan untuk membedakan dan menafsirkan objek, tindakan, dan lambang yang tampak, baik yang alami maupun buatan manusia yang terdapat dalam lingkungan.
- k) Media mampu meningkatkan efek sosialisasi, yaitu dengan meningkatkan kesadaran anak dunia sekitar.
- l) Media dapat meningkatkan kemampuan ekspresi diri guru dan anak. (Miarso, 2005)

Sedangkan menurut Latif (2013) mengemukakan manfaat media pembelajaran, meliputi:

- a) Pesan/Informasi pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih jelas, menarik, konkret dan tidak hanya dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka (verbalistik)
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. Misalnya objek yang terlalu besar dapat digantikan dengan realitas, 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.
- c) Meningkatkan sikap aktif siswa dalam belajar
- d) Menimbulkan kegairahan dan motivasi dalam belajar

- e) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan
- f) Memungkinkan siswa belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya
- g) Memberikan perangsang, pengalaman, dan persepsi yang sama bagi siswa.

Selanjutnya Kemp dan Dayton (dalam Latif, 2013) beberapa manfaat dari media, yaitu:

- a) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih standart
- b) Pembelajaran dapat lebih menarik
- c) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar
- d) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek
- e) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
- f) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan dimanapun diperlukan
- g) Sikap positif siswa terhadap materi pelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan
- h) Peranan guru ke arah yang positif.

Kegunaan media atau manfaatnya di dalam dunia pendidikan, menurut Rudi Susilana, yaitu:

- a) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indera
- c) Menimbulkan gairah belajar interaksi lebih langsung

- d) Memungkinkan gairah belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya
- e) Memberi ragsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama (Susilana dan Riyana: 2007).

Dari pendapat Miarso, Latif, Susilana, Riyana, disimpulkan bahwa manfaat dari media pembelajaran pada anak usia dini meliputi: 1) Melatih konsentrasi anak, maksudnya permainan dan pengajaran yang menggunakan alat dan media yang baik akan membantu mempertahankan daya tangkap murid, 2) Mengajari anak lebih cepat dengan waktu relatif singkat, maksudnya jika pelajaran disampaikan dengan kata-kata kemungkinan bisa menimbulkan kesalah pahaman dalam memaknainya, tetapi dengan bantuan alat atau media tersebut guru akan dapat menjelaskan dengan waktu yang cepat serta dapat mencapai indikator keberhasilan dengan cepat juga, 3) Menambah daya pengertian dan ingatan, maksudnya dalam menjelaskan sesuatu dengan menggunakan alat/media akan dapat memudahkan guru dalam memberikan pemahaman kepada anak, memperdalam pengalaman belajar serta ingatan anak akan bertahan lama terhadap pengetahuan yang didapatnya. Kemudian melalui indera penglihatan dan pendengaran anak juga dapat memahami perbedaan arti warna serta bentuk, dan 4) Pembelajaran yang menyenangkan, maksudnya proses kegiatan belajar tersebut tidak membosankan, karena kehadiran media pembelajaran akan dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar anak.



BAB III

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

Keterampilan yang harus dimiliki oleh guru pendidikan anak usia dini yaitu harus dapat mengembangkan media pembelajaran di dalam dunia pendidikan. Tahap pengembangan media pembelajaran ini terkait dengan jenis, pemilihan, syarat, prinsip dan penggunaan, serta pada bab ini akan dijelaskan juga mengenai peranan media dalam pembelajaran anak usia dini.

A. Jenis, Pemilihan dan Syarat Media Pembelajaran AUD

1. Jenis-jenis Media Pembelajaran AUD

Media yang lazim dipakai dalam kegiatan belajar mengajar khususnya di Indonesia, yaitu a) media Grafis, b) media audio, dan c) media proyeksi diam. d) media grafis termasuk media

visual karena saluran yang dipakai adalah indra penglihatan. e) media audio berbeda dengan media grafis, media audio berkaitan dengan indra pendengaran. f) media proyeksi diam mempunyai persamaan dengan media grafis dalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan visual.

Sedangkan menurut Kemp, Morisson dan Ross (dalam Prawiradilaga, 2009) Kategori media pembelajaran/sumber belajar, sebagai berikut:

Tabel. 1
(Kemp, Morisson, dan Ross)

Kategori	Contoh
Benda nyata	Pembicara tamu
	Benda dan peralatan
	Model dan mock ups
Dua dimensi	Bahan ajar (foto copy)
	Papan tulis dan papan flip
	Diagram, grafik
	Foto
	Petunjuk kerja
	CD ROM
	Foto CD
Audio	Kaset audio
	CD audio
Diproyeksikan, diam	Bahan transparansi
	Gambar computer
	Film bingkai
	Film rangkai
Diproyeksikan, gerak	Film
	Video tapes, DVD

Media paduan	Bahan cetak/pita audio
	Film bingkai/pita audio
	Film rangkai/pita audio
	Multimage/pita audio
Teknologi interaktif	Computer-based instruction (CBI)
	Interactive computer/video disc or CD-ROM

Lebih lanjut Latif dkk (2013) menjelaskan secara rinci mengenai jenis-jenis media yang digunakan di dalam kegiatan pembelajaran, diantaranya:

- a. Media visual/media grafis: adalah media yang hanya dapat dilihat. Jenis media visual ini tampaknya 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 grafis termasuk media visual yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang digunakan menyangkut dengan indera penglihatan. Pesan dituang dalam bentuk simbol-simbol komunikasi visual. Selain sederhana dan mudah membuatnya biayanya pun relatif murah. 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, dapat menggunakan media visual lainnya yang

dapat dijangkau dengan harga relatif murah dan dapat pula dengan cara membuat sendiri.

- 1) Gambar/foto yang mempunyai sifat konkret dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, mengatasi keterbatasan pengamatan (seperti tulang, daun atau serangga), dapat memperjelas suatu masalah, harganya murah, mudah didapat, dan mudah digunakan. Adapun enam syarat gambar/foto yang baik, sehingga dapat dijadikan suatu media pendidikan, yaitu:
 - a) Autentik (jujur/sebenarnya).
 - b) Sederhana (poin-poinnya jelas).
 - c) Ukuran relatif.
 - d) Mengandung gerak atau perbuatan (menunjukkan objek dalam aktivitas tertentu).
 - e) Gambar atau foto karya siswa sendiri akan lebih baik.
 - f) Gambar hendaklah bagus dari sudut seni dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- 2) Sketsa: gambar sederhana, atau draf kasar yang melukiskan bagian-bagian pokoknya tanpa detail. Sketsa dapat dibuat secara cepat saat guru menerangkan dengan tujuan mencapai inti yang ingin dibahas.
- 3) Diagram; sebagai suatu gambar yang sederhana yang menggunakan garis-garis dan simbol-simbol, diagram, atau skema menggambarkan struktur dari objek secara garis besar.
- 4) Bagan/chart: mempunyai fungsi pokok menyajikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit bila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan secara visual.

- 5) Grafik: gambar sederhana yang menggunakan titik-titik, garis atau gambar, untuk melengkapinya sering kali menggunakan simbol-simbol verbal. Fungsinya adalah untuk menggambarkan data kuantitatif secara teliti, menerangkan perkembangan atau perbandingan suatu objek atau peristiwa yang saling berhubungan secara singkat dan jelas.
- 6) Kartun: suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas atau suatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu.
- 7) Poster: gambar yang berfungsi untuk memengaruhi dan memotivasi tingkah laku orang yang melihatnya.
- 8) Peta dan globe; berfungsi untuk menyajikan data-data dan informasi tentang lokasi.
- 9) Papan flanel (*flannel board*): media grafis yang efektif untuk menyajikan pesan-pesan tertentu kepada sasaran tertentu pula.
- 10) Papan buletin (*bulletin board*): berfungsi selain menerangkan sesuatu, papan buletin dimaksudkan untuk memberitahukan kejadian dalam waktu tertentu.

Arsyad (2007) mengemukakan bahwa di dalam proses penataan media visual di atas, maka harus diperhatikan beberapa prinsip-prinsip desain tertentu yang meliputi:

- a) Kesederhanaan
Secara umum kesederhanaan itu mengacu kepada jumlah elemen yang terkandung dalam suatu visual. Jumlah elemen yang lebih sedikit memudahkan siswa menangkap dan memahami pesan yang disajikan

visual itu. Pesan atau informasi yang panjang atau rumit harus dibagi-bagi ke dalam beberapa bahan visual yang mudah dibaca dan mudah dipahami, demikian juga teks yang menyertai bahan visual harus dibatasi (misal antara 15 sampai 20 kata). Kata-kata harus memakai huruf yang sederhana dengan gaya huruf yang mudah terbaca dan tidak terlalu beragam dalam satu tampilan ataupun serangkaian tampilan visual. Kalimat-kalimatnya juga harus ringkas tetapi padat, dan mudah dimengerti.

- b) Keterpaduan
Keterpaduan mengacu kepada hubungan yang terdapat diantara elemen-elemen visual yang ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama. Elemen-elemen itu harus saling terkait dan saling menyatu sebagai suatu keseluruhan sehingga visual itu merupakan suatu bentuk menyeluruh yang dapat dikenal yang dapat membantu pemahaman pesan dan informasi yang dikandungnya.
- c) Penekanan
Meskipun penyajian visual dirancang sesederhana mungkin, seringkali konsep yang ingin disajikan memerlukan penekanan terhadap salah satu unsur yang akan menjadi pusat perhatian siswa. Dengan menggunakan ukuran, hubungan-hubungan, perspektif, warna, atau ruang penekanan dapat diberikan kepada unsur terpenting.
- d) Keseimbangan
Bentuk atau pola yang dipilih sebaiknya menempati ruang penayangan yang memberikan persepsi keseimbangan bagan meskipun semuanya tidak simetris.

Selanjutnya Arsyad (2007) mengemukakan beberapa unsur-unsur yang terdapat di dalam visual yaitu:

- a) Bentuk
Bentuk yang aneh dan asing bagi siswa dapat membangkitkan minat dan perhatian. Oleh karena itu, pemilihan bentuk sebagai unsur visual dalam penyajian pesan, informasi atau isi pelajaran perlu diperhatikan.
 - b) Garis
Garis digunakan untuk menghubungkan unsur-unsur sehingga dapat menuntun perhatian siswa untuk mempelajari suatu urutan-urutan khusus.
 - c) Tekstur
Tekstur adalah unsur visual yang dapat menimbulkan kesan kasar atau halus. Tekstur dapat digunakan untuk penekanan suatu unsur seperti halnya warna.
 - d) Warna
Warna merupakan unsur visual yang penting, tetapi ia harus digunakan dengan hati-hati untuk memperoleh dampak yang baik.
- b. Media audio: media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (lisan), maupun non verbal. Ada beberapa jenis media yang dapat dikelompokkan dalam media audio yaitu; radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam dan laboratorium bahasa.
 - c. Media proyeksi diam (*audio-visual*): mempunyai persamaan dengan media grafis dalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Perbedaannya adalah pada media grafis dapat berintegrasi secara langsung dengan pesan

media bersangkutan, sedangkan pada media proyeksi diam terlebih dahulu harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran, adakalanya media ini disertai dengan rekaman audio, tetapi ada pula yang hanya visual saja. Beberapa jenis media proyeksi diam antara lain: film bingkai, film rangkai, media transparansi, proyektor tak tembus pandang, mikrofis, film, film gelang, televisi, video, permainan (game), dan simulasi. Adapun kelebihan dari media vidio ini, yaitu (1) dapat menstimulasi efek gerak, (2) dapat diberi suara maupun warna, (3) tidak memerlukan keahlian khusus dalam penyajiannya, dan (4) tidak memerlukan ruangan gelap dalam penyajiannya. Sedangkan kekurangan dari media vidio tersebut, yaitu (1) memerlukan peralatan khusus dalam penyajiannya, (2) memerlukan tenaga listrik, dan (3) memerlukan keterampilan dan kerja tim dalam pembuatannya (Susilana dan Riyana: 2007).

Dengan demikian, media audio visual di samping menarik dan memotivasi anak untuk mempelajari lebih banyak, materi audio dapat digunakan untuk: (1) mengembangkan keterampilan mendengar dan mengevaluasi apa yang telah didengar, (2) mengatur dan mempersiapkan diskusi atau debat, (3) menjadikan model yang akan ditiru oleh siswa, dan (4) menyiapkan variasi yang menarik dan perubahan-perubahan tingkat kecepatan belajar mengenai suatu pokok bahasan atau sesuatu masalah. (Arsyad, 2007).

2. Pemilihan Media Pembelajaran AUD

Media pembelajaran yang beraneka ragam jenisnya tentunya tidak digunakan seluruhnya secara serentak dalam kegiatan

pembelajaran, namun hanya beberapa saja. Untuk itu pemilihan media pembelajaran sangatlah penting diperhatikan oleh para pendidik anak usia dini, khususnya guru. Sebab di dalam pemilihan media sangat diperlukan pengetahuan berupa wawasan dan keterampilan, sehingga media yang dipilih sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak usia dini serta dapat mencapai tujuan pengembangan yang telah direncanakan sebelumnya. Jadi kriteria dalam pemilihan media pembelajaran anak usia dini harus dijadikan pegangan, dan juga harus mempertimbangkan faktor-faktor dalam pememilihan media tersebut, agar media tersebut dapat memberikan pengaruh yang besar bagi anak serta dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Adapun dasar yang menjadi pertimbangan yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran tersebut diantaranya, sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran yang dipilih hendaknya disesuaikan dengan kebutuhan pemakai (anak usia dini) yang dilayani serta mendukung tujuan pembelajaran.
- b. Media pembelajaran yang dipilih perlu didasarkan atas asas manfaat, untuk apa dan mengapa media pembelajaran tersebut dipilih.
- c. 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.
- d. 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.

- e. 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 lainnya.
- f. Pemilihan media pembelajaran hendaknya memerhatikan 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.
- g. Untuk memudahkan memilih media pembelajaran yang baik perlu kiranya menyertakan alat bantu penelusuran informasi, seperti katalog, kajian buku, review, atau bekerja sama 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 pembelajaran yang diperlukan. (Mukhtar Latif, dkk: 2013)

Selanjutnya Sanjaya (2007) mengemukakan bahwa dalam memilih media ada beberapa hal yang harus diperhatikan oleh para pendidik yaitu:

- a. Kemampuan membaca situasi atau keadaan saat menyajikan media yang digunakan dalam pengajaran baik dalam kelompok besar maupun kelompok kecil
- b. Kemampuan menyajikan dari tiap-tiap jenis media (misalnya: media diam, visual gerak, kata-kata bercetak atau kata-kata yang disuarakan).

Kemudian, Prawiradilaga (2009) mengungkapkan bahwa untuk dapat memanfaatkan media dan sumber belajar secara optimal, maka pemilihan media/sumber belajar dapat ditentukan oleh:

- a. Situasi pembelajaran
Apakah sistem penyampaian ditujukan untuk seorang peserta didik atau pembelajar, kelompok kecil peserta didik, kelas konvensional atau belajar jarak jauh
- b. Peserta didik atau pembelajar berikut karakteristiknya seperti tipe belajar usia dan minta.
- c. Tujuan pembelajaran atau kompetensi yang akan dipelajari oleh peserta didik
- d. Ketersediaan media dan sumber belajar itu sendiri di lokasi belajar
- e. Kemampuan pengajar untuk menggunakannya jika akan digunakan dalam KBM dengan pola konvensional.

Sedangkan faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan guru dalam memilih media pembelajaran menurut Degeng (1993), yaitu:

- a. Tujuan intruksional
- b. Keefektifan

- c. Siswa
- d. Ketersediaan
- e. Biaya pengadaan
- f. Kualitas teknis

Dari pendapat Latif, Sanjaya, Sudjana dan Degeng mengenai pemilihan media pendidikan tersebut, bahwasanya prinsip-prinsip dari pendapat mereka memiliki kesamaan dan saling melengkapi, maka dapat disimpulkan bahwa di dalam pemilihan media pendidikan harus mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut: 1) Tujuan pembelajaran Artinya media yang dipilih dapat menunjang pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya, mungkin ada sejumlah alternatif yang dianggap cocok untuk tujuan-tujuan itu, sedaat mungkin plilihlah yang cocok. Kecocokan banyak ditentukan oleh kesesuaian karakteristik media yang akan digunakan. 2) Keefektifan Artinya dari beberapa alternatif media yang sudah dipilih, mana yang dianggap paling efektif untuk mecapai tujuan yang telah ditetapkan. 3) Peserta didik/ anak Artinya ada beberapa pertanyaan yang bisa kitaajukan yang berkaitan dengan peserta didik, seperti: apakah media yang dipilih sudah sesuai dengan karakteristik peserta didik, baik dari kemampuan berfikirnya, pengalamannya, media tersebut dapat memberikan daya tarik bagi anak atau tidak?, apakah untuk belajar individual atau klompok?, berapa jumlah anak?, di mana lokasinya?, dan bagaimana gaya belajarnya?. Pertanyaan-pertanyaan tersebut harus menjadi pertimbangan bagi pendidik anak usia dini dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran. 4) Ketersediaan Artinya apakah media yang dibutuhkan tersebut sudah tersedia?,

jika belum, apakah dapat diperoleh dengan mudah?, apakah media tersebut akan dibuat sendiri/ membuat bersama-sama dengan anak/ meminjam/ menyewa/ membeli?. 5) Kualitas teknis Artinya apakah media yang dipilih itu mempunyai kualitas yang baik?, apakah memenuhi syarat sebagai media pendidikan?, bagaimana keadaan daya tahan media yang dipilih?. 6) Biaya Artinya bila memerlukan biaya untuk pengadaan media, apakah tersedia biaya untuk itu?, apakah yang dikeluarkan seimbang dengan manfaat dan hasil penggunaannya?, adalah media lain yang lebihmurah tetapi memiliki keefektifan yang setara?. 7) Fleksibilitas Artinya dalam memilih media harus dapat digunakan dalam berbagai situasi. 8) Kemampuan orang yang menggunakannya Artinya betapapun tingginya nilai kegunaan media pembelajaran, tidak akan memberikan manfaat yang banyak jika kurang mampu dalam menggunakannya. 9) Alokasi waktu yang tersedia. Artinya, waktu yang tersedia dalam proses pembelajaran akan berpengaruh terhadap penggunaan media pembelajaran. oleh karena itu, dalam memilih media kita dapat mengajukan beberapa pertanyaan seperti: apakah waktu yang tersedia cukup untuk pengadaan media?, dan apakah waktu yang tersedia juga cukup untuk penggunaannya?

Dengan demikian, Perlu kiranya diketahui bahwa kategorisasi media dan sumber belajar sangatlah banyak tergantung dari siapa yang merumuskannya. tetapi, hal yang lebih penting lagi dalam proses belajar-mengajar ialah bagaimana memanfaatkan media tersebut secara optimal. Untuk pemanfaatan media dan sumber belajar yang optimal tersebut, maka diperlukan kriteria tertentu yang dapat membantu seorang pengajar atau disain pembelajaran menentukan pilihannya.

3. Syarat Pembuatan Media Pembelajaran AUD

Selain harus pandai dalam pemilihan media, guru juga harus memperhatikan syarat-syarat dalam pembuatan sumber belajar yang meliputi:

- a. Segi edukatif/nilai-nilai pendidikan
 - 1) Kesesuaian dengan program kegiatan belajar/kurikulum PAUD.
 - 2) Kesesuaian dengan didaktik/metodik (kaidah mengajar) antara lain:
 - a) Sesuai dengan tingkat kemampuan anak.
 - b) Dapat mendorong aktivitas dan kreativitas anak.
 - c) 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 (keluasaan/fleksibilitas) dari bagian-bagian suatu alat sehingga dapat digunakan dengan alat lain.
- c. Estetika/keindahan:
- d. Bentuk yang elastis
- e. Kesesuaian ukuran
- f. Warna/kombinasi warna yang sesuai. (Latif, 2013)

Dengan demikian, disimpulkan bahwa di dalam menggunakan media seorang pendidik harus memperhatikan persyaratan-persyaratan yang harus dipenuhi pada suatu media agar mendapat hasil yang optimal yaitu persyaratan nilai pendidikan, persyaratan langkah dan prosedur pembuatan serta persyaratan keindahan

B. Prinsip dan Penggunaan Media Pembelajaran AUD

1. Prinsip-prinsip Pembuatan Media Pembelajaran AUD

Dalam pembuatan media pembelajaran harus memperhatikan prinsip-prinsip yang terdapat di dalam pembuatannya, dimana prinsip-prinsip pembuatan ini harus sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran anak usia dini sebagaimana yang dikemukakan oleh Forum PAUD (2007) sebagai berikut:

- a) Berorientasi pada kebutuhan anak
Kegiatan pembelajaran apada anak harus senantiasa berorientasi kepada kebutuhan anak. Anak usia dini adalah anak yang sedang membutuhkan upaya-upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan baik perkembangan fisik maupun psikis, yaitu intelektual, bahasa, motorik, dan sosio emosional.
- b) Belajar melalui bermain
Bermain merupakan sarana belajar anak usia dini. melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan, memanfaatkan, dan mengambil kesimpulan mengenai benda disekitarnya.

- c) Menggunakan lingkungan yang kondusif
Lingkungan harus diciptakan sedemikian rupa sehingga menarik dan menyenangkan dengan memperhatikan keamanan serta kenyamanan yang dapat mendukung kegiatan belajar melalui bermain.
- d) Menggunakan pembelajaran terpadu
Pembelajaran pada anak usia dini harus menggunakan konsep pembelajaran terpadu yang dilakukan melalui tema. Tema yang dibangun harus menarik dan dapat membangkitkan minat anak dan bersifat kontekstual. Hal ini dimaksudkan agar anak mampu mengenal berbagai konsep secara mudah dan jelas sehingga pembelajaran menjadi mudah dan bermakna bagi anak.
- e) Mengembangkan berbagai kecakapan hidup
Mengembangkan keterampilan hidup dapat dilakukan melalui berbagai proses pembiasaan. Hal ini dimaksudkan agar anak belajar untuk menolong diri sendiri, mandiri, dan bertanggung jawab serta memiliki disiplin diri.
- f) Menggunakan berbagai media edukatif dan sumber belajar
Media dan sumber pembelajaran dapat berasal dari lingkungan alam sekitar atau bahan-bahan yang sengaja disiapkan oleh pendidik/guru.
- g) Pembelajaran yang Dekat dengan Anak
Pembelajaran bagi anak usia dini hendaknya dilakukan secara bertahap, dimulai dari konsep yang sederhana dan dekat dengan anak. Agar konsep dapat dikuasai dengan baik hendaknya guru menyajikan kegiatan-kegiatan yang berulang.

Dengan demikian, adapun prinsip-prinsip dalam pembuatan media pembelajaran yang dikemukakan oleh Latif (2013) yang harus diperhatikan, yaitu:

- a) Media pembelajaran yang dibuat hendaknya multiguna. Maksudnya media tersebut digunakan untuk pengembangan berbagai aspek perkembangan anak. Contoh: media yang berupa bola tangan. Bola dapat digunakan untuk perkembangan motorik seperti saling melemparkan bola dengan sesama teman, aspek kognitif seperti bola dirancang dengan menggunakan berbagai warna, sedangkan aspek lainnya seperti 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 atau sisa. Contoh: bekas bungkus susu bubuk dapat kita gunakan untuk membuat kapal-kapalan. adapun nilai-nilai pendidikan yang ditanamkan yaitu anak dilatih untuk bersikap hidup sederhana dan kreatif.
- c) Tidak menggunakan bahan yang berbahaya bagi anak. Contoh: 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 dapat menambah kesenangan bagi anak, menimbulkan daya khayal dan daya imajinasi serta dapat digunakan untuk bereksperimen dan bereksplorasi. Contoh alat permainan konstruktif yaitu balok-balok kayu, dimana permainan ini cukup menarik dan menantang anak untuk berkreasi.

- e) Sesuai dengan tujuan dan fungsi sarana maksudnya setiap permainan mempunyai fungsi yang berbeda, maka guru harus menjadikan fungsi dan tujuan sarana ini sebagai bagian yang penting untuk diperhatikan
- f) Dapat digunakan secara individual, kelompok, dan klasikal maksudnya media yang dirancang oleh guru harus dapat digunakan baik secara individual, kelompok maupun klasikal.
- g) Dibuat sesuai dengan tingkat perkembangan anak, maksudnya tingkat perkembangan anak yang berbeda sangat mempunyai pengaruh terhadap jenis mainan yang dirancang oleh guru. Contoh: *puzzle* (kepingan gambar) tingkat kesulitan dan jumlah kepingan gambar harus disesuaikan dengan tingkatan jenjang pendidikan anak seperti TK A dan Tk B. (Mukhtar Latif, dkk: 2013)

Sedangkan menurut Rosadi (dalam Latif, 2013) adapun prinsip pembuatan pendidikan anak usia dini harus sejalan dengan prinsip pelaksanaan keseluruhan proses pendidikan diantaranya sebagai berikut:

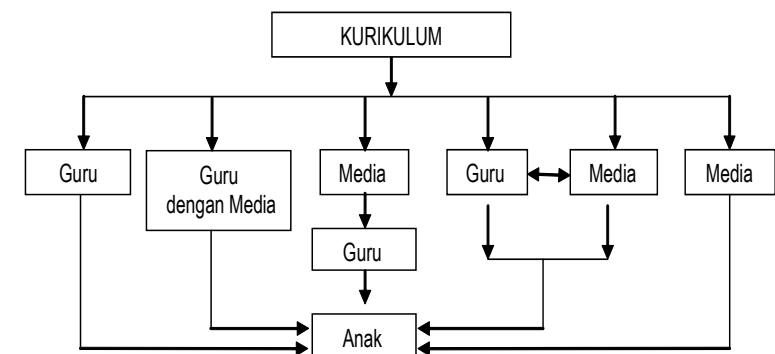
- a) Pengembangan diri, pribadi, karakter, serta kemampuan belajar anak diselenggarakan secara tepat, terarah, cepat berkesinambungan
- b) Pendidikan dan pengembangan anak mencakup upaya meningkatkan sifat mampu mengembangkan diri dalam anak.
- c) Pemantapan diri yang dihayati oleh anak sesuai sistem dalam masyarakat.
- d) Pendidikan anak adalah usaha sadar, usaha yang menyeluruh,

terarah, terpadu dan dilaksanakan secara dan saling menguatkan oleh semua pihak yang terpanggil.

- e) Pendidikan anak adalah suatu upaya yang berdasarkan kesepakatan sosial seluruh lapisan dan golongan masyarakat.
- f) Anak mempunyai kedudukan sentral dalam pembangunan, dimana PAUD memiliki makna strategis dalam pembangunan sumberdaya manusia.
- g) Orang tua dalam keteladanan adalah pelaku utama dan pertama komunikasi dalam PAUD.
- h) Program PAUD harus melingkupi inisiatif berbasis orang tua, berbasis masyarakat, dan institusi formal sekolah.

2. Penggunaan Media Pembelajaran AUD

Adapun pedoman umum penggunaan media dalam proses pembelajaran anak usia dini, dapat digambarkan dengan berbagai pola sebagai berikut:



Gambar. 5
Penggunaan Media Pada Proses Pembelajaran

Keterangan:

- Pola No. 1, yaitu memberikan pembelajaran tanpa menggunakan media.
- Pola No. 2, guru mulai menggunakan media yang dikembangkan sendiri
- Pola No. 3, guru menggunakan media yang telah tersedia
- Pola No. 4, guru berbagi tugas dengan media
- Pola No. 5, terjadi belajar

Dalam usaha menggunakan media di dalam kegiatan belajar anak usia dini, maka adapun pedoman yang menjadi pegangan dalam penggunaannya, yaitu (Miarso, 2005):

- a. Tidak ada suatu media yang rebaik untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. masing-masing jenis media mempunyai kelebihan dan kekurangan. Oleh karena itu pemanfaatan kombinasi dua atau lebih media akan lebih mampu membantu tercapainya tujuan pembelajaran.
- b. Penggunaan media harus didasarkan pada tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Dengan demikian pemanfaatan media harus menjadi bagian yang integral dari penyajian pelajaran.
- c. Penggunaan media harus disesuaikan dengan bentuk kegiatan belajar yang akan dilaksanakan seperti belajar secara klasikal, belajar dalam kelompok kecil, belajar secara individual, atau belajar mandiri.
- d. Penggunaan media harus disertai persiapan yang cukup seperti mepreview media yang akan dipakai, mempersiapkan berbagai peralatan yang dibutuhkan diruang kelas sebelum

pelajaran dimulai dan sebelum peserta masuk. Dengan cara ini pemanfaat media diharappkan tidak akan mengganggu kelancaran proses belajar mengfajar dan mengurangi waktu belajar.

- e. Peserta didik perlu disiapkan sebelum media pembelajaran digunakan agar mereka dapat mengarahkan perhatian pada hal-hal yang penting selama penyajian dengan media berlangsung.
- f. Penggunaan media harus diusahakan agar senantiasa melibatkan partisipasi aktif peserta.

Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Arsyad (2009) bahwasanya penggunaan media dalam proses belajar mempunyai nilai-nilai praktisi sebagai berikut:

- a) Media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa atau mahasiswa
- b) Media dapat mengatasi ruang kelas
- c) Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan
- d) Media menghasilkan keseragaman pengamatan
- e) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit dan realistis
- f) Media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru
- g) Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar.
- h) Media dapat memberikan pengalaman yang integral dari suatu yang konkrit sampai kepada yang abstrak.

Dengan demikian, penggunaan media yang sesuai dengan pedoman-pedoman yang telah di jelaskan di atas, akan dapat membantu orang tua maupun para pendidik anak usia dini dalam menstimulasi perkembangan anak secara optimal. Adapun tingkat capaian perkembangan anak pada setiap jenjang usia berbeda antara satu dengan yang lain. Sebagaimana yang terdapat di dalam peraturan menteri pendidikan nasional republik Indonesia Nomor 58 tahun 2009 tentang standart tingkat pencapaian perkembangan anak, sebagai berikut:

a. Tingkat Pencapaian Perkembangan Kelompok Usia 0 – < 12 Bulan

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan			
	< 3 bulan	3 - < 6 bulan	6 - < 9 bulan	9 - < 12 bulan
I. Nilai-nilai agama dan moral	*)	*)	*)	*)
II. Motorik 1. Motorik Kasar	1. Refleks menggenggam benda yang menyentuh telapak tangan. 2. Menegakkan kepala saat ditelungkupkan. 3. Tengkurap. Berguling ke kanan dan ke kiri.	1. Meraih benda di depannya. 2. Tengkurap dengan dada diangkat dan kedua tangan menopang 3. Duduk dengan bantuan.	1. Melempar benda yang dipegang 2. Merangkak ke segala arah. 3. Duduk tanpa bantuan 4. Berdiri dengan bantuan 5. Bertepuk tangan.	1. Menarik benda yang terjangkau. 2. Berjalan dengan berpegangan. 3. Berjalan beberapa langkah tanpa bantuan. 4. Melakukan gerak menendang bola.
2. Motorik Halus	1. Memainkan jari tangan dan kaki 3. 2. Memegang benda dengan lima jari	1. Memasukkan benda ke dalam mulut. 2. Memindahkan mainan dari satu tangan ke tangan yang lain.	1. Memegang benda dengan ibu jari dan jari telunjuk (menjumptu) 2. Meremas	1. Menggaruk kepala. 2. Memegang benda kecil atau tipis (misal: potongan buah atau biskuit). Memukul-mukul atau mengetuk-ngetuk mainan

III. Kognitif 1. Mengenali apa yang diinginkan.	1. Membedakan apa yang diinginkan (ASI atau dot).	1. Memperhatikan permainan yang diinginkan.	1. Mengamati benda yang bergerak.	1. Mulai memahami perintah sederhana
2. Menunjukkan reaksi atas rangsangan.	1. Berhenti menangis setelah keinginannya terpenuhi (misal: setelah digendong atau diberi susu).	1. Mengulurkan kedua tangan untuk digendong.	1. Berpaling kearah sumber suara. 2. Mengamati benda yang dipegang kemudian dijatuhkan.	1. Menunjukkan reaksi saat namanya dipanggil. 2. Mencoba mencari benda yang disembunyikan 3. Mencoba membuka/melepas benda yang tertutup.
IV. Bahasa Mengeluarkan suara untuk menyatakan keinginan atau sebagai reaksi atas rangsangan	a. Menangis. b. Berteriak. c. Bergumam.	1. Memperhatikan/mendengarkan ucapan orang. 2. Mengoceh. 3. Tertawa kepada orang yang mengajak berkomunikasi.	1. Mulai menirukan dua kata untuk. 2. Merespons permainan cilukba. 3. Menunjuk benda dengan mengucapkan satu kata.	1. Mengucapkan dua kata untuk menyatakan keinginan. 2. Menyatakan penolakan. 3. Menyebut nama benda atau binatang (pus untuk kucing; oti untuk roti).
V. Sosial-emosional Menunjukkan respons emosi	a. Menatap dan tersenyum. b. Menangis untuk mengekspresikan ketidaknyamanan.	1. Merespons dengan gerakan tangan dan kaki. 2. Menangis apabila tidak mendapatkan yang diinginkan.	1. Mengulurkan tangan atau menolak untuk diangkat (digendong). 2. Menunjuk sesuatu yang diinginkan.	1. Menempelkan kepala bila merasa nyaman dalam pelukan (gendongan) atau meronta kalau merasa tidak nyaman. 2. Menyatakan keinginan dengan berbagai gerakan tubuh dan ungkapan kata-kata sederhana. 3. Meniru cara menyatakan perasaan sayang dengan memeluk.

b. Tingkat Pencapaian Perkembangan Kelompok Usia 12– < 24 Bulan

1. Tingkat Pencapaian Perkembangan Kelompok Usia 0 – < 12 Bulan

Lingkup perkembangan	Tingkat pencapaian perkembangan	
	12 – < 18 bulan	18 – < 24 bulan
I. Nilai-nilai agama dan moral	*)	*)
II. Motorik A. Motorik Kasar	1. Berjalan sendiri. 2. Naik tangga atau tempat yang lebih tinggi dengan merangkak. 3. Menendang bola ke arah depan. 4. Berdiri dengan satu kaki selama satu detik.	1. Melompat di tempat. 2. Naik tangga atau tempat yang lebih tinggi dengan berpegangan. 3. Berjalan mundur beberapa langkah. 4. Menarik benda yang tidak terlalu berat (kursi kecil).
B. Motorik Halus	1. Memegang alat tulis. 2. Membuat coretan bebas. 3. Menyusun menara dengan tiga balok. 4. Memegang gelas dengan dua tangan. 5. Menumpahkan benda-benda dari wadah dan memasukkannya kembali.	1. Meniru garis vertikal atau horisontal. 2. Memasukkan benda ke dalam wadah yang sesuai. 3. Membalik halaman buku walaupun belum sempurna. 4. Menyobek kertas.
C. Mengenal konsep ukuran dan bilangan.	Membedakan ukuran benda (besar-kecil).	Membilang sampai lima.
III. Bahasa A. Menerima Bahasa.	1. Menunjuk bagian tubuh yang ditanyakan. 2. Memahami tema cerita pendek.	1. Menaruh perhatian pada gambargambar dalam buku. 2. Menggunakan kata-kata sederhana untuk menyatakan keingintahuan.

B. Mengungkap-kan Bahasa.	1. Merespons pertanyaan dengan jawaban “Ya atau Tidak” 2. Mengucapkan kalimat yang terdiri atas dua kata	1. Menjawab pertanyaan dengan kalimat pendek. 2. Menyanyikan lagu sederhana.
IV. Sosial-Emosional menunjukkan respon emosi	1. Menunjukkan reaksi marah apabila merasa terganggu, seperti mainannya diambil 2. menunjukkan reaksi yang berbeda terhadap orang yang baru di kenal 3. Bermain bersama teman tetapi sibuk dengan mainannya sendiri 4. Memperhatikan/mengamati teman-temannya yang beraktivitas.	i. Mengekspresikan berbagai reaksi emosi (senang, marah, takut, kecewa). ii. Menunjukkan reaksi menerima atau menolak kehadiran orang lain iii. Bermain bersama teman dengan mainan yang sama. iv. Berekspresi dalam bermain peran (pura-pura)

*) Nilai-nilai agama dan moral pada usia 12 - <24 bulan tidak diatur secara spesifik, sehingga pelaksanaannya diserahkan kepada masing-masing lembaga.

c. Tingkat Pencapaian Perkembangan Kelompok Usia 2 – <4 Tahun

Lingkup perkembangan	Tingkat pencapaian perkembangan	
	2 – <3 tahun	3 – <4 tahun
I. Nilai-nilai agama dan moral Merespon hal-hal yang terkait dengan nilai agama dan moral.	*)	*)

II. Motorik 1. Motorik Kasar	1. Mulai meniru gerakan berdoa/sembahyang sesuai dengan agamanya. 2. Mulai meniru doa pendek sesuai dengan agamanya. 3. Mulai memahami kapan mengucapkan salam, terima kasih, maaf, dsb.	1. Mulai memahami pengertian perilaku yang berlawanan meskipun belum selalu dilakukan seperti pemahaman perilaku baik-buruk, benar-salah, sopantidak sopan. 2. Mulai memahami arti kasihan dan sayang kepada ciptaan Tuhan
II. Motorik A. Motorik Kasar	1. Berjalan sambil berjinjit 2. Melompat ke depan dan ke belakang dengan dua kaki 3. Melempar dan menangkap bola 4. Menari mengikuti irama 5. Naik-turun tangga atau tempat yang lebih tinggi/rendah dengan berpegangan.	1. Berlari sambil membawa sesuatu yang ringan (bola). 2. Naik-turun tangga atau tempat yang lebih tinggi dengan kaki bergantian 3. Meniti di atas papan yang cukup lebar 4. Melompat turun dari ketinggian kurang lebih 20 cm (di bawah tinggi lutut anak). 5. Meniru gerakan senam sederhana seperti menirukan gerakan pohon, kelinci melompat).
B. Motorik Halus	1. Meremas kertas atau kain dengan menggerakkan lima jari 2. Melipat kertas meskipun belum rapi/lurus 3. Menggunting kertas tanpa pola. 4. Koordinasi jari tangan cukup baik untuk memegang benda pipih seperti sikat gigi, sendok.	1. Menuang air, pasir, atau biji-bijian ke dalam tempat penampung (mangkuk, ember) 2. Memasukkan benda kecil ke dalam botol (potongan lidi, kerikil, biji-bijian) 3. Meronce manik-manik yang tidak terlalu kecil dengan benang yang agak kaku 4. Menggunting kertas mengikuti pola garis lurus.

III. Kognitif A. Mengenal Pengetahuan umum.	1. Menyebut bagian-bagian suatu gambar seperti gambar wajah orang, mobil, binatang, dsb. 2. Mengenal bagian-bagian tubuh (lima bagian).	1. Menemukan/mengenal bagian yang hilang dari suatu pola gambar seperti pada gambar wajah orang, mobil, dsb. 2. Menyebutkan berbagai nama makanan dan rasanya (garam, gula atau cabai). 3. Memahami perbedaan antara dua hal dari jenis yang sama seperti membedakan antara buah rambutan dan pisang; perbedaan antara ayam dan kucing.
B. Mengenal konsep ukuran, bentuk, dan pola	1. Memahami konsep ukuran (besar-kecil, panjang-pendek). 2. Mengenal tiga macam bentuk (, ,). 3. Mulai mengenal pola.	1. Menempatkan benda dalam urutan ukuran (paling kecil-paling besar). 2. Mulai mengikuti pola tepuk tangan. 3. Mengenal konsep banyak dan sedikit
IV. Bahasa A. Menerima Bahasa	1. Hafal beberapa lagu anak sederhana. 2. Memahami cerita/ dongeng sederhana. 3. Memahami perintah sederhana seperti letakkan mainan di atas meja, ambil mainan dari dalam kotak.	1. Pura-pura membaca cerita bergambar dalam buku dengan kata-kata sendiri. 2. Mulai memahami dua perintah yang diberikan bersamaan contoh: ambil mainan di atas meja lalu berikan kepada ibu berikan kepada ibu pengasuh atau pendidik.
B. Mengungkap kan Bahasa.	1. Menggunakan kata tanya dengan tepat (apa, siapa, bagaimana, mengapa, dimana).	1. Mulai menyatakan keinginan dengan mengucapkan kalimat sederhana (saya ingin main bola). 2. Mulai menceritakan pengalaman yang dialami dengan cerita sederhana.

V. Sosial-Emosional Mampu mengendalikan emosi	1. Mulai bisa mengungkapkan ketika ingin buang air kecil dan buang air besar.	1. Mulai bisa melakukan buang air kecil tanpa bantuan.
	2. Mulai memahami hak oranglain (harus antri, menunggu giliran).	2. Bersabar menunggu giliran.
	3. Mulai menunjukkan sikap berbagi, membantu, bekerja bersama.	3. Mulai menunjukkan sikap toleran sehingga dapat bekerja dalam kelompok.
	4. Menyatakan perasaan terhadap anak lain (suka dengan teman karena baik hati, tidak suka karena nakal, dsb.).	4. Mulai menghargai orang lain.
	5. Berbagi peran dalam suatu permainan (menjadi dokter, perawat, pasien penjaga toko atau pembeli).	2. Bereaksi terhadap hal-hal yang dianggap tidak benar (marah apabila diganggu atau diperlakukan berbeda). 3. Mulai menunjukkan ekspresi menyesal ketika melakukan kesalahan.

d. Tingkat Pencapaian Perkembangan Kelompok Usia 4 – ≤ 6 Tahun

Lingkup perkembangan	Tingkat pencapaian perkembangan	
	Usia 4 - <5 tahun	Usia 5 - ≤6 tahun
I. Nilai-nilai agama dan moral	1. Mengenal Tuhan melalui agama yang dianutnya. 2. Meniru gerakan beribadah. 3. Mengucapkan doa sebelum dan/atau sesudah melakukan sesuatu. 4. Mengenal perilaku baik/sopan dan buruk. 5. Membiasakan diri berperilaku baik. 6. Mengucapkan salam dan membalas salam.	1. Mengenal agama yang dianut. 2. Membiasakan diri beribadah. 3. Memahami perilaku mulia (jujur, penolong, sopan, hormat, dsb). 4. Membedakan perilaku baik dan buruk. 5. Mengenal ritual dan hari besar agama. 6. Menghormati agama orang lain.

II. Fisik A. Motorik Kasar	1. Menirukan gerakan binatang, pohon tertiuip angin, pesawat terbang, dsb. 2. Melakukan gerakan menggantung (bergelayut). 3. Melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi 4. Melempar sesuatu secara terarah 5. Menangkap sesuatu secara tepat 6. Melakukan gerakan antisipasi 7. Menendang sesuatu secara terarah 8. Memanfaatkan alat permainan di luar kelas.	1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan. 2. Melakukan koordinasi gerakan kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam. 3. Melakukan permainan fisik dengan aturan. 4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri. 5. Melakukan kegiatan kebersihan diri.
B. Motorik Halus	1. Membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan, dan lingkaran. 2. Menjiplak bentuk. 3. Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit. 4. Melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan berbagai media. 5. Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media.	1. Menggambar sesuai gagasannya. 2. Meniru bentuk. 3. Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan. 4. Menggunakan alat tulis dengan benar. 5. Menggunting sesuai dengan pola. 6. Menempel gambar dengan tepat. 7. Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara detail.

C. Kesehatan Fisik	- Memiliki kesesuaian antara usia dengan berat badan. - Memiliki kesesuaian antara usia dengan tinggi badan. - Memiliki kesesuaian antara tinggi dengan berat badan.	- Memiliki kesesuaian antara usia dengan berat badan. - Memiliki kesesuaian antara usia dengan tinggi badan. - Memiliki kesesuaian antara tinggi dengan berat badan.
III. Kognitif A. Pengetahuan umum dan sains	- Mengenal benda berdasarkan fungsi (pisau untuk memotong, pensil untuk menulis). - Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik (kursi sebagai mobil). - Mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya. - Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari (gerimis, hujan, gelap, terang, temaram, dsb). - Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri.	- Mengklasifikasi benda berdasarkan fungsi. - Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan). - Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan. - Mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah.) - Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: "ayo kita bermain pura-pura seperti burung"). - Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari.

B. Konsep bentuk, warna, ukuran dan pola	- Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk atau warna atau ukuran. - Mengklasifikasi benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi. - Mengenal pola AB-AB dan ABC-ABC. - Mengurutkan benda berdasarkan seriiasi ukuran atau warna.	- Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: "lebih dari"; "kurang dari"; dan "paling". - Mengklasifikasi benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi) - Mengklasifikasi benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi. - Mengenal pola ABCD-ABCD. - Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.
C. Konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf	- Mengetahui konsep banyak dan sedikit. - Membilang banyak benda satu sampai sepuluh. - Mengenal konsep bilangan. - Mengenal lambang bilangan. - Mengenal lambang huruf.	- Menyebutkan lambang bilangan 1-10. - Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. - Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan.
IV. Bahasa A. Menerima bahasa	- Menyimak perkataan orang lain (bahasa ibu atau bahasa lainnya). - Mengerti dua perintah yang diberikan bersamaan. - Memahami cerita yang dibacakan. - Mengenal perbendaharaan kata mengenai kata sifat (nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dsb.).	- Mengerti beberapa perintah secara bersamaan. - Mengulang kalimat yang lebih kompleks. - Memahami aturan dalam suatu permainan.

B. Mengungkapkan Bahasa	1. Mengulang kalimat sederhana. 2. Menjawab pertanyaan sederhana. 3. Mengungkapkan perasaan dengan kata sifat (baik, senang, nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dsb.). 4. Menyebutkan kata-kata yang dikenal. 5. Mengutarakan pendapat kepada orang lain. 6. Menyatakan alasan terhadap sesuatu yang diinginkan atau ketidaksetujuan. 7. Menceritakan kembali cerita/dongeng yang pernah didengar.	1. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks. 2. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama. 3. Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung. 4. Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikat-keterangan). 5. Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain. 6. Melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah sdiperdengarkan.
C. Keaksaraan	1. Mengenal simbol-simbol. 2. Mengenal suara-suara hewan/benda yang ada di sekitarnya. 3. Membuat coretan yang bermakna. 4. Meniru huruf.	1. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal. 2. Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya. 3. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama. 4. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf. 5. Membaca nama sendiri. 6. Menuliskan nama sendiri.

V. Sosial emosional	1. Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan. 2. Mau berbagi, menolong, dan membantu teman. 3. Menunjukan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif. 4. Mengendalikan perasaan. 5. Menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan. 6. Menunjukkan rasa percaya diri. 7. Menjaga diri sendiri dari lingkungannya. 8. Menghargai orang lain.	1. Bersikap kooperatif dengan teman. 2. Menunjukkan sikap toleran. 3. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias dsb.) 4. Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat. 5. Memahami peraturan dan disiplin. 6. Menunjukkan rasa empati. 7. Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah). 8. Bangga terhadap hasil karya sendiri. 9. Menghargai keunggulan orang lain.
---------------------	--	---

C. Peranan Media Pembelajaran pada PAUD

1. Posisi Media dalam Pembelajaran AUD

Media pembelajaran menempati posisi yang sangat penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Peran media pembelajaran menurut Smaldino (dalam Prawiradilaga, 2009) ialah:

a) Diatur pengajar (*instructor-directed*)

Media pembelajaran yang difungsikan oleh pengajar dan menjadi bagian dari penyajian materi yang disajikan oleh pengajar tersebut.

b) Diatur peserta didik (*learner-directed*)

Media pembelajaran yang difungsikan oleh peserta didik itu sendiri karena ia merasa bahwa ia ingin terlibat langsung dalam kegiatan belajarnya

c) Belajar jarak jauh (*distance-education*)

Belajar jarak jauh memerlukan sarana telekomunikasi yang memadai baik untuk interaksi yang bersifat sinkron atau asinkron.

Dengan demikian, tanpa kehadiran media dalam pendidikan anak usia dini, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Jadi media merupakan komponen integral dari sistem pembelajaran, sehingga dapat membantu anak dalam memberikan perhatian terhadap materi yang berkaitan dengan tema atau sub tema yang sedang dipelajari serta indikator-indikator yang ingin dikembangkan oleh guru. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Santrock (2007) adapun langkah-langkah pembelajaran yang dapat membantu anak memberi perhatian, ialah sebagai berikut:

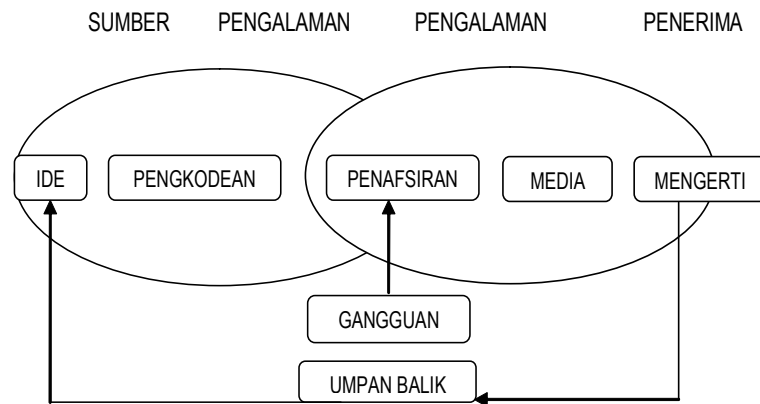
- a) Ajak murid untuk memberi perhatian dan meminimalkan gangguan. Bicaralah kepada anak tentang betapa pentingnya memberi perhatian ketika mereka harus mengingat sesuatu. Beri mereka latihan dimana mereka bisa memperhatikan sesuatu tanpa ada gangguan.
- b) Gunakan isyarat atau petunjuk bahwa ada sesuatu yang penting. Caranya bisa dengan memperkeras suara, mengulangi sesuatu dengan penekanan, dan menulis konsep di papan tulis.

- c) Bantu murid untuk membuat isyarat atau petunjuk sendiri atau memahami satu kalimat yang perlu mereka perhatikan. Beri variasi dari bulan ke bulan. Beri mereka menu opsi untuk dipilih, seperti "perhatian", "fokus", "ingat". Biarkan mereka mengatakan kata itu atau mengucapkannya dalam hati pada diri mereka untuk memfokuskan kembali pikiran mereka yang mungkin tidak perhatian.
- d) Gunakan komentar intruksional.
- e) Buat pembelajaran menjadi menarik. Kejemuhan mudah muncul dalam diri anak, dan kejemuhan akan mengurangi perhatian mereka. Menghubungkan suatu gagasan dengan minat murid akan meningkatkan atensi mereka.
- f) Gunakan media dan teknologi secara efektif sebagai bagian dari pengajaran di kelas. Video dan acara televisi punya teknologi untuk menarik perhatian, seperti pembesaran gambar di layar, tulisan yang menarik dan berwarna di layar, dan pemindahan atau penggeseran dari suatu gambar ke gambar lainnya.
- g) Fokuskan pada pembelajaran aktif untuk membuat proses belajar menjadi menyenangkan. Menggunakan media dan teknologi secara efektif bukan satu-satunya cara. Latihan yang berbeda-beda, tamu kelas, perjalanan keluar, dan banyak aktivitas lainnya dapat dipakai untuk membuat pelajaran menjadi lebih menyenangkan, mengurangi kejemuhan, dan meningkatkan perhatian mereka.
- h) Jangan terlalu banyak membebani murid dengan terlalu banyak informasi. Kita hidup di masyarakat informasi dimana kadang-kadang ada kecenderungan untuk merasa bahwa anda harus membuat murid mempelajari semua

hal. Tetapi, murid yang terlalu banyak diberi informasi terlalu cepat mungkin malah tidak akan bisa memperhatikan apapun.

- i) Perhatikan perbedaan individual dalam kemampuan atensi murid.

Dari langkah-langkah pembelajaran yang dikemukakan di atas, dalam membantu anak memfokuskan perhatiannya, maka media juga memberikan peranan besar di dalamnya. Agar dapat dipahami lebih jelas, mengenai posisi media pembelajaran sebagai komponen komunikasi dapat dilihat pada gambar. 7 di bawah ini, sebagai berikut:



Gambar. 6
Posisi Media Sebagai Komponen Komunikasi

2. Pengaruh Media Terhadap Pembelajaran AUD

Dengan hadirnya media pembelajaran di tengah-tengah dunia pendidikan, ternyata memberikan pengaruh yang sangat besar pada proses pembelajaran hingga kepada tujuan yang

diinginkan. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Arsyad (2007) bahwa media mempunyai pengaruh yang besar terhadap Pemerolehan pengetahuan dan keterampilan, perubahan-perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya. Oleh karena itu, haruslah tercipta kebermanaknaan dalam belajar. Sebab belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2010). Hal ini diperkuat dengan pendapat yang dikemukakan oleh Hamalik (2008) bahwa belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. (*learning is defined as the modification or streng thening of behavior through experiencing*). Kemudian hal yang sama juga dikemukakan oleh Syamsudin (2003) bahwa belajar merupakan proses perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktik atau pengalaman tertentu”. Dimana perubahan perilaku ini tentu yang diharapkan adalah perubahan perilaku kearah yang baik menuju terbentuknya kedewasaan dirinya (Hamalik, 2001). Sedangkan Gagne (dalam, Dimyati dan Mudjiono, 2009) mengemukakan bahwa belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Artinya hasil belajar berupa kapabilitas setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai.

Dari defenisi yang telah dikemukakan oleh Slameto, Hamalik dan Gagne mengenai belajar, dipahami bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan yang terjadi pada manusia yaitu perubahan tingkah laku yang dialaminya yang meliputi segala aspek kehidupan dan pembelajaran berlangsung dalam kehidupan manusia kerena adanya interaksi antara dua orang atau

lebih, dimana Interaksi yang terjadi melibatkan pertukaran informasi. Sebagaimana bagan yang digambarkan oleh Winkel (2004) mengenai rangkaian fase-fase dalam proses belajar sebagai berikut:

Tabel. 2
Rangkaian Fase-Fase Proses Belajar

Skema	
1. Fase motivasi	siswa sadar akan tujuan yang harus dicapai dan bersedia melibatkan diri.
2. Fase konsentrasi	siswa harus memperhatikan unsur-unsur yang relevan, sehingga terbentuk pola perseptual tertentu.
3. Fase mengolah	siswa menahan informasi dalam STM dan mengolah informasi untuk diambil maknanya (dibuat berarti).
4. Fase menyimpan	siswa menyimpan informasi yang telah diolah dalam LTM; informasi dimasukkan ke dalam ingatan. Hasil belajar sudah diperoleh, sebagian atau keseluruhan.
5. Fase menggali (1)	siswa menggali informasi yang tersimpan dalam ingatan dan memasukkannya kembali ke dalam STM (working memory). Informasi ini dikaitkan dengan informasi baru atau dikaitkan dengan sesuatu di luar lingkup bidang studi yang bersangkutan (transfer). Dimasukkan ke LTM
6. Fase menggali (2)	siswa menggali informasi yang tersimpan dalam LTM dan mempersiapkannya sebagai masukan sebagai fase prestasi. Langsung atau melalui ST.
7. Fase prestasi	informasi yang tergali digunakan untuk memberikan prestasi yang menampakkan hasil belajar.
8. Fase umpan balik	siswa mendapat konfirmasi, sejauh prestasinya tepat.

Hal di atas, diperkuat dengan pendapat yang dikemukakan oleh Bruner (dalam Arsyad, 2007) bahwa terdapat tiga tingkatan

utama dalam modus belajar, yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman piktorial/gambar (*iconic*) dan pengalaman abstrak (*symbolik*). Pengalaman langsung adalah mengerjakan, misalnya arti kata simpul' dipahami dengan langsung membuat 'simpul'. Pada tingkatan kedua yang diberi label *iconic* (artinya gambar atau image), kata simpul dipelajari dari gambar, lukisan, foto atau film. Meskipun siswa belum pernah mengikat tali untuk membuat simpul mereka dapat mempelajari dan memahaminya dari gambar, lukisan, foto atau film. Selanjutnya pada tingkatan simbol, siswa membaca (atau mendengar) kata simpul dan mencoba mencocokkannya dengan simpul pada image mental atau mencocokkannya dengan pengalamannya membuat 'simpul. Ketiga tingkat pengalaman ini saling berinteraksi dalam upaya memperoleh pengalaman (pengetahuan, keterampilan, atau sikap) yang baru.

Oleh karena itu, sangat diperlukan suatu komunikasi yang baik dalam belajar agar pesan dapat diinternalisasikan kepada si pembelajar sebagai suatu proses komunikasi. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Santrock (2007) bahwa yang amat diperlukan dalam mengajar adalah keahlian di dalam komunikasi yaitu berbicara, mendengar, mengatasi hambatan komunikasi verbal, memahami komunikasi non verbal dari murid, dan mampu memecahkan konflik secara konstruktif. Jadi, materi yang ingin disampaikan dan diinginkan anak dapat menguasainya disebut sebagai pesan. Guru sebagai sumber pesan menuangkan pesan ke dalam simbol-simbol tertentu (*encoding*) dan siswa sebagai penerima menafsirkan simbol-simbol tersebut sehingga dipahami sebagai pesan (*decoding*). Lebih lanjut Albert, Emmmons, Evertson Emmer dan Worsham (dalam Santrock, 2007) mengungkapkan bahwa guru yang efektif juga bekerja untuk meningkatkan keahlian komunikasi para murid.

Dengan demikian, cara pengolahan pesan oleh guru dan murid dapat di gambarkan sebagai berikut (Arsyad, 2007):

Tabel.3
Pengolahan Pesan Antara Guru dan Murid

Pesan diproduksi dengan:	Pesan dicerna dan inter-Preasi dengan:
Berbicara, Menyanyi, Memainkan, alat musik, dsb	Mendengarkan
Memvisualisasikan melalui film Foto, lukisan, gambar, model, Patung, grafik, kartun, gerakan Non verbal	Mengamati
Menulis atau mengarang	Membaca

Dari uraian di atas, terlihat bahwa proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik, jika anak diajak untuk dapat memanfaatkan semua alat inderanya. Dengan cara guru berusaha untuk melakukan rangsangan (stimulus) yang dapat diproses dengan berbagai indera. Semakin alat indera yang digunakan anak tersebut selanjutnya dapat menerima dan mengolah informasi yang semakin besar lagi, sehingga informasi tersebut dapat dimengerti dan dipertahankan dalam ingatan. Dengan demikian, anak diharapkan akan dapat menerima dan menyerap dengan mudah dan baik pesan-pesan dalam materi yang disajikan.

Adapun tiga tipe memori yang bervariasi sesuai dengan kerangka waktunya adalah memori sensoris (yang berlangsung hanya beberapa detik); memori jangka pendek (*juga disebut working memory*, bertahan sekitar 30 detik); dan memori jangka panjang (bertahan sampai seumur hidup).

Memori sensoris atau sensory memory mempertahankan informasi dari dunia dalam bentuk sensoris aslinya hanya

selama beberapa saat, tidak melebihi lama ketimbang waktu murid menerima sensoris visual, suara dan sensoris lainnya. Murid punya memori sensoris untuk suara selama beberapa detik, kurang lebih seperti lamanya gema suara. Akan tetapi, memori sensoris untuk gambar visual hanya bertahan sekitar seperempat detik, karena informasi sensoris bertahan hanya sesaat, adalah penting bagi murid untuk memperhatikan informasi sensoris yang penting bagi pembelajaran mereka.

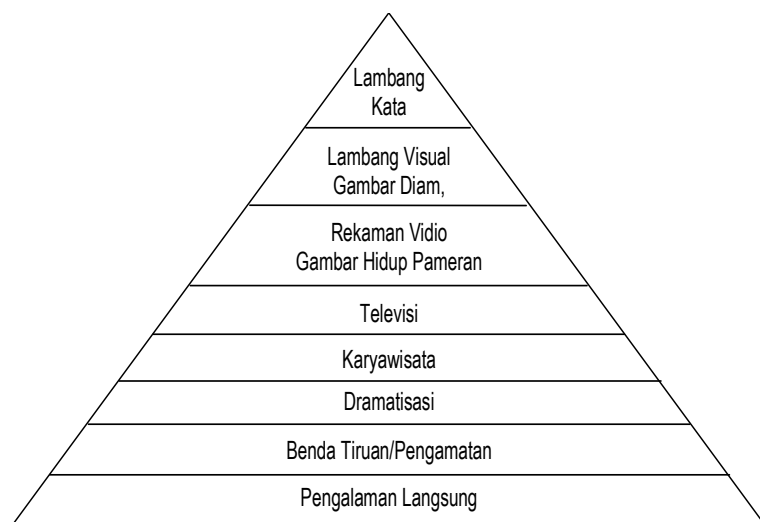
Memori jangka pendek adalah sistem memori berkapasitas terbatas dimana informasi dipertahankan sekitar 30 detik, kecuali informasi itu diulang atau diproses lebih lanjut. Dimana dalam kasus itu daya simpannya dapat lebih lama. Dibandingkan dengan memori sensoris, memori jangka pendek kapasitasnya terbatas tetapi durasinya relatif panjang.

Sedangkan memori jangka panjang adalah tipe memori yang menyimpan banyak informasi selama periode waktu yang lama secara relatif permanen. Kapasitas memori jangka panjang manusia sungguh mengherankan. Ilmuwan komputer John von Neumann menyebutkan ukuran $2,8 \times 10^{28}$ (280 kuintiliun) bit, yang berarti bahwa kapasitas penyimpanan memori jangka panjang pada dasarnya tak terbatas. Bahkan yang lebih mengesankan adalah efisiensi yang dilakukan oleh seseorang untuk mengambil informasi yang kita inginkan dari gudang penyimpanan yang amat luas ini. (Santrock, 2007).

Oleh karena itu, Belajar dengan menggunakan indera ganda-pandang dan dengar dapat memberikan keuntungan bagi anak yaitu dapat membentuk memori jangka panjangnya. Sebab Anak akan belajar lebih banyak daripada materi pelajaran yang disajikan hanya dengan stimulus dengar. Para ahli memiliki pandangan yang searah mengenai hal itu. Perbandingan

pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang dan indera dengan sangat menonjol perbedaannya. Kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang, dan hanya sekitar 5% diperoleh melalui indera dengar dan 5% lagi dengan indera lainnya. (Arsyad, 2007).

Salah satu gambar yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah *Dale's Cone of Experience* (Kerucut pengalaman dale). Sebagai berikut: (Arsyad, 2007).



Gambar. 7
Kerucut Pengalaman Belajar

Gambar kerucut di atas, merupakan elaborasi yang rinci dari konsep tiga tingkatan pengalaman yang dikemukakan oleh Bruner yang telah di bahas sebelumnya. Dimana hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung

(kongkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Sebagaimana proses pembelajaran observasional yang dikemukakan oleh bandura (dalam Santrock, 2007) sebagai berikut:

a) Atensi

Sebelum murid dapat meniru tindakan model, mereka harus memerhatikan apa yang dilakukan atau dikatakan si model. Mereka harus memperhatikan apa yang dilakukan atau yang dikatakan model. Seorang murid yang terganggu oleh dua murid lainnya yang sedang bicara mungkin tak mendengar apa yang dikatakan guru. Atensi pada model dipengaruhi oleh sejumlah karakteristik. Misalnya, orang yang hangat, kuat dan ramah akan lebih diperhatikan ketimbang orang yang dingin, lemah dan kaku. Murid lebih mungkin memerhatikan model berstatus tinggi ketimbang model berstatus rendah. Dalam kebanyakan kasus, guru adalah model berstatus tinggi di mata murid.

b) Retensi

Untuk memproduksi tindakan model, murid harus mengodekan informasi dan menyimpannya dalam ingatan (memori) sehingga informasi itu bisa diambil kembali. Deskripsi verbal sederhana atau gambar (media) yang menarik atau hidup dari apa yang akan dilakukan model akan bisa membantu daya retensi murid.

c) Produksi

Anak mungkin memerhatikan model dan mengingat apa yang mereka lihat, tetapi, karena keterbatasan dalam kemampuan geraknya, mereka tidak bisa memproduksi perilaku model.

d) Motivasi

Sering kali anak memerhatikan apa yang dikatakan atau dilakukan model, menyimpan informasi dalam memori dan memiliki kemampuan gerak untuk meniru tindakan model, namun tidak termotivasi untuk melakukannya. Tetapi setelah mereka diberi insentif atau penguat, mereka melakukan apa yang dilakukan model.

Jadi, semakin ke atas dipuncak kerucut semakin abstrak media penyampai pesan itu. Perlu dicatat bahwa urutan-urutan ini tidak berarti proses belajar dan interaksi belajar mengajar harus selalu dimulai dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok anak yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajarnya.

Dasar pengembangan media kerucut di atas, bukanlah tingkat kesulitan, melainkan tingkat keabstrakan jumlah jenis indera yang turut serta selama penerimaan isi pengajaran atau pesan. Pengalaman langsung akan memberikan kesan paling utuh dan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu, oleh karena itu ia melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba. Ini dikenal dengan *learning by doing* misalnya keikutsertaan dalam menyiapkan makanan, membuat perabot rumah tangga, mengumpulkan perangko, melakukan percobaan dan lain-lain. Yang kesemuanya itu memberikan dampak langsung terhadap pemerolehan dan pertumbuhan pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Tingkat keabstrakan pesan akan semakin tinggi ketika pesan itu dituangkan ke dalam lambang-lambang. Seperti

bagan, grafik atau kata. Jika pesan terkandung dalam lambang seperti itu, indera yang dilibatkan untuk menafsirkannya semakin terbatas, yakni indera penglihatan atau indera pendengaran. Meskipun tingkat partisipasi fisik berkurang, keterlibatan imajinatif semakin bertambah dan berkembang. Sesungguhnya pengalaman konkret dan pengalaman abstrak dialami silih berganti; hasil belajar dari pengalaman langsung mengubah dan memperluas jangkauan abstraksi seseorang dan sebaliknya kemampuan interpretasi lambang kata membantu seseorang untuk memahami pengalaman yang di dalamnya ia terlibat langsung. (Arsyad, 2007)



BAB IV

MACAM-MACAM MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

A. Macam-macam Media Pembelajaran AUD

Mendidik anak usia dini gampang-gampang susah, terkadang orang tua/guru memberikan fasilitas belajar yang mahal dan berharap anak akan belajar banyak, tetapi kenyataannya anak tidak belajar. Kadang dengan mainan yang sangat sederhana dan murah anak-anak sangat tertarik dan ingin tahu banyak tentang mainan itu beserta mekanisme kerjanya. Untuk dapat memudahkan para orang tua dan guru khususnya sebagai pendidik anak usia dini disini akan dijelaskan mengenai macam-macam media/alat yang dapat digunakan dalam pembelajaran anak usia dini guna mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya.

1. Media /Alat Peraga

Alat peraga adalah semua alat yang dipergunakan oleh pendidik untuk menerangkan/memperagakan berbagai hal yang berkaitan dengan proses belajar mengajar.

Contohnya tema tanaman: pada tema ini anak-anak diperkenalkan dengan berbagai tanaman yang ada di sekitar sekolah maupun di rumah, selain itu anak juga diberi pengetahuan tentang perkembangbiakan tumbuhan serta proses pertumbuhannya dan cara merawatnya. Maka dalam rancangan pembelajarannya, guru memilih media yang tepat untuk disesuaikan dengan tema dan tingkat capaian perkembangannya.

2. Media /Alat Permainan

a. Pengertian Bermain

Sebelum kita masuk kepada pokok bahasan mengenai alat permainan, maka akan dikemukakan terlebih dahulu mengenai apakah yang dimaksud dengan bermain?

Bermain menurut Santoso (2002) ialah suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu. Mengutip pernyataan Mayesty (1990) bagi seorang anak bermain adalah kegiatan yang mereka lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Selanjutnya Buhler dan Danziger (Roger dan Sawyers, 1995) berpendapat bahwa bermain adalah kegiatan yang menimbulkan kenikmatan, sedangkan Fleer (Docket, Fleer, 2000) berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui

bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Bermain merupakan suatu aktivitas yang khas dan sangat berbeda dengan katifitas lain seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir. Lebih lanjut Vygotsky (dalam Naughton, 2003) mengungkapkan bahwa bermain dapat menciptakan suatu zona perkembangan proximal pada anak. Dalam bermain, anak selalu berperilaku di atas usia rata-ratanya, di atas perilakunya sehari-hari, dalam bermain anak dianggap lebih dari dirinya sendiri. Selanjutnya dijelaskan terdapat dua ciri utama bermain yaitu pertama semua aktivitas bermain representasional menciptakan situasi imajiner yang memungkinkan anak untuk menghadapi keinginan-keinginan yang tidak dapat direalisasikan dalam kehidupan nyata, dan kedua bermain representasional memuat aturan-aturan berperilaku yang harus diikuti oleh anak untuk dapat menjalankan adegan bermain.

Sejalan dengan pendapat di atas, Maka Suratno (2005) mengemukakan bahwa bermain merupakan hak anak yang harus dihormati, karena bermain merupakan kegiatan yang berguna dan tidak hanya membuang-buang energi saja, tetapi melalui kegiatan bermain anak dapat dimanfaatkan untuk membantu mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, yang meliputi:

1) Perkembangan fisik

Kegiatan anak dalam bermain, terutama yang banyak melibatkan aktivitas fisik seperti bermain petak umpet, berlari, naik turun tangga dan prosotan tidak hanya menyebabkan anak menjadi sehat tetapi juga otot anak menjadi kuat. Di samping

itu anak juga dapat menyalurkan energi yang berlebih sehingga anak tidak merasa gelisah.

2) Perkembangan aspek motorik halus dan kasar

Melalui aktivitas bermain anak berkesempatan berlatih untuk menggunakan otot kasar seperti menangkap bola dan kemudian melemparkannya, berkejaran, bergelutan, dan sebagainya. Di samping itu, anak dapat berlatih memanfaatkan otot halusnya seperti untuk menggambar, membuat garis lurus dan lengkung. Keterampilan seperti itu akan sangat bermanfaat bagi kehidupan anak selanjutnya.

3) Perkembangan aspek sosial

Sesuai kodratnya manusia adalah makhluk sosial yang tidak dapat hidup menyendiri tanpa orang lain. melalui bermain anak dapat berlatih dalam kehidupan bersosial seperti keterampilan bersosialisasi dan bernegosiasi. Melalui aktivitas anak dalam bermain peran misalnya sebagai orang tua, guru, atau polisi akan memberikan rangsangan kepada anak tidak saja berkenaan dengan perilaku sosial tetapi juga akan membuka pikiran anak untuk berimajinasi.

4) Perkembangan aspek emosi dan kepribadian

Aturan dan larangan yang ditetapkan secara sepihak oleh orang tua, guru dan juga pengasuh akan menghambat aktivitas yang diinginkan sehingga akan menjadi katarsis. Melalui aktivitas bermain, anak dapat melepaskan ketegangan yang dialaminya sehingga akan menghilangkan katarsis tersebut. Di samping itu, melalui bermain anak juga dapat memuaskan kebutuhan

dan dorongan dari dalam dirinya. Dengan demikian, anak akan menjadi lega dan rileks serta bebas dari ketegangan.

5) Perkembangan aspek kognisi

Banyak konsep dasar dan pengetahuan yang diperoleh anak pra sekolah melalui bermain. Konsep dasar seperti warna, ukuran, bentuk, arah merupakan dasar bagi anak sebelum menulis, matematika dan pengetahuan lainnya. Pengetahuan konsep dasar tersebut akan mudah dipelajari anak melalui aktivitas bermain. Melalui aktivitas mendengarkan cerita yang dibacakan oleh guru TK ataupun yang lainnya, atau memperhatikan alam di sekitarnya akan merangsang anak untuk mengetahui lebih lanjut apa yang didengar dan diketahuinya itu.

6) Perkembangan ketajaman indera

Indra yang kita miliki seperti pendengaran, penglihatan, penciuman, pengecapan dan perabaan merupakan karunia Tuhan yang diberikan kepada kita semua. Indera yang kita miliki itu perlu diasah ketajamannya sehingga lebih tanggap terhadap lingkungan yang dihadapinya. Pengasahan indera tersebut akan menjadikan anak aktif, kreatif, tanggap terhadap rangsang yang diterimanya.

Dari pendapat para ahli di atas, mengenai konsep bermain maka dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan sarana yang melatih keterampilan, pengalaman yang melibatkan semua indera dan kecerdasan serta cara untuk belajar tentang bagaimana seharusnya belajar. Dengan demikian, anak dapat melakukan proses belajar dengan cara yang menyenangkan.

Jadi, dalam melakukan aktivitas bermain, anak sangat dipengaruhi oleh jenis dan alat bermain yang dimilikinya. Yang dimaksud dengan alat permainan ialah semua alat yang dipergunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Suratno (2005) bahwa alat permainan mempunyai pengaruh baik terhadap aspek daya khayal atau imajinasi anak dan juga aspek keterampilan. Contoh alat permainan yang dapat merangsang daya khayal adalah boneka, robot-robotan, pesawat terbang dan binatang-binatang, sedangkan alat permainan seperti balok-balok, cat air dan keping-keping plastik untuk dirakit akan membuat anak terdorong untuk melakukan aktivitas bermain yang konstruktif, karena itu akan sangat bijaksana bila orang tua atau pendidikan anak usia dini dapat menyediakan alat permainan yang bervariasi sehingga berbagai jenis kegiatan bermain dapat dilakukan. Alat yang bervariasi tidak harus mahal, namun yang terpenting adalah aman bagi anak di samping menggugah rasa keinginan anak untuk berkesperimentasi dan ber'eksplorasi. Hal ini penting artinya untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak secara optimal.

Tetapi, para pendidik/orang tua juga harus memperhatikan hal-hal yang berkaitan dengan esensi dari bermain tersebut. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Suyanto (2005) adapun esensi bermain meliputi:

1) Aktif

Hampir semua permainan anak aktif, baik secara fisik maupun psikis. Anak melakukan eksplorasi, investigasi, eksperimentasi, dan ingin tahu tentang orang ataupun kejadian. Anak menggunakan berbagai benda untuk bermain. Mereka juga mampu menggunakan suatu benda dan memainkannya menjadi

benda lain. misalnya: sebuah balok kayu bisa menjadi mobil. Anak berpura-pura menggunakan balok kayu tersebut seperti gerakan mobil sambil menirukan gerakna mobil. Anak juga senang bermian dengan berbagai gerakan, seperti berlari, mengejar, menangkap, dan melompat. Permainan kejar dan tangkap lalu berguling-guling (rough and tumble play) seiring dimainkan anak laki-laki di lapangan rumput. Jadi, pada saat bermian anak aktif melakukan berbagai kegiatan baik fisik maupun fisikis.

2) Menyenangkan

Kegiatan bermian tampak seabgai kegiatan yang bertujuan untuk bersenang-senang. Meskipun tidak jarang saat bermain menimbulkan tangis diantara anak yang terlibat, tetapi anak-anak menikmati permainannya. Mereka bernyanyi, tertawa, berteriak lepas, dan ceria seakan tidak memiliki beban hidup.

3) Motivasi internal

Anak ikut dalam suatu kegiatan permainan secara siuka rela. Mereka termotivasi dari dalam dirinya (motivasi internal) untuk ikut bermain. Bentuk permiananya juga dipilih dan ditentukan bersama. Begitu pula peran tiap-tiap anak ditentukan secara adil sesuai aturan yang berlaku.

4) Memiliki aturan

Setiap permianan ada aturannya. Untuk bermian petak umpat misalnya, ada aturannya, baik untuk menentukan anak yang akan berperan sebagai pencari maupun yang dicari. Aturan tersebut misalnya dengan “ping-sut” atau “hompimpa”.

Anak yang ditemukan paling awal dalam permainan akan menjadi pencari berikutnya. Jika anak yang bersembunyi tidak kunjung ditemukan, mereka jug akan memberi *clue* atau tanda agar mereka bisa ditemukan oleh temannya yang mencari.

5) Simbolis dan berarti

Pada saat bermain anak menghubungkan antara pengalaman lampainya yang tersimpan dalam LTM dengan kenyataan yang ada. Pada saat bermian anak bisa berpura-pura menjadi orang lain dan menirukan karakternya. Ia bisa menjadi seorang polisi, guru, ayah, ibu, atau menjadi bayi. Jadi, bermaian memungkinkan anak menggunakan berbagai objek sebagai simbol dari benda. Atau orang lain sehingga bermain disebut simbolis. Peran-peran yang dimainkan anak biasanya meniru peran orang dewasa dalam masyarakatnya sehingga kegiatan tersebut sangat berarti (*meaningful*) bagi kehidupan anak kelak. Banayak anak-anak yang sejhak kecil suka berpura-pura menjadi penyanyi, ternyata ketika dewasa menjadi penyanyi betulan. Anak-anak yang suka berperan sebagai dokter, dapat kelak menjadi dokter sungguhan. Hal itu bukan hal yang kebetulan, tetapi apa yang dimainkan anak memiliki arti bagi dirinya.

b. Bentuk Bermain

Bentuk bermain pada umumnya terdiri dari tiga bentuk yang meliputi, sebagai berikut:

1) Bermain sosial

Bermain sosial dapat dilakukan sendiri dengan alat bermain, attau bersama orang lain dengan menggunakan alat bermain. Bentuk ini dibedakan menjadi:

- a) Bermain sendiri
Disini anak bermain dengan menggunakan alat yang ada, namun tidak memperhatikan kegiatan anak lain di ruangan yang sama.
- b) Bermain sebagai penonton
Anak bermain sambil melihat anaknya bermain dalam satu ruangan. Anak mungkin berbicara dengan temannya, mengamati temannya lalu bermain sendiri. Ada pula yang duduk, ada yang aktif bermain.
- c) Bermain paralel
Dilakukan oleh sekelompok anak dengan menggunakan alat bermain yang sama, tetapi anak bermain sendiri-sendiri.
- d) Bermain asosiatif
Anak bermain bersama tetapi tidak ada aturannya. Tiap anak memilih perannya sendiri.
- e) Bermain kooperatif (bersama)
Dalam permainan ini setiap anak bermain sesuai dengan perannya. Tiap anak sesuai dengan perannya menampilkan kebolehan, keterampilannya. Anak bertanggung jawab atas tindakannya.

2) Bermain dengan benda

Bentuk bermain ini bersifat praktis, sebab semua anak dapat menggunakan alat bermain dengan bebas. Mereka senang, dapat berimajinasi dan bekerjasama. Alat bermain yang ada dapat digunakan sendiri atau oleh beberapa anak sekaligus. Beberapa persyaratan dalam penyediaan alat bermain:

- 1) Tidak berbahaya
- 2) Gapang di dapat
- 3) Sebaiknya dibuat sendiri

- 4) Berwarna dominan
- 5) Tidak mudah rusak
- 6) Ringan atau yang berat tetapi tidak dapat dipindahkan oleh anak.

Setiap anak memiliki pribadi yang berbeda, maka semua persyaratan di atas pelaksanaannya harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan, kematangan, kemampuan, kepekaan, dan keunikan anak. Tiap anak mempunyai cipta, rasa, karsa, dan intuisi sendiri, juga mempunyai atensi dan hobi. Oleh karena itu ketika memilih alat bermain jangan dipaksa atau disuruh memakai alat yang kita hendaki. Kalau sekedar dimotivasi boleh, misalnya anak tidak mau bermain lalu didorong untuk bermain dengan alat yang ada. Alat-alat bermainnya lebih baik dibiarkan agar mereka memilih sendiri. Disaat anak bermain, guru atau pembimbing wajib memantau, membimbing, dan mengamati perilakunya agar dapat dijadikan bahan untuk data penelitian. Jika tiap saat dilakukan maka akan bertambah lalu dipilih, dipilih, dan dianalisis. Akhirnya disimpulkan untuk menjadi sebuah hasil penelitian yang berharga dengan menggunakan metode penelitian. Dengan menggunakan metode penelitian 'metode observasi'.

3) Bermain sosio dramatik

Menurut Brewer bermain sosiodramatik memiliki beberapa elemen, yaitu:

- a) Bermain dengan melakukan imitasi
Yaitu bermain dengan melakukan imitasi adalah bermain pura-pura, melakukan peran orang disekitarnya dengan menirukan tingkah laku dan pembicaraan.

- b) Bermain pura-pura
Bermain pura-pura terhadap barang atau objek tertentu. Misalnya mobil, jadi anak yang bersangkutan menjadi mobil, ia lari sambil meniru-niru seperti suara mobil.
- c) Bermain peran
Bermain peran yaitu anak bermain dengan memerankan sebagai guru, bapak, ibu, anak yang manja, anak yang nakal, kakek, nenek, tamu, dan sebagainya.
- d) Bermain persisten
Bermain persisten adalah anak melakukan kegiatan bermain dengan tekun sedikitnya selama 10 menit.
- e) Bermain interaksi
Bermain interaksi adalah bermain antara teman dalam satu adegan paling sedikit dilakukan dua orang.
- f) Bermain komunikasi verbal
Bermain komunikasi verbal dilakukan antar anak dengan cara berkomunikasi, jadi terdapat interaksi verbal. (Santoso, 2007).

c. Jenis Alat Permainan

Berkenaan dengan alat permainan yang dapat diberikan kepada anak, secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi 2, yaitu:

1) Alat permainan alamiah

Alat permainan alamiah adalah alat permainan yang bersumber dari alam. Misalnya dengan menggunakan biji-bijian, batu-batuan, pasir, air, kardus, bekas, dan sebagainya. Pengumpulan semua alat permainan seperti itu memerlukan

perhatian baik dari segi keamanan maupun kesehatan yang harus menjadi bahan pemikir utama bagi orang tua atau pendidik anak usia dini. Kapan menggunakannya dan bagaimana pengawasannya, senantiasa perlu dipikirkan orang tua dan para pendidik anak usia dini. Berikut ini akan dibahas beberapa kegiatan bermain yang berkaitan dengan pengembangan kreatif anak, sebagai berikut:

a) Bermain air

Anak sangat menyukai bermain air terutama saat mandi. Sesuai dengan sifat air itu sendiri, bermain air akan membuat arena bermain menjadi becek atau basah bahkan bisa membahayakan anak seperti terpeleset atau airnya tertinum. Walaupun demikian melalui kegiatan bermain anak dapat bereksperimen dan mengeksplorasi sehingga akan merangsang pemikirannya. Beberapa kosakata yang dapat dipelajari anak yang berhubungan bermain air misalnya:

- a. Air dapat mengalir
- b. Air dapat masuk ke dalam botol
- c. Air mengalir lebih panjang dan lebih pendek
- d. Air lebih rendah dan lebih tinggi dan sebagainya

b) Bermain pasir

Anak juga menyukai untuk bermain pasir ataupun tanah. Dalam permainan ini perlu dipersiapkan hal-hal yang berkaitan dengan jenis permainan ini. Tujuannya agar anak bermain dengan nyaman, mengasyikkan, dan terhindar dari bahaya. Persiapan tersebut misalnya mengatur letak ketinggian bak pasir yang disesuaikan dengan ukuran anak akan bermain. Untuk menjaga kesehatan dan keamanan anak, sebaiknya

pasir itu dibersihkan dari kotoran dan jika dipandang perlupasir tersebut dicuci secara berkala. Dengan menggunakan pasir kering anak dapat ber'eksperimen dan ber'eksplorasi dengan berbagai bentuk kegiatan seperti membuat terowongan dan membuat gambar, sedangkan dengan menggunakan pasir basah anak dapat membuat patung, tugu/menara, gambar dan sebagainya. Karena itu berilah anak kesempatan bermain baik dalam kondisi pasir kering maupun pasir basah.

c) Bermain air dan pasir

Air dan pasir dapat dikombinasi sebagai alat bermian yang dapat digunakan secara bersama-sama. Pengkombinasian ini merupakan salah satu bentuk upaya menjaga anak dari kejenuhan dalam bermain dan mendapatkan berbagai pengalaman baru. Untuk memulai kegiatan bermain air dan pasir, perlu dipersiapkan berbagai hal yang berhubungan dengan kegiatan tersebut. Misalnya sendok untuk menggali pasir, mangkok untuk membuat cetakan, corong plastik dan juga berbagai alat lainnya yang memungkinkan anak untuk ber'eksperimen dan ber'eksplorasi.

d) Bermain dagang-dagang

Bermain dagang-dagangan atau bermain jual beli. Kegiatan permainan ini melibatkan banyak anak, ada yang berperan sbagai penjual dan ada juga yang berperan sebagai pembeli. Barang yang dijual sering dilambangkan dengan berbagai bentuk barang, misalnya pecahan genteng, batu-batuan, kertas bekas, kotak bekas, dan seabgaianya. Sebagai alat bayar atau yang dijadikan uang sering dilambangkan dengan daun ataupun

yang lain sesuai dengan kesepakatan diantara mereka. Permainan ini bersifat interaksi dan mengasyikkan anak-anak.

Dalam permainan ini anak dapat mengembanagkan kemampuannya dalam berhitung, bersosialisasi, bernegosiasi, berbahasa dan juga belajar bagaimana membelanjakan uang secara hemat ataupun berdagang dengan mendatangkan uang sebanyak-banyaknya. Cara-cara seperti itu akan merangsang pikiran imajinatif anak.

e) Bermain sepak tekong

Bermain sepak tekong sesungguhnya merupakan kombinasi dari permainan kejar-kejaran dan petak umpat dengan menggunakan bola, pecahan genteng, bebatuan atau yang lainnya sebagai alat kelengkapan bermian. Karena kegiatan ini termasuk dalam permainan rakyat.

Dalam aktifitas bermain sepak tekong, anak-anak dapat seacra bebas untuk ber'eksperimen dan ber'eksplorasi, baik ketika anak harus bertugas masang sebgaia pencari maupun ketika anak bersembunyi dan mengelabui petugas masang. Di samping itu, permaiann ini melibatkan banyak individu dan keragaman usian, ada yang lebih tua dan ada juga lebih muda. Dengandemikian pada saat mereka berinteraksi, yang tua akan mengajarkan kepada yang lebih muda dan yang muda akan belajar kepada yang lebih tua. Melalui aktifitas seperti ini kemampuan berbahasa, bersosialisasi dan bernegosiasi anak akan berkembang. Sehingga pemikiran imajinatif anak menjadi terangsang.

Dalam permainan ini orang tua tidak perlu mengatur aktiviiitas meraka, tetapi yang diperlukan adalah pengawasan

dan bimbingan agar mereka tidak saling bertentang, bertengkar, tidak saling menyakiti, ataupun saling mengejek. Berilah bimbingan bagaimana berperilaku hidup sehat, berperilaku sopan, saling menghargai, dan menghormati sesuai norma hidup bermasyarakat.

2) Alat permainan buatan/edukatif

a) Pengertian dan ciri permainan edukatif

Alat permainan buatan atau alat permainan edukatif ialah alat permainan tradisional yang diambil dari bahan-bahan disekitar tempat tinggal, adalah alat permainan buatan atau alat permainan edukatif. segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan (edukatif) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. (Departemen pendidikan nasional, 2003). Dengan demikian, alat permainan edukatif dapat berupa apa saja yang terdapat disekitar kita, baik itu benda-benda bekas yang meliputi: kaleng, botol aqua, sedotan plastik, sapu, dan sebagainya. Dimana benda-benda bekas ini dapat diubah oleh guru menjadi suatu media dalam bentuk yang kreatif sehingga mempunyai unsur-unsur pendidikan di dalamnya.

Adapun tiga ciri utama alat permainan edukatif menurut Suratno (2005) yaitu:

- a. Alat permainan dapat digunakan berkali-kali dengan berbagai bentuk variasi ataupun cara sehingga anak tidak cepat bosan.
- b. Alat aman digunakan anak-anak atau tidak membahayakan bagi anak.

- c. Alat dapat digunakan secara variatif sehingga dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan dan keterampilan motorik anak.

Dalam memilih alat permainan edukatif yang akan diberikan kepada anak, orang tua harus mengetahui baik kondisi fisik seperti kesehatan anak dan kemampuan intelektual dan juga kematangan emosinya. Jika orang tua atau para pendidik anak usia dini salah dalam memilih alat permainan edukatif yang akan diberikan kepada anak, maka, hal ini membuat anak menjadi frustrasi atau marah-marah secara tidak terkendali. Hal itu akibat karena permainan tersebut tidak sesuai atau mungkin terlalu sulit bagi anak. Berikut diberikan dua contoh alat permainan edukatif tersebut, sebagai berikut:

- 1) Alat permainan edukatif untuk membentuk
Yang termasuk jenis alat ini adalah balok-balok kayu dengan berbagai ukuran dan bentuk dan blok-blok plastik. Dengan menggunakan alat permainan tersebut anak dapat menyusunnya seperti menjadi sebuah bangunan, mobil, pesawat terbang, jembatan dan sebagainya. Dengan demikian alat permainan ini juga dapat menumbuhkan pikiran imajinatif anak.
- 2) Alat permainan yang berkenaan dengan warna, bentuk dan ukuran alat permainan ini dapat dibuat dengan menggunakan berbagai macam bahan asal aman dan tidak membahayakan anak. Alat permainan ini banyak terdapat di toko yang menjual buku-buku pelajaran. Dengan menggunakan alat permainan ini anak dapat bereksplorasi dan bereksperimen berkaitan dengan warna, bentuk, ukuran dan sebagainya. (Suratno, 2005).

Oleh karena itu, alat bermain yang dibuat oleh anak sendiri biasanya awet artinya disukai walaupun barangnya sudah rusak atau jelek. Begitu juga sebaliknya biarpun alat bermainnya bagus bahkan mahal tetapi kalau bukan buatannya sendiri, biasanya anak akan merasa bosan. Hal ini terjadi karena anak merasa puas dan bangga. Oleh sebab itu, anak perlu diberi kesempatan seluas-luasnya untuk membuat alat bermain dan bermain bersama teman-temannya, kreativitas anak itu perlu diberi alat, lingkungan yang kondusif, enak, bersih dan aman. (Santoso, 2002)

b) Fungsi alat bermain

Adapun fungsi alat/media dalam bermain akan dijelaskan di bawah ini, sebagai berikut:

- a. Melatih panca indera supaya anak peka terhadap sesuatu yang ada di lingkungan
- b. Melatih kecerdasan emosionalnya yang meliputi keyakinan, rasa ingin tahu, niat, kendali diri, keterkaitan dengan orang lain, kecakapan berkomunikasi, dan kreatif.
- c. Menanamkan nilai, norma, etika moral, budi perkerti dan aspek lainnya (mengandung unsur pendidikan)
- d. Melatih kecerdasan intelektual anak(walaupun masih sederhana), sehingga ia mengenal konsep, pengertian yang langsung diterapkan, atau mengerti setelah mempraktekkan alat bermain
- e. Menanamkan nilai agama. Anak dibiasakan untuk mendengar, melakukan dan mengerti sesuai dengan tingkat perkembangan dan kematangannya.

- f. Melatih keterampilan anak dengan alat bermain sehingga iabisa mencoba, menyusun, mengangkat, menghitung, memindahkan, membalik, mendorong, dan melempar sesuai dengan fungsinya.
- g. Melatih keberanian, kepercayaan, kejujuran, kebanggaan, kreativitas, dan tanggung jawab anak.
- h. Mengembangkan fantasi, imajinasi, dan idealisme anak
- i. Memperkenalkan dan membiasakan anak terhadap kesehatan, kebersihan, makanan bergizi, kedisiplinan, dan kemandirian
- j. Melatih kerjasama, gotong royong, toleransi, saling menghargai, dan saling membutuhkan antar anak
- k. Mengenal angka dan huruf yang merupakan tahap awal dalam pelajaran membaca, menulis, dan berhitung
- l. Mengenal bentuk benda, warna, garis, dan benda yang berguna bagi manusia (udara, air, tanah, api, tanaman, dan binatang) melalui gambar, benda atau yang lain
- m. Mengenal dan mengetahui rambu-rambu atau tanda yang berlaku di masyarakat (rambu-rambu lalu lintas, listrik, rumah sakit, rumah makan, dan lain-lain)
- n. Membuat senang anak. (santoso, 2002)

3. Media/ Alat Manipulatif

Media manipulatif merupakan segala benda yang dapat dilihat, disentuh, didengar, dirasakan, dan dimanipulasikan. Dengan demikian, segala sesuatu yang bisa dan biasa ditemukan oleh anak dalam kesehariannya dapat dijadikan media pembelajaran yang lebih kontekstual, Misalnya penggunaan kancing,

gelas plastik, kardus, tutup botol, botol, karet gelang, kaleng, gelas plastik, dan sebagainya.

4. Media/ Alat Pictorial

Media pictorial merupakan media ilustrasi dari media yang sebenarnya, biasanya diimplementasikan dalam bentuk gambar-gambar. Sebab media-media ini sesuai dengan perkembangan pemahaman anak yang mulai memasuki masa transisi dari praoperasional menuju operasional konkrit. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Piaget dalam Khadijah (2013) mengungkapkan bahwa terdapat empat tahapan dalam perkembangan kognitif (berfikir) anak, tahap-tahap tersebut meliputi:

a) Tahap Sensomotorik (sensoris motorik)

Tahap sensomotorik merupakan tahap pertama dalam perkembangan kognisi anak. Proses ini dimulai pada saat usia lahir hingga usia 2 tahun. Pada masa ini anak (bayi) belum membedakan dirinya dengan isi dunia yang lain. Tingkah lakunya terbatas pada penggunaan pola-pola respon baru dan dengan sengaja melakukan/membuat gerakan-gerakan baru yang disengaja. Beberapa gerakan yang secara refleks dan sengaja, yaitu menghisap (*sucking*), menyerap (*grasping*), fleksi-gerakan mengecilkan sudut persendian, misal membungkuk (*flexion*), gerakan ekstensi membesarkan sudut, misal mendongak (*extension*), postural adjusment merupakan gerak yang dapat dilakukan dengan dukungan pertumbuhan jasmani. Pada tahap ini tergantung sepenuhnya pada tingkatan fisik dan indra dalam mengenali sesuatu.

b) Tahap Praoperasional

Pada tahap ini, yaitu usia sekitar dua tahun sampai tujuh tahun anak semakin banyak belajar. Ia mulai membedakan dirinya dengan lingkungannya. Pada tahap ini cara berpikir anak masih didominasi oleh bagaimana hal-hal atau benda itu tampak. Mereka masih kesulitan untuk memikirkan dan menyatakan sesuatu yang tidak kelihatan bentuknya. Misalnya, anak-anak belum bisa menyadari bahwa jumlah benda akan tetap sama walau pengaturannya berubah. Hal itu juga akan kelihatan, misalnya anak melakukan eksperimen pada dua buah gelas yang sama besar dan berisi air yang sama banyaknya. Bila ditanya mana gelas yang airnya lebih banyak anak akan tahu bahwa isi gelas sama banyak. Namun, jika salah satu isi gelas diisikan ke gelas yang lebih tinggi dan kecil dan air kelihatan lebih tinggi permukaannya dari gelas lain yang berisi air tadi, anak akan kesulitan menjawab mana gelas yang berisi air yang lebih banyak. Mungkin anak akan menjawab gelas yang tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa proses berpikir yang terbentuk belum mampu melihat selain dari apa yang tampak itu. Pada masa ini perkembangan bahasa anak maju pesat. Anak sudah mulai dapat mengemukakan pikirannya dengan menggunakan kalimat sederhana.

c) Tahap Operasional Konkrit

Tahap operasional konkrit dilalui anak pada usia sekitar 7 tahun sampai 11 tahun. Pada tahap ini anak mulai memiliki kemampuan berpikir melihat hal-hal dibalik yang tampak bentuknya/wujudnya. Berkaitan dengan eksperimen air yang ditunjukkan pada masa praoperasional di atas, anak sudah bisa melihat bahwa air dalam gelas yang lebih tinggi dengan

gelas yang lain sama banyaknya. Namun, pada masa ini anak belum dapat menjelaskan alasan mengapa hal itu demikian. Bila pada anak ditunjukkan sepotong besi seberat satu kilogram dan satu kilogram kapas dan ditanya mana yang lebih berat antara kapas dengan besi anak akan dapat menjawab sama. Namun, bila ditanya alasan mengapa sama anak belum dapat menjawab karena proses berpikir yang terjadi belum sampai ke taraf tersebut.

d) Tahap Operasional Formal Usia 11 - 15 ke atas.

Kemampuan berpikir pada tahap operasional formal dilalui anak sekitar usia 11 tahun ke atas. Anak sudah mulai dapat berpikir logis seperti orang dewasa. Ia sudah mulai menggunakan aturan-aturan formal dan logika dalam berpikir, melihat sesuatu dan memecahkan masalah yang ada. Ide-ide yang dikemukakan dalam bentuk abstrak, membuat generalisasi dengan menggunakan konsep yang abstrak dari satu situasi ke situasi yang lain. Mereka mampu membuat hipotesis, membangun model mental, menemukan hukum-hukum umum yang mendasari fenomena tertentu. Fungsi intelektual pada masa itu telah berkembang sebagaimana halnya orang dewasa.

5. Media/ Alat Symbolic

Media symbolic merupakan media yang diberikan kepada anak yang sudah memiliki tingkat pemahaman yang cukup matang, media ini tidak lagi menggunakan benda atau gambar, melainkan dengan rumus-rumus, grafik atau lambang operasional.

6. Media/ Alat Puzzle

Pazle yang dipakai ialah pazle yang sederhana gambarnya belum terlalu rumit dan cocok untuk anak prasekolah sampai umur 8 tahun. Pazle ini suatu bentuk permainan yang beregu yang menugasi pemain untuk menggabungkan atau merangkai kembali potongan-potongan kertas terbangun tak beraturan sehingga menjadi suatu bangaun atau bentuk tertentu seperti bujur sangkar, empat persegi panjang, trapesium, jajaran genjang, lingkaran, dan segi tiga. Tujuan dari permainan diharapkan mengandung aspek moral dan intelegnya. Pemainnya ialah anak usia dini atau pra sekolah yang baru belajar mengenal bangun dan bentuk. Alat pada permianan ini adalah kertas berbagun tertentu mislanya bujur sangkar, kemudia dipotong menjadi beberapa bagian dan beragam bentuknya.

Sebelum permainan dimulai guru menjelaskan terlebih dahulu macam-macam bentuk sederhana dan bangun. Guru memimpin permainan dan menjelaskan bahwa dalam permainan ini dieprlukan kerjasama dan kebersamaan. Guru juga memberikan contoh kerjasama dalam kehidupan nyata, misalnya kerja bakti membersihkan halaman rumah, membangun jalan, dan sebagainya.

Guru juga memberi contoh macam-macam benda yang mirip dengan bentuk bagun tersebut yang bisa ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Setelah itu guru menjelaskan ciri-ciri dari bangun yang akan dimainkan tersebut. Misalnyakan jumlah sisinya, bentuk sudutnya. Gruu mengumumkan bahwa anak-anak akan diajak bersama-sama memainkan permainan membentuk bangun/bentuk itu; kemudian pemimpin permainan mempersiapkan tempat dan alatnya dengan sedapat mungkin melibatkan anak-anak. Selantunya guru pemimpin permainan

merekrut permainan jumlah pemain adalah sama dengan jumlah kepingan kertas yang tersedia dalam satu set alat permainan. Pemain kemudian diminta berdiri mengelilingi meja tempat permainan. Anak-anak yang lain diminta menoton jalannya permainan. Kemudian guru pemimpin permainan harus pula menjelaskan bahwa kerjasama juga diperlukan dalam pekerjaan-pekerjaan lainnya (pemimpin permainan harus menunjukkan contohnya yang dapat dilihat oleh anak-anak dalam lingkungan masing-masing, misalnya membuat rumah, membersihkan got/sungai, menata rumah, dan menjaga rumah atau menjaga keamanan kampung).

7. Building/ Alat Block

Building block dapat dibuat dengan kayu atau plastik biasanya permainan ini membangun rumah, istana, ada jembatan dan banyak pilihan bangun lainnya. Pada prinsipnya permainan ini ialah membangun atau mendirikan suatu bangunan. Anak dibagi dalam beberapa kelompok, misalnya lima orang. Kemudian tiap kelompok diberi potongan-potongan bangunan yang nantinya akan dibangun sebelumnya guru menjelaskan aturan permainannya. Tidak ada siswa yang bertukar atau mencari potongan lain pada kelompok lain. jadi, dari potongan yang diberikan guru harus dibangun semua.

Nilai yang diambil dari permainan ini ialah kecepatan, kebersamaan, dan yang paling penting adalah kerjasama anak dalam membangun. Sebenarnya kecepatan tidak terlalu diutamakan, tetapi untuk memotivasi anak hal itu harus disampaikan. Setelah dibagi dalam kelompok, guru memimpin mainan. Guru hanya memberi arahan dan motivasi dari permainan

itu. Setelah selesai guru menilai kecepatan, dan kerjasama dari masing-masing kelompok. Setelah itu guru memberi evaluasi bahwa dari permainan tadi banyak nilai-nilai yang didapatkan. Misalnya kerjasama, guru menjelaskan bahwa dalam hal apapun jika dikerjakan secara bersama-sama akan ringan dan cepat selesai. Guru juga menjelaskan bahwa dalam kehidupan sehari-hari sangat diperlukan kerjasama baik di sekolah, di rumah atau di masyarakat.



BAB V

MEDIA PRODUK TEKNOLOGI ANAK USIA DINI

A. Media Produk Teknologi Pembelajaran AUD

1. Produk Teknologi Pembelajaran AUD

Kemajuan media produk teknologi perlu dikenalkan kepada anak, sebab dengan pengenalan tersebut kelak anak akan dapat beradaptasi dengan berbagai macam alat media teknologi tersebut. Sehingga kelak akan mampu mengembangkan media teknologi tersebut.

Pengenalan media teknologi dapat dilakukan mulai dari media yang sederhana sampai dengan yang canggih. Seperti senter, kalkulator, setrika listrik, radio, televisi, dan komputer. Dimana tujuannya yaitu fungsi, bahaya dan juga penggunaannya. Kemudian tidak semua media teknologi tersebut dapat dihadirkan di dalam kelas tetapi ada juga yang bisa dikenalkan di sekitar sekolah. Seperti sepeda motor, pesawat terbang, mobil dan

lain-lain. Jadi, semua media produk teknologi yang berada di sekitar sekolah harus dimanfaatkan untuk pembelajaran.

2. Pemanfaatan Produk Teknologi Pembelajaran AUD

Banyak produk teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran anak usia dini. Banyak pula alat permainan yang merupakan produk teknologi. Mobil mainan, termasuk Tamiya, crash gear dan mobil mainan dengan remote control sangat disukai anak. Untuk itu guru pendidikan anak usia dini perlu memanfaatkan produk teknologi tersebut kepada anak. Adapun contoh pemanfaatan produk tersebut menurut Suyanto (2005), yaitu:

a) Kalkulator

Kalkulator mempunyai manfaat yang positif bagi anak, jika penggunaannya dilaksanakan dengan benar, seperti anak-anak diperkenalkan dengan bentuk kalkulator yang didalamnya terdapat banyak angka. Selain anak-anak kenal dengan alat hitung ini, hal ini juga akan mengasah kecerdasan logikal matematis mereka.

b) Komputer

Komputer juga merupakan alat yang menyenangkan bagi anak, dilihat dari sisi positifnya, komputer merupakan multimedia yang sangat baik untuk belajar. Untuk belajar menulis, dan membaca komputer sangat mudah untuk digunakan. Komputer menyediakan berbagai jenis huruf dan word art dengan ukuran dan warna apa saja yang diinginkan. Kemudian komputer juga mudah digunakan untuk menggambar. Berbagai

bentuk (shapes) seperti segitiga, segi empat, segi lima, segi enam, dan bangun ruang ada di dalam komputer. Sehingga hal ini akan membangkitkan gairah belajar anak.

Pada perkembangan berikutnya komputer telah dilengkapi dengan CD ROM sehingga dapat digunakan untuk memutar CD. Berbagai program tayangan seperti dinosaurus, film kartun, dan discovery yang ada di dalam CD dapat diputar dengan CD ROM dalam komputer. Kini semakin banyak jenis koleksi CD dan harganya pun relatif murah. Anak-anak pada umumnya sangat menyukai program-program tersebut. Oleh karena itu guru/orang tua harus pandai-pandai dalam memilih CD dan menggunakannya untuk kegiatan pembelajaran.

Perkembangan selanjutnya ialah internet. Komputer yang disambungkan dengan internet merupakan media belajar yang sangat menajutkan anak. Anak-anak dapat belajar apa saja dengan gambar-gambar animasi yang sangat menarik dari internet. Gempa bumi, tata surya, angin, hujan, banjir, hutan, gurun dan kutub dapat dilihat anak melalui internet.

c) Televisi

Televisi merupakan media yang paling banyak ditonton oleh anak. Televisi dapat memberikan pengaruh efek negatif dan positif, oleh karena itu, guru/orang tua hendaklah mengarahkan tontonan anak kepada hal-hal yang bermanfaat bagi perkembangannya.

d) Video dan VCD Player

VCD dapat memberikan banyak manfaat sebagai media yaitu dengan VCD kita dapat menikmati musik, film kartun,

dan tayangan edukatif. Efek dari media tersebut sangat tergantung pada jenis isi tanyangannya. Oleh karena itu, guru dan orang tua harus selektif dan bijaksana memilih jenis program tayangan untuk anak usia dini.

e) Vidio Game

Permainan dalam vidio game banyak membutuhkan koordinasi tangan dan organ visual. Menurut Greenfield (dalam Suyanto, 2005) bahwa vidio game yang berupa film action mengembangkan kecepatan dan efisiensi keterampilan motorik.

Dengan demikian, para guru harus membekali para guru agar mampu menggunakan teknologi canggih dalam mendidik anak. Salah satu ciri dari masyarakat modern ialah melek teknologi sejak dini. Untuk itu, anak-anak perlu dikenalkan dengan produk teknologi. Dengan begitu, televisi, vidio, radio, kalkulator, kulkas, kompor gas, kamera, dispenser, mobil, motor dan komputer akan menjadi barang keseharian bagi anak. Untuk mengenalkan teknologi kepada anak, sekolah perlu bekerjasama dengan orang tua dan masyarakat disekitar sekolah. Pengenalan teknologi diharapkan akan memberi wawasan dan juga menarik minat anak mengembangkan cita-cita *learning to be* untuk menjadi ahli dalam bidang tertentu. Sesuai dengan bakat dan mintanya kelak ada anak yang ahli pertanian, ahli komputer, ahli otomotif, dan sebagainya. Di samping memiliki segi positif, produk teknologi juga memiliki segi negatif bila tidak digunakan dengan benar. Banyak acara televisi dan CD, atau program DVD yang tidak baik untuk anak usia dini. Untuk itu, guru dan orang tua perlu memahami bagaimana cara menggunakan produk teknologi dengan benar, agar tidak memberi efek negatif kepada anak.

3. Teknologi dan Perkembangan Kosakata Anak

Adapun tiga cara untuk membantu perkembangan kosakata anak dengan menggunakan 3 jenis teknologi, yaitu; (Miller, 2001)

a. Komputer

CD/ROOM berisi cerita, seperti living books, dapat membantu penguasaan kosakata oleh anak-anak, terutama jika ada opsi online untuk menemukan makna dari kata yang belum dikenalnya. Menggunakan komputer untuk mendengar dan melihat cerita dapat menjadi bagian dari tugas membaca anak, atau sebagai pilihan tugas. Mempelajari kata-kata baru dapat lebih baik jika guru selalu mengajak murid untuk menemukan kata baru. Misalnya, murid dapat mencatat kata baru dalam satu buku untuk menjadi referensi nanti.

Kemudian, analisis yang dilakukan terhadap produk software untuk pengembangan kosakata anak memberikan beberapa pedoman sebagai berikut (Wood, 2001);

- a) Menghubungkan kata baru dengan kata yang sudah diketahui. Kosakata baru disajikan sedemikian rupa sehingga berkaitan dengan kata yang sudah dikenal oleh murid; murid didorong untuk memetakan makna kata baru itu dalam pengalamannya.
- b) Promosikan pemrosesan aktif dan mendalam. Murid dimotivasi untuk mengkonstruksi makna, bukan hanya diajari melalui memorisasi makna kata. Ini bisa dengan memperkenalkan sinonim untuk kata baru atau menunjukkan bagaimana kata baru itu berhubungan dengan konteks tertentu; membantu murid mengaplikasikan kata mereka untuk konteks tertentu dan menantang anak untuk meng-

gunakan kata baru itu dengan cara yang baru untuk mengilustrasikan pemahaman akan maknanya.

- c) Mendorong kegiatan membaca. Membaca akan meningkatkan penguasaan kata. Software harus mempromosikan perkembangan kosakata untuk memotivasi murid agar memperluas pembelajaran mereka melalui membaca.

b. Audio books

Guru bisa membuat pusat kegiatan mendengarkan untuk membantu pengembangan kosakata. Pusat mendengarkan ini harus memiliki Tape Recorder, headphone audio book, dan literatur yang terkait. Audio book dapat digunakan untuk melengkapi materi cetak, mendengarkan dramatisasi cerita, dan menarik minat murid. Audio book mungkin bermanfaat oleh murid yang tertarik dengan bidang tertentu (Casbergue dan Harris, 1996). Misalnya, murid yang bahasa utamanya Inggris dapat menggunakan tape untuk meningkatkan perkembangan kosakata, kemampuan membaca dan pelafalan kata (pronunciation). Membaca yang lemah dapat menggunakan tape untuk membantu diskusi dalam kelas meskipun mereka membaca materi yang tidak terlalu kompleks.

c. Televisi pendidikan

Televisi pendidikan dapat membantu anak untuk mempelajari alfabet, melihat orang menggunakan kosakata dalam konteks yang berbeda-beda dan mendengar cerita yang akan memotivasi anak untuk membaca cerita itu nanti (Lasser, 1989). Salah satu acara pendidikan itu ialah *reading rainbow*. Dalam salah satu studi, ditemukan bahwa program ini meningkatkan kemampuan

kosa kata dan kemampuan baca anak (Wood dan Duke, 1997). Acara ini membantu anak untuk memperbanyak kosa kata dengan memperkenalkan banyak kata yang mungkin belum dikenal perepisoodnya, mengaitkan kata dengan tema, menciptakan konteks yang kaya saat menggunakan kata, menerangkan dengan jelas dan langsung makna kata baru, dan menghubungkan kata-kata itu dengan cara yang menyenangkan. Selama masa kanak-kanak periode menengah dan akhir (*middle and late childhood*), terjadi perubahan cara anak berfikir tentang kata. Mereka menjadi tidak terlalu terikat dengan perbuatan dan dimensi perseptual yang berhubungan dengan kata, dan mereka menjadi mangguk analisis dalam memahami kata.

Ketika diminta mengatakan kata pertama yang muncul dibenak mereka saat mereka mendengar satu kata, anak pada tahap ini biasanya memberikan kata yang mengikuti kata tersebut dalam kalimat. Misalnya, ketika menjawab untuk kata “Anjing” si anak mungkin menjawab “menggonggong” atau untuk kata makan mereka menjawab “sarapan”. Pada usia sekitar 7 tahun anak mulai merespon dengan kata yang merupakan sejenis dengan kata yang didengar. Misalnya, anak dapat merespon kata “anjing” dengan kata “kucing” atau “kuda”. “makan dan minum”. Ini adalah bukti bahwa anak mulai menggroupkan kosa kata mereka berdasarkan suatu jenis kata dari pembicaraan (Berko Gleason, 2002).

Ada satu hal yang harus diperhatikan dalam perkembangan kosa kata ini. anak-anak yang masuk sekolah dasar dengan penguasaan kosakata yang sedikit akan mengalami saat mulai belajar membaca (Berko Gleason, 2002). Anak-anak juga akan membuat kemajuan dalam penguasaan tata bahasa. Peningkatan keahlian penalaran logis dan analisis dikalangan

anak akan membantu untuk memahami suatu konstruksi kata untuk perbandingan (lebih panjang, lebih pendek)..

Tabel. 4
Periode Umur Perkembangan Perilaku Anak.
(Santrock, 2007)

Periode Umur	Perkembangan Perilaku Anak
0 - 6 bulan	- Sekedar bersuara - Membedan huruf hidup - Berceloteh pada akhir periode
6 - 12 bulan	- Celoteh bertambah dengan mencakup suara dari bahasa ucap - Isyarat digunakan untuk mengkomunikasikan suatu obyek
12 - 18 bulan	- Kata pertama diucapkan - Rata-rata memahami 50 kosakata lebih
18 - 24 bulan	- Kosakata bertambah sampai 200 buah - Kombinasi dua kata
2 tahun	- Kosakata bertambah cepat - Penggunaan bentuk jamak secara tepat - Penggunaan kata lampau (pastense) - Penggunaan beberapa preposisi atau awalan
3 - 4 tahun	- Rata-rata panjang ucapan naik dari 3 sampai 4 morfen perkalimat - Menggunakan pertanyaan “ya” dan “tidak” dan pertanyaan “mengapa, dimana, siapa, dan kapan” - Menggunakan bentuk negati dan perintah - Pemahaman pragmatis bertambah
5 - 6 tahun	- Kosakata mencapai rata-rata 10.000.00 kata - Koordinasi kalimat sederhana
6 - 8 tahun	- Kosakata terus bertambah cepat - Lebih ahli menggunakan aturan sintaksis - Keahlian bercakap-cakap meningkat



BAB VI

PENGEMBANGAN KECERDASAN JAMAK (MULTIPLE INTELLIGENCES) MELALUI MEDIA/ALAT BERMAIN

Pada bab ini akan dibahas mengenai; 1) kecerdasan yang meliputi teori perkembangan otak, pengertian kecerdasan, jenis-jenis kecerdasan, dan faktor-faktor yang mempengaruhi kecerdasan. 2) bagaimana peranan orang tua/pendidik dalam melejitkan kecerdasan-kecerdasan tersebut agar berkembang dengan optimal melalui kegiatan bermain dengan menggunakan media pembelajaran.

A. Kecerdasan AUD

1. Perkembangan Otak AUD

Anak manusia sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk ciptaan Tuhan telah dikaruniakan sejumlah kemampuan yang melebihi kemampuan ciptaan Tuhan lainnya yang ada di muka

bumi ini. Kelebihan manusia dibandingkan makhluk lainnya adalah karena manusia mempunyai akal dan pikiran yang merupakan satu kesatuan hasil kerja otak. Melalui akal pikirannya inilah manusia mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya untuk dapat mempertahankan diri dan melanjutkan keturunannya, selanjutnya ciri yang paling dominan adalah manusia mampu mengembangkan dirinya seoptimal mungkin melalui proses eksplorasi dan belajar dari lingkungannya.

Masa usia dini merupakan masa awal perkembangan setelah anak dilahirkan ke dunia ini. Banyak pakar perkembangan meyakini bahwa masa ini merupakan masa keemasan untuk melakukan stimulasi fungsi otak melalui berbagai aktivitas yang dapat menstimulasi organ penginderaan berupa kemampuan visual, auditori, sensorik, dan motorik.

Menurut Clark dalam Semiawan (2002:13) mengungkapkan bahwa ketika dilahirkan otak seorang anak manusia telah membawa potensi yang terdapat di dalam 100-200 miliar sel neuron yang tersimpan di otaknya. Setiap sel neuron tersebut siap ditumbuhkan untuk memproses beberapa triliun informasi. Selama masa perkembangannya otak terus mengalami perubahan-perubahan sesuai dengan stimulasi yang diterima melalui seluruh panca indera, hal ini pulalah yang akan mempengaruhi tingkat kecerdasan, kepribadian dan kualitas hidup seorang anak. Selanjutnya Andree dalam Jalal (2005:34) mengungkapkan bahwa pada hakekatnya otaklah yang menentukan kepribadian, otak yang menyimpan ingatan pengalaman. Atau dengan perkataan lain otak dan sistem saraf merupakan suatu perangkat yang memproduksi dan mengatur seluruh kegiatan tubuh.

Berkat kemampuan otaknya manusia dapat menjalankan fungsi fisik dan psikososialnya dan dapat lebih meningkatkan kemampuan tersebut melalui kegiatan belajar yang merupakan interaksi dengan lingkungannya baik sengaja maupun tidak sengaja. Otak terbagi menjadi dua bagian, yaitu belahan otak kiri dan otak kanan. Masing-masing belahan otak mempunyai fungsi yang berbeda, belahan otak kiri mempunyai fungsi yang bersifat logis, analitis, bertahap dan linier berfikir konvergen, mengarah pada satu jawaban, ya/tidak/benar/salah dan rasional. Sedangkan belahan otak kanan mempunyai fungsi intuitif holistic, gestalt, non linier, berfikir divergen, mengarah pada jawaban yang menyebar/toleran terhadap kedwitarian dan irrasional. (Semiawan, 2002:13)

Menurut Dennison dan Dennison (2004,1-2) bahwa setiap belahan otak terdiri dari lobus depan yang berfungsi untuk berfikir, lobus samping berfungsi untuk mendengar dan fungsi bahasa, lobus atas berfungsi untuk pusat rasa dan gerak serta lobus belakang berfungsi untuk penglihatan. Selanjutnya dijelaskan bahwa pusat-pusat otak akan terangsang melalui indera yang mengalirkan aliran listrik kepusat-pusat otak melalui serabut-serabut sarafnya. Dalam kehidupan, otak merupakan organ yang memiliki fungsi vital, yaitu mengatur fungsi organ-organ tubuh lainnya (*basic brain function*) yaitu sejumlah kemampuan yang telah dapat berfungsi tanpa proses pembelajaran, seperti kemampuan untuk melihat, bergerak, meraba, mendengar dan fungsi pengaturan organ lainnya. Selain itu, otak juga mempunyai fungsi lebih tinggi yang disebut dengan fungsi luhur (*high brain function*) yang berfungsi untuk berfikir, emosi, belajar dan mengerti tentang apa yang dilihat, didengar, dilakukan) serta fungsi sosial (*social brain*

function) berupa respon adekuat terhadap lingkungan dan situasi yang berubah-ubah. (Dennison dan dennison, 2004:1-2)

Berdasarkan hukum perkembangan otak, diketahui bahwa apabila otak diberi rangsangan melalui stimulus yang masuk melalui panca indera akan otak itu akan terus bekerja dan sebaliknya apabila otak tidak dirangsang, maka akan dimusnahkan. Berkaitan dengan hal tersebut stimulasi otak pada anak usia dini mengacu pada proses kerja otak yaitu mengindra segala sesuatu stimulasi otak pada anak usia dini mengacu pada proses kerja otak, yaitu mengindra segala sesuatu yang ada di lingkungan melalui seluruh alat-alat indera kemudian melalui serabut-serabut otak menjadi gelombang listrik dan disimpan di dalam otak menjadi memory atau ingatan yang kemudian dapat dimunculkan kembali persis seperti aslinya.

Semiawan (2002:49) mengemukakan bahwa selama lima tahun pertama kehidupan seorang anak otak berkembang dengan pesat, terlebih lagi pada usia 2-5 tahun yang sering sekali diistilahkan dengan masa kritis pertama keberfungsian otak anak merupakan hasil interaksi antara pola cetak biru (*blue print*) yang bersifat genetik dengan lingkungan. Sehubungan dengan potensi kecerdasan yang dibawa anak sejak lahir tidaklah akan berarti apa-apa apabila lingkungan tidak memberikan stimulus. Bahkan di dalam perkembangannya, otak yang selalu diberi stimulus akan semakin memperbanyak dan memperkuat jaringan sel neuronnya dan sebaliknya apabila tidak mendapat stimulus maka pertumbuhan otak akan berhenti sama sekali.

Dengan demikian, otak merupakan organ yang sangat kompleks. Hal ini diperkuat dengan penelitian yang telah dilakukan oleh para peneliti di Baylor College of Medicine

menemukan bahwa anak yang tidak memiliki banyak kesempatan untuk bermain atau jarang sekali tersentuh otaknya akan berkembang sekitar 20-30 persen lebih kecil dari pada anak normal pada usia mereka. (Amstrong: 2003)

Lebih lanjut Amstrong (2003) menjelaskan mengenai jadwal pertumbuhan otak, sebagai berikut; a) tiga minggu setelah masa pembuahan: sel otak mulai terbentuk, b) 10 sampai 18 minggu setelah pembuahan; jumlah sel otak akan terbentuk namun sel-sel itu akan terus berkembang, c) 20 minggu setelah masa pembuahan yang akan berakhir sampai usia dua tahun; neuron akan mengalami peningkatan dalam ukurannya; beberapa dendritas bercabang dan tumbuh, sedangkan yang lain akan dihancurkan, d) 20 minggu setelah pembuahan; proses myelinisasi akan berawal dan berlanjut dengan langkah yang cepat sampai usia empat tahun, e) pada saat lahir: otak anak yang baru lahir adalah 25 persen dari berat otak orang dewasa, f) pada usia enam bulan: otak bayi adalah 50 persen dari berat otak orang dewasa, g) pada usia satu tahun; otak anak berat 20 persen otak orang dewasa, dan h) pada usia tiga tahun: otak anak beratnya lebih dari 90 persen otak orang dewasa.

Dari pendapat ahli di atas mengenai otak, maka disimpulkan beberapa hal mengenai perkembangan otak sebagai berikut, yaitu:

- 1) Belahan otak dapat diberikan stimulasi sesuai dengan fungsi dari masing-masing belahan otak tersebut. Dimana pada belahan otak kiri berhubungan dengan kecerdasan linguistik, logika, matematika, kinestetik, visual dan spasial. Sedangkan pada belahan otak kanan berhubungan dengan kecerdasan interpersonal, intrapersonal, musical, naturalis dan spritual.

- 2) Keberfungsian dari ke dua belah otak tersebut tidak dapat dipisahkan antara satu dengan yang lainnya, sebab perkembangan pada otak kanan sangat mempengaruhi perkembangan belahan otak kiri, demikian juga sebaliknya. Jadi bila dikaitkan dengan alat/media pembelajaran maka peranan media harus dapat mengembangkan kedua belah otak dalam kaitannya dengan kecerdasan.
- 3) Pada masa perkembangan otak tersebut harus selalu mendapatkan rangsangan/stimulasi yang baik, guna mengoptimalkan perkembangan otak ke taraf selanjutnya. Artinya sebuah lingkungan yang subur atau penuh rangsangan akan mampu meningkatkan perkembangan otak.

2. Pengertian dan Jenis Kecerdasan AUD

Kecerdasan adalah kapasitas seseorang untuk: a) memperoleh pengetahuan (yakni belajar dan memahami), b) mengaplikasikan pengetahuan (memecahkan masalah), dan c) melakukan penalaran abstrak. Kecerdasan adalah kekuatan akal seseorang, dan itu jelas-jelas sangat penting bagi kehidupan manusia karena merupakan aspek dari keseluruhan kesejahteraan manusia. (Boeree, 2008). Kemudian Gardner (dalam Megawangi, 2005) juga mengemukakan bahwa kecerdasan ialah kemampuan untuk menyelesaikan berbagai masalah dalam kehidupan dan dapat menghasilkan barang atau jasa yang berguna dalam berbagai aspek kehidupan dan merupakan kemampuan tertinggi yang dimiliki oleh manusia. Tingkat kecerdasan dapat membantu seseorang dalam menghadapi berbagai permasalahan yang muncul dalam kehidupannya. Kecerdasan sudah dimiliki sejak manusia lahir dan terus-menerus dapat dikembangkan hingga dewasa. Pengembangan kecerdasan akan lebih baik

bila dilakukan sedini mungkin melalui pemberian stimulasi pada kelima panca inderanya. Kemudian kecerdasan juga mempunyai manfaat bagi diri sendiri dan pergaulannya di masyarakat. Melalui tingkat kecerdasan yang tinggi seseorang akan semakin dihargai di masyarakat apalagi apabila ia mampu berkiprah dalam menciptakan hal-hal baru yang bersifat fenomenal.

Selanjutnya Gardner mengungkapkan tentang kecerdasan manusia ditemukan bahwa pada hakikatnya; 1) setiap manusia memiliki delapan spektrum kecerdasan yang berbeda-beda dan menggunakannya dengan cara-cara yang sangat individual; 2) setiap orang dapat mengembangkan kesemua kecerdasan sampai mencapai suatu tingkat yang memadai; 3) setiap kecerdasan bekerjasama satu sama lain secara kompleks karena dalam tiap kecerdasan ada berbagai cara untuk menumbuhkan salah satu aspeknya.

Gardner (1999) mengungkapkan bahwa kecerdasan jamak (*multiple intelligence*) adalah sebuah penilaian yang melihat secara deskriptif bagaimana individu menggunakan kecerdasannya untuk memecahkan masalah dalam menghasilkan sesuatu. Adapun delapan kecerdasan menurut Gardner (2013) meliputi kecerdasan musikal, kecerdasan kinestetik tubuh, kecerdasan logis-matematis, kecerdasan linguistik, kecerdasan spasial, kecerdasan interpersonal dan kecerdasan intrapersonal.

Dengan demikian, pendekatan ini merupakan alat untuk melihat bagaimana pikiran manusia mengoperasikan dunia, baik itu benda-benda yang kongkret maupun hal-hal yang abstrak, bagi Gardner tidak ada anak yang bodoh atau pintar, yang ada anak yang menonjol dalam salah satu atau beberapa jenis kecerdasan.

Adapun 7 kecerdasan yang dikemukakan oleh Gardner (dalam Armstrong, 1994) yaitu sebagai berikut:

- a. *Linguistic Intelligence*
The capacity to use words effectively, whether orally (e.g. as a storyteller, orator, or politician) or in writing (e.g. as a poet, playwright, editor, or journalist). This intelligence includes the ability to manipulate the syntax or structure of language, the phonology or sounds of language, the semantics or meanings of language, and the pragmatic dimensions or practical uses of language. Some of these uses include rhetoric (using language to convince others to take a specific course of action), mnemonics (using language to remember information), explanation, (using language to inform), and metalanguage (using language to talk about it self).
- b. *Logical Mathematical Intelligence*
The capacity to use numbers affectively (s.g. as a mathematician, tax accountant, or statistician) and to reason well (e.g. as a scientist, computer programmer, or logician). This intelligence includes sensitivity to logical patterns and relationships, statement and propositions (if-then, cause-effect), functions, and other related abstractions. The kinds of processes used in the service of logical-mathematical intelligence include: categorization, classification, inference, generalization, calculation, and hypothesis testing.
- c. *Spatial Intelligence*
The ability to perceive the visual-spatial world accurately (e.g. as a hunter, scout, or guide) and to perform transformations upon those perceptions (e.g. as an interior decorator, architect, artist, or inventor). This intelligence involves sensitivity to color, line, shape, form, space, and the relationships that

exist between these elements. It includes the capacity to visualize, to graphically represent visual or spatial ideas, and to orient oneself appropriately in a spatial matrix.

d. *Bodily kinesthetic intelligence*

Expertise in using one's whole body to express ideas and feelings (e.g. as an actor, a mime, an athlete, or a dancer) and facility in using one's hands to produce or transform things (e.g. as a craftsperson, sculptor, mechanic, or surgeon). This intelligence includes specific physical skills such as coordination, balance, dexterity, strength, flexibility, and speed, as well as proprioceptive, tactile, and haptic capacities.

e. *Musical Intelligence*

The capacity to perceive (e.g. as a music aficionado), discriminate (e.g. as a music critic), transform (e.g. as a composer), and express (e.g. as a performer) musical forms. This intelligence includes sensitivity to the rhythm, pitch or melody, and timbre or tone color of a musical piece. One can have a figural or "top down" understanding of music (global, intuitive), a formal or "bottom-up" understanding (analytic, technical), or both.

f. *Interpersonal Intelligence*

The ability to perceive and make distinctions in the moods, intentions, motivations, and feeling of other people. This can include sensitivity to facial expressions, voice, and gestures; the capacity for discriminating among many different kinds of interpersonal cues; and the ability to respond effectively to those cues in some pragmatic way (e.g. to influence a group of people to follow a certain line of action).

g. *Intrapersonal Intelligence*

Self-knowledge and the ability to act adaptively on the basis of that knowledge. This intelligence includes having an

accurate picture of oneself (one's strengths and limitations); awareness of inner moods, intentions, motivations, temperaments, and desires; and the capacity for self-discipline, self-understanding, and self-esteem.

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecerdasan AUD

Amstrong (1994) mengemukakan bahwa terdapat 3 faktor yang mempengaruhi kecerdasan individu yaitu biologis, sejarah hidup pribadi, serta latar belakang budaya dan sejarah, sebagai berikut:

a. Faktor Biologis

Faktor biologis termasuk di dalamnya faktor keturunan atau genetis, luka atau cedera otak sebelum, selama dan sesudah kelahiran. Gardner (dalam Musfiroh, 2008) menyatakan semua indeks dalam riset otak menyatakan bagian depan otak memainkan peran yang menonjol dalam pengetahuan antarpribadi, kerusakan otak bagian depan akan berpengaruh pada kecerdasan seseorang, terutama kaitannya dengan orang lain.

b. Sejarah Hidup Pribadi

Amstrong (1994) mengemukakan bahwa sejarah hidup pribadi termasuk di dalamnya pengalaman dengan orang tua, guru, teman sebaya, kawan-kawan dan orang lain, baik yang membangun maupun yang menghambat pengembangan kecerdasan. Dengan demikian pengalaman masa kecil dalam bermain, bergaul dengan teman sebaya akan memberi kesan mendalam bagi dasar perkembangan di masa mendatang.

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam aktivitas bermain bagi anak prasekolah menurut Soetjiningsih (1995) adalah ekstra energi, waktu, alat permainan, ruangan untuk bermain, pengetahuan cara bermain, dan teman bermain. Anak harus merasa yakin bahwa ia mempunyai teman bermain kalau ia memerlukan, apakah itu saudaranya, orang tuanya atau temannya. Karena kalau anak bermain sendiri, maka ia akan kehilangan kesempatan belajar dari teman-temannya. Sebaliknya kalau terlalu banyak bermain dengan anak lain, maka dapat mengakibatkan anak tidak dapat mempunyai kesempatan yang cukup untuk menghibur diri sendiri dan menemukan kebutuhan sendiri. Bila kegiatan bermain dilakukan bersama orang tuanya, maka hubungan orang tua dengan anak menjadi akrab, dan ibu/ayah akan segera mengetahui setiap kelainan yang terjadi pada anak mereka secara dini.

c. Latar belakang budaya dan sejarah

Amstrong (1994) mengemukakan yang termasuk latar belakang budaya dan sejarah yaitu waktu dan tempat di mana seseorang lahir dan dibesarkan serta sifat dan kondisi perkembangan budaya atau sejarah.

Dari pendapat yang dikemukakan oleh Safaria dan Amstrong, maka disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kecerdasan interpersonal dan intrapersonal ialah faktor genetik/ biologis dan faktor lingkungan yang meliputi lingkungan rumah, sekolah dan tempat tinggal.

Dengan demikian, perkembangan kecerdasan anak menurut Erickson (dalam Bronson, 1999) mengemukakan bahwa untuk memaksimalkan kepandaian anak, stimulasi harus diberikan sejak usia tiga tahun pertama kehidupannya, anak yang mendapat

stimulasi lingkungan dan pendidikan yang tepat pada usia dini, akan tumbuh dan berkembang menjadi anak yang percaya diri, berani tampil, mampu bekerjasama, menghargai pendapat orang lain, saling menolong, dan bertanggung jawab atas segala perbuatan yang dilakukan. Oleh karena itu stimulan melalui alat bermain yang diberikan kepada anak dalam pembelajaran, harus tepat sesuai dengan karakteristik anak pada setiap tingkat usia dan jalur kecerdasan.

B. Meningkatkan Kecerdasan Jamak AUD Melalui Media Bermain

Bagaimanakah cara melejitkan kecerdasan jamak (*multiple intelligences*) pada anak usia dini melalui media?, pertanyaan ini merupakan suatu hal yang sangat menarik untuk diketahui oleh para pendidik/orang tua khususnya, agar membantu mereka dalam mestimulasi kecerdasan-kecerdasan tersebut.

Pada pokok bahasan sebelumnya telah dijelaskan secara mendetail mengenai apa itu kecerdasan serta jenis-jenisnya yang meliputi linguistic intelligence, logical mathematical intelligence, spatial intelligence, bodily kinesthetic intelligence, musical intelligence, interpersonal intelligence dan intrapersonal intelligence, tetapi pada bahasan ini akan ditambah dua kecerdasan lagi yaitu naturalis intelligence dan spritual intelligence. Maka uraian selanjutnya akan dijelaskan tentang peranan media dalam melejitkan setiap aspek-aspek kecerdasan tersebut, sebagai berikut:

a. Kecerdasan Linguistik

Sujiono dan sujiono (2004:285-288) mengungkapkan bahwa adapun materi program dalam kurikulum yang dapat

mengembangkan kecerdasan linguistik antara lain yaitu abjad, bunyi, ejaan, membaca, menulis, menyimak, berbicara/berdiskusi, dan menyampaikan laporan secara lisan, bermain game atau mengisi teka-teki silang.

Maka adapun cara untuk mengembangkan kecerdasan linguistik pada anak usia dini, yaitu:

- a) Mengajak anak berbicara sejak bayi, anak memiliki pendengaran yang cukup baik sehingga baik sekali berkomunikasi dan menstimulasi anak dengan mengajaknya berbicara.
- b) Membacakan cerita atau mendongeng dapat dilakukan kapan saja bahkan sejak bayi.
- c) Bermain dengan mengenalkan huruf-huruf abjad dapat dilakukan sejak kecil, seperti bermain huruf huruf sandpaper (amplas), anak belajar mengenali huruf-huruf dengan cara melihat dan menyentuhnya, di samping mendengarkan huruf-huruf yang diucapkan oleh orang tua atau guru. Seiring dengan pemahaman anak akan huruf dan penggunaannya yaitu dengan bermain kartu bergambar berikut kosakatanya.
- d) Merangkai cerita, sebelum dapat membaca tulisan, anak-anak umumnya gemar membaca gambar. Berikanlah anak potongan gambar dan biarkan anak mengungkapkan apa yang ia pikirkan tentang gambar itu.
- e) Berdiskusi, berbagai hal disekitar dapat didiskusikan dengan anak-anak. Bertanya tentang yang ada di lingkungan sekitar, misalnya mungkin anak mempunyai pendadi rumah. Apapun pendapatnya harus menghargai isi dari pembicaraannya.
- f) Bermain peran, ajaklah anak melakukan suatu adegan seperti yang pernah dialami. Misalnya berkunjung ke

dokter. Bermain peran ini dapat membantu anak mencoba berbagai peran sosial yang diamatinya.

- g) Memperdengarkan dan memperkenalkan lagu-lagu anak-anak. ajaklah anak ikut bernyanyi dengan penyanyi yang mendendangkan lagu dari kaset yang diputar. Kegiatan ini sangat mengembirakan anak, selain mempertajam pendengaran anak, memperdengarkan lagu juga menuntut anak untuk menyimak setiap lirik yang dinyanyikan, yang kemudian anak menirukan lagu tersebut dan juga menambah kosakata dan pemahaman arti kata bagi anak.

b. Kecerdasan logika matematika

Cample, Cample dan Dickinson (2002: 44-58) mengemukakan bahwa tujuan dan program kurikulum yang dapat mengembangkan kecerdasan logika matematika antara lain; bilangan, beberapa pola, perhitungan, pengukuran, geometri, statistik, peluang, pemecahan masalah, logika, game strategi, dan atau petunjuk grafik.

Kemudian sujiono dan sujiono (2002: 288-290) mengemukakan bahwa adapun cara mengembangkan kecerdasan logika matematika yaitu:

- a) Menyelesaikan puzzle, permainan ular tangga, domino dan lain-lain. Permainan ini akan membantu anak di dalam mengasah kemampuan memecahkan berbagai masalah menggunakan logika
- b) Mengenali bentuk geometri, dapat dimulai dengan kegiatan sederhana sejak anak masih bayi, misalnya dengan menggantung berbagai bentuk geometri berbagai warna.
- c) Mengenalkan bilangan melalui sajak berirama dan lagu.

- d) Eksplorasi pikiran melalui diskusi dan olah pikir ringan, dengan obrolan ringan misalnya mengaitkan pola hubungan sebab akibat atau perbandingan, bermain tebak-tebakan angka dan sebagainya.
- e) Pengenalan pola, permainan menyusun pola tertentu dengan menggunakankancing warna-warni, pengamatan atas kejadian sehari-hari, sehingga anak dapat mencerna dan memahaminya sebagai hubungan sebab akibat.
- f) Memperkaya pengalaman berinteraksi dengan konsep matematika, dapat dengan cara mengikut sertakan anak belanja, membantu mengecek barang yang sudah masuk dalam kreta belanjaan, mencermati berat ukuran barang yang kita beli, memilih dan mengelompokkan sayur mayur maupun buah yang akan dimasak.

c. Kecerdasan Visual Spasial

Cample, Cample dan Dickinson (2002: 112-136) mengungkapkan bahwa tujuan materi program dalam kurikulum yang dapat mengembangkan kecerdasan visual spasial yaitu video, gambar atau model dan atau diagram.

Kemudian sujiono dan sujiono (2002: 292-295) mengungkapkan bahwa cara mengembangkan kecerdasan visual spasial pada anak yaitu:

- a) Mencoret-coret, untuk mampu menggambar, anak memulainya dengan tahapan mencoret terlebih dahulu. Mencoret yang biasanya dimulai sejak anak berusia sekitar 18 bulan ini, merupakan sarana untuk mengekspresikan diri. Meski apa yang digambarnya atau coretannya belum

tentu langsung terlihat isi pikirannya. Selain itu, kegiatan ini juga menuntut koordinasi tangan-mata anak.

- b) Menggambar dan melukis, kegiatan menggambar dan melukis dapat dilakukan dimana saja, kapan saja dengan biaya yang relatif murah. Sediakan alat-alat yang diperlukan seperti kertas, pensil warna, dan rayon. Biarkan anak menggambar atau melukis apa yang ia inginkan sesuai dengan imajinasi dan kreatifitasnya, karena menggambar dan melukis merupakan ajang bagi anak untuk mengekspresikan diri.
- c) Kegiatan membuat prakarya atau kerajinan tangan menuntut kemampuan anak memanipulasi bahan. Kreativitas dan imajinasi anak pun terlatih karenanya. Selain itu kerajinan tangan dapat membangun kepercayaan diri anak.
- d) Mengunjungi berbagai tempat.
- e) Anak dapat memperkaya pengalaman visual anak dengan mengajaknya ke museum, kebun binatang, menempuh jalan alam lainnya dan memberinya buku ilustrasi.
- f) Melakukan permainan konstruktif dan kreatif, sejumlah permainan seperti membangun konstruksi dengan menggunakan balok, mazes, puzzle, permainan rumah-rumahan ataupun peralatan video, film, peta atau gambar dan slide.
- g) Mengatur dan merancang, kejelian anak untuk mengatur dan merancang, juga dapat diasah dengan mengajaknya dalam kegiatan mengatur ruang di rumah, seperti ikut menata kamar tidurnya. Kegiatan seperti ini juga baik untuk meningkatkan kepercayaan diri anak, bahwa ia mampu memutuskan sesuatu.

d. Kecerdasan Kinstetik

Cample, Cample dan Dickinson (2002: 77-96) mengungkapkan bahwa tujuan materi program kurikulum yang dapat mengembangkan kecerdasan fisik antara lain yaitu berbagai aktivitas fisik, berbagai jenis olah raga, medeling, dansa, menari, *body languages*.

Kemudian sujiono dan sujiono (2002: 290-292) mengungkapkan bahwa adapun cara menstimulasi kecerdasan fisik pada anak antara lai:

- a) Menari, anak-anak pada dasarnya menyukai musik dan tari. Untuk mengasah kecerdasan fisik ini kita dapat mengajaknya untuk menari bersama. karena menari menuntut keseimbangan, keselarsan gerak tubuh, kekuatan dan kelenturan otot.
- b) Bermain peran/drama, melalui kegiatan bermaian peran, kecerdasan gerakan tubuh anak juga dapat terangsang. Kegiatan ini menuntut bagaimana anak menggunakan tubuhnya menyesuaikan dengan perannya, bagaimana ia harus ber'ekspresi, termasuk juga gerakan tangan. Kemampuan bersosialisasipun berkembang, karena ia dituntut dapat bekerjasama dengan orang lain.
- c) Latihan keterampilan fisik, berbagai latihan fisik dapat membantu meningkatkan keterampilan motorik anak, tentunya latihan tersebut disesuaikan dengan usia anak. Misalnya, aktivitas berjalan di atas papan. Aktivitas ini dapat dilakukan saat anak berusia 3-4 tahun. Selain melatih kekuatan otot, aktivitas ini juga membuat belajar keseimbangan.
- d) Berbagai olah raga, berbagai kegiatan olah raga dapat meningkatkan kesehatan dan juga pertumbuhan. Olah

raga harus dilakukan sesuai dengan perkembangan motorik anak, seperti berenang, sepak bola mini, main tenis, bulu tangkis ataupun senam. Seluruh cabang olah raga pada dasarnya merangsang kecerdasan gerakan tubuh, mengingat semuanya hampir menggunakan anggota tubuh.

e. Kecerdasan Musikal

Cample, Cample dan Dickinson (2002:151-164) mengungkapkan bahwa tujuan materi program dalam kurikulum yang dapat mengembangkan kecerdasan musikal yaitu mendengarkan musik, melodi, instrumentalia, dan menyanyi bersama atau sendiri.

Kemudian Sujiono dan Sujiono (2002: 288-300) mengungkapkan bahwa cara mengembangkan kecerdasan musikal pada anak dengan cara, yaitu:

- a) Beri kesempatan kepada anak didik untuk melihat kemampuan yang ada pada diri mereka, buat mereka lebih percaya diri. Misalnya langkah pertama beri pertanyaan 'siapa yang suka musik?' dan selanjutnya 'siapa yang suka memainkan alat musik?'
- b) Buatlah kegiatan-kegiatan khusus yang dapat dimasukkan dan dikembangkan dalam kecerdasan musikal, misal: "career day" dimana anak diajak ke stasiun radio untuk memutar lagu-lagu, biografi dan musisi terkenal, paduan suara dan lain-lain.
- c) Pengalaman empiris yang praktis, buatlah penghargaan terhadap karya-karya yang dihasilkan anak, seperti buat rak pameran seni atau pentas seni.

f. Kecerdasan Interpersonal

Cample, Cample dan Dickinson (2002: 183-196) mengungkapkan bahwa tujuan materi program kurikulum yang dapat mengembangkan kecerdasan interpersonal pada anak antara lain yaitu belajar kelompok, mengerjakan suatu proyek, resolusi konflik, mencapai konsensus, tanggungjawab pada diri sendiri, berteman dalam kehidupan sosial dan atau pengenalan jiwa orang lain.

Kemudian sujiono dan sujiono (2002: 297-298) mengungkapkan bahwa adapun cara menstimulasi kecerdasan interpersonal pada anak antara lain:

- a) Mengembangkan dukungan kelompok.
- b) Menetapkan aturan tingkahlaku
- c) Memberi kesempatan bertanggungjawab di rumah
- d) Bersama-sama menyelesaikan konflik
- e) Melakukan kegiatan sosial di lingkungan
- f) Menghargai perbedaan pendapat antara si kecil dengan teman sebaya
- g) Menumbuhkan sikap ramah dan memahami keragaman budaya lingkungan sosial
- h) Melatih kesabaran menunggu giliran berbicara dan mendengarkan pembicaraan orang lain terlebih dahulu.

g. Kecerdasan Intrapersonal

Cample, Cample dan Dickinson (2002: 204-229) mengungkapkan bahwa tujuan materi program kurikulum yang dapat mengembangkan kecerdasan intrapersonal antara lain yaitu refleksi, perasaan self analysis, keyakinan diri, mengagumi diri sendiri, organisasi waktu, perencanaan untuk masa depan.

Kemudian sujiono dan sujiono (2002: 295-297) mengungkapkan bahwa adapun cara menstimulasi kecerdasan intrapersonal pada anak antara lain:

- a) Menciptakan citra diri positif
- b) Pendidik dapat memberikan self image-citra diri yang baik pada anak, yaitu dengan menampilkan sikap yang hangat namun tegas sehingga anak tetap dapat memiliki sikap hormat. Selain itu juga guru yang juga menghormati dan peduli terhadap anak didiknya, akan akan mendapati bahwa ia lebih mudah menawarkan perhatian, penghargaan dan penerimaan pada muridnya
- c) Ciptakan situasi dan kondisi yang kondusif suasana di rumah dan sekolah yang mendukung pengembangan kemampuan intrapersonal dan penghargaan diri anak.
- d) Menuangkan isi hati dalam jurnal pribadi, setiap anak tentu memiliki suasana hati yang dialaminya pada suatu saat tertentu. Agar anak terbiasa dan mampu mencurahkan isi hatinya, beri kegiatan semisal mengisi buku harian. Anak dapat menuangkan isi hatinya dalam bentuk tulisan ataupun gambar.
- e) Bercakap-cakap memperbincangkan kelemahan, kelebihan dan minat anak didik. Pendidik dapat menanyakan pada anak dengan suasana santai, hal-hal apa saja yang ia rasakan sebagai kelebihanannya dan dapat ia banggakan, serta kegiatan apa yang saat ini tengah ia minati. Bantu anak untuk menemukan kekurangan dirinya semisal sikap-sikap negatif yang harus ia perbaiki.
- f) Membayangkan diri dimasa datang, lakukan perbincangan dengan anak semisal anak ingin seperti apa bila besar nanti, dan apa yang akan dilakukann bila dewasa nanti.

- g) Mengajak berimajinasi jadi satu tokoh sebuah cerita, berandai-andai menjadi tokoh cerita yang tengah anak gemari, dapat pula orang tua dan anak lakukan. Biarkan anak berepran menjadi salah satu tokoh cerita yang tengah digemari.

h. Kecerdasan naturalis

Campbell, Campbell dan Dickinson (2002) menjelaskan bahwa tujuan materi program dalam kurikulum yang dapat mengembangkan kecerdasan naturalis anatara lain yaitu sains permulaan, ilmu botani, gejala-gejala alam, atau hubungan antara benda-benda hidup dan tak hidup yang ada di alam sekitar.

Sujiono dan Sujiono (2002: 300-301) mengemukakan bahwa adapun cara dalam mengembangkan kecerdasan naturalis pada anak, yaitu:

- Beri kesempatan pada anak didik untuk mengetahui kemampuan yang ada pada dirinya
- Ceritakan kondisi akhir sebagai keteladanan dan inspirasi bagi mereka, misalnya ahli-ahli binatang, para peneliti alam.
- Buatlah kegiatan-kegiatan khusus yang dapat dimasukkan ke dalam kecerdasan naturalis misalnya "career day" dimana para dokter hewan dan ahli binatang menceritakan tentang kecerdasan naturalisnya
- Karyawisata ke kebun binatang, pengalaman empiris praktis, misalnya mengamati alam dan makhluk hidup, buat rak pameran simulasi ekosistem, dan papan permainan.

i. Kecerdasan Spritual

Sujiono dan Sujiono (2002:122) mengemukakan bahwa materi program yang dapat dikembangkan mengajarkan doa atau puji-pujian kepada sang pencipta, membiasakan diri untuk bersikap sesuai ajaran agama seperti memberi salam, belajar mengikuti tatacara beribadah sesuai dengan agama yang dianut, mengembangkan sikap toleransi terhadap sesama.

Cara mengembangkan kecerdasan spritual pada anak usia dini, antara lain melalui tauladan dalam bentuk nyata yang diwujudkan perilaku baik lisan, tulisan maupun perbuatan, meallau cerita atau dongeng untuk menggambarkan perilaku baik-buruk, mengamati berbagi bukti-bukti kebesaran sang pencipta seperti beragam binatang dan aneka tumbuhan serta kekayaan alam lainnya, megenalkan dan mencontohkan kegiatan keagamaan secara nyata, membangun sikap toleransi kepada sesama sebagai makhluk ciptaan Tuhan.

Kemudian Amstrong (2003) juga menjelaskan mengenai delapan cara belajar untuk mengembangkan setiap kecerdasan sampai tingkat potensi yang cukup tinggi, sebagai berikut:

Tabel. 5
Delapan Cara Belajar

Anak yang Memiliki Kecenderungan	Cara Berfikir	Kegemaran	Kebutuhan
Linguistik	Melalui kata-kata	Membaca, menulis, bercerita, bermain permainan kata	Buku, alat rekam, alat tulis, kertas, buku harian, dialog, diskusi, debat, cerita.

Matematis-logis	Melalui penalaran	Bereksperimen, tanyajawab, memecahkan masalah teka teki logis, berhitung.	Bahan-bahan untuk bereksperimen, materi sains, kegiatan manipulatif, kunjungan ke planetarium dan museum pengetahuan.
Spasial	Melalui kesan dan gambar	Mendesain, menggambar, membayangkan, mencoret-coret	Seni, lego, video, game imajinasi, labirin, teka-teki, buku yang berisi banyak ilustrasi, kunjungan ke museum seni.
Kinestetis-jasmani	Melalui sensasi somatis	Menari, berlari, melompat, membuat bangunan, meraba, menggerakkan isyarat tangan.	Bermain drama, bergerak, benda rakitan, olah raga atau permainan fisik, pengalaman yang berhubungan dengan indera peraba (tactile experiences), belajar dengan cara yang terlibat langsung (hands-on learning)
Musikal	Melalui irama dan melodi	Bernyanyi, bersiul, bersenandung, mengetuk-ngetuk tangan dan kaki, mendengarkan.	Waktu bernyanyi bersama, kunjungan ke konser musik, musik di sekolah dan di rumah
Interpersonal	Dengan cara melemparkan gagasan pada orang lain	Memimpin, mengorganisasi, menghubungkan, menebarkan pengaruh, menjadi mediator, berpesta	Teman-teman, permainan kelompok, pertemuan sosial, perlombaan atau peristiwa sosial, perkumpulan, penasihat atau magang

Intrapersonal	Berhubungan dengan kebutuhan, perasaan, cita-citanya	Menyusun tujuan, bemitidasi, melamun, merencanakan, merenung	Tempat rahasia, waktu menyendiri, proyek yang direncanakan sendiri, pilihan
Naturalis	Melalui alam dan pemandangan alam	Bermain dengan binatang peliharaan, berkebun, meneliti alam, memelihara binatang, peduli pada lingkungan.	Akses ke alam, kesempatan untuk berinteraksi dengan binatang, peralatan untuk meneliti alam (misalnya kaca pembesar, teropong)

Lebih lanjut Armstrong (2003) juga menjelaskan mengenai delapan cara mengajar untuk mengembangkan setiap kecerdasan sampai tingkat potensi yang cukup tinggi, sebagai berikut:

Tabel. 6
Cara Mengajar untuk Mengembangkan Setiap Kecerdasan Sampai Tingkat Potensi yang Cukup Tinggi

Kecerdasan	Kegiatan Mengajar (contoh)	Bahan/Alat Mengajar (contoh)	Strategi Pengajaran
Lingusitik	Uraian diskuei, permainan kata, berita, deklamasi, menulis jurnal	Buku, tape recorder, mesin ketik, beberapa set stempel, buku kaset	Membacanya, menuliskannya, membicarakannya, dan mendengarkannya
Matematis logis	Pengasah otak, pemecahan masalah, eksperimen ilmiah, mencongkak, permainan angka, berfikir kritis	Kalkulator, manipulasi matematika, perlengkapan sains, permainan matematika	Menghitungnya, berfikir kritis tentangnya, memasukkannya ke dalam kerangka logis, bereksperimen dengannya

Spasial	Presentase visual, kegiatan seni, game imajinasi, pemetaan pikiran, metamofora, visualisasi	Grafik, peta, video, rangkaian konstruksi LEGO, bahan-bahan seni, ilusi optik, kamera, perpustakaan gambar-gambar	Melihatnya, menggambar, memvisualisasikannya, mewarnainya, memetakannya
Kinestetik-jasmani	Handson learning, drama, olah raga yang mengandung materi pelajaran, kegiatan taktil (berkaitan dengan indera perasa), latihan relaksasi)	Peralatan bangunan, tanah liat, peralatan olah raga, bahan belajar yang dapat diutak atik dan taktil	Membangunnya, melakukannya, menyentuhnya, merasa ingin, "membongkar pasang" terhadapnya, menarikannya
Musikal	Pelajaran yang berirama, menari rap, menggunakan lagu yang mengandung materi pelajaran	Taep recorder, koleksi kaset, alat-alat musik	Menyanyikannya, menariknya dengan ketukan, mendengarkannya
Interpersonal	Belajar kelompok, mengajari teman sekelas, ikut kegiatan masyarakat, pertemuan sosial, stimulasi	Board game, bebekalan pesta, peralatan persiapan pentas	Mengajarkannya, bekeerjasama dengannya,
Intrapersonal	Pengajaran per-seorangan, belajar yang mandiri, kebebasan memilih bidang pelajaran, pembentukan sikap, pembentukan sikap penghargaan diri	Materi-materi yang berkenaan dengan diri, jurnal, bahan untuk menyelenggarakan proyek	Menghubungkannya dengan kehidupan pribadi anda, membuat pilihan sesuai dengan prosesnya, merefleksikannya.
Naturalis	Studi alam, kesadaran ekologis, kepedulian pada binatang	Tanaman, binatang, peralatan naturalis (misalnya teropong), alat-alat berkebun	Menghubungkannya dengan makhluk hidup dan fenomena alam

Dari penjelasan di atas, maka dapatlah disimpulkan bahwa kegiatan bermain melalui penggunaan media/alat bermain sangat dapat membantu anak dalam mengembangkan kecerdasan yang terdapat dalam dirinya. Sebagaimana yang dikemukakan oleh para ahli psikologi bahwa permainan dapat menciptakan suatu pembelajaran dengan suasana santai dan menyenangkan, sehingga anak-anak dapat belajar dengan baik dan sungguh-sungguh. (Dirjenmandikdasmen, 2010).

Agar tercapainya tujuan pendidikan, maka orang tua dan para guru pendidik anak usia dini juga hendaknya mengetahui kecerdasan yang dimiliki oleh setiap anak, Sehingga dapat mengamati dan menstimulasi anak agar tidak salah mengasahnya. Jenis kecerdasan bukan hanya satu tetapi terdiri dari beberapa kecerdasan yang dikenal dengan kecerdasan jamak (*multiple intelegences*) pada anak usia dini. Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sabri (1996) bahwa tujuan penting dalam mengetahui berbagai aspek yang terdapat di dalam kecerdasan jamak adalah diharapkan para pendidik dapat melakukan anak sesuai dengan cara-cara dan gaya belajarnya masing-masing. Lebih lanjut Samples (1999) mengemukakan bahwa pemahaman terhadap kecerdasan individual masing-masing anak dan gaya belajar anak mereka akan membantu para pendidik dalam menghadapi anak terutama dalam mengajari anak-anak dengan cara yang paling sesuai dengannya atau dengan cara yang paling mudah untuk mereka dapat menguasai suatu pelajaran atau pekerjaan, menangkap informasi atau konsep atau berbagai keterampilan secara lebih cepat.



BAB VII

SETTING AREA PEMBELAJARAN PADA AUD

Area kegiatan atau disebut juga dengan istilah sudut dalam pembelajaran, bukanlah ide baru karena sejak dulupun area-area kegiatan ini telah dilakukan hanya saja peristilahannya yang berbeda. Area pembelajaran merupakan serangkaian tempat yang memberikan kesempatan pada anak, untuk memilih sendiri aktivitas yang diminatinya. (Dockett and Fleer, 1999).

A. Area Pembelajaran AUD

Adapun beberapa area yang lazim dipakai pada Taman Kanak-kanak beserta kelengkapan medianya akan dijelaskan di bawah ini, sebagai berikut: (Mariyana:2005).

1. Area Bahasa

ialah tempat aktivitas anak untuk melatih kemampuan berbahasa. Di area ini anak dapat mengembangkan kemampuannya

dalam mendengar, berbicara, persiapan menulis dan membaca. Adapun Perlengkapan media yang dibutuhkan untuk membantu mengoptimalkan kemampuan berbahasa ini, yaitu:

- 1) Poster alfabet
- 2) Buku dan kaset bercerita
- 3) Kartu bergambar untuk bercerita dengan anak-anak
- 4) Lotto
- 5) Objek dan gambar yang dilengkapi dengan kata, sajak atau inisial bunyi
- 6) Gambar domino
- 7) Permainan menebak gerakan (pantomim) atau gambar melalui permainan jari, syair dan bercerita
- 8) Pertunjukkan wayang golek
- 9) Puzzle huruf
- 10) Rekaman suara, seperti suara binatang, suara benda-benda yang dikenal
- 11) Tanda atau label

2. Area Matematika

Area matematika adalah wilayah permainan yang mengembangkan kemampuan logika dan kognitif anak. Aktivitas di area matematika ini dapat berbentuk pengenalan konsep angka, bentuk (geometri), ukuran, ruang, posisi, dan arah dan logika sederhana. Beberapa perlengkapan media yang dapat disediakan untuk memfasilitasi pengembangan kemampuan matematika anak meliputi:

- 1) Sempoa
- 2) Manik-manik

- 3) Berbagai contoh bentuk-bentuk geometri
- 4) Kayu panjang, pendek, timbangan, benjana air dalam berbagai bentuk untuk mengembangkan konsep ukuran
- 5) Kalender, termometer, jam dan skala
- 6) Lotto
- 7) Gelas ukur
- 8) Kartu bilangan, domino serta puzzle.

3. Area Balok

Dalam permainan balok, terdapat kecenderungan kearah agresif dan tindakan menyendiri. Karena itu area balok harus mengakomodasi anak yang ingin bekerja sendiri, mengakomodasi anak yang ingin bermain dengan anak lain, atau mengakomodasi anak yang ingin main secara berkelompok yang terdiri dari empat atau lima anak.

Adapun media yang terdapat di area balok, meliputi:

- 1) Asesoris untuk bangunan balok seperti bintang dan orang (kayu, karet, plastik).
- 2) Roda yang didorong di lantai, stir dan balok tambahan.
- 3) Kreta dorong.
- 4) Balok besar.
- 5) Papan yang disambungkan.
- 6) Lego, lasi, atau balok yang disambungkan satu sama lainnya (banyak macam yang akan didapatkan dari kayu dan plastik).
- 7) Balok berlubang.
- 8) Papan, box, rumah kayu, tong dll.
- 9) Perlengkapan tanda-tanda lalu lintas, dll.

4. Area Bermain Drama

Karakteristik area permainan drama ialah mirip dengan sudut rumah tangga. Arena perabotannya cukup besar dan banyak seperti tungku, tempat mainan, kursi, dan meja mini, maka area permainan memerlukan ruangan yang cukup luas. Jika tempat berpakaian dimasukkan, maka diperlukan ruang tambahan. Penggunaan karpet tidak diperlukan dalam area ini.

Aturan yang ditekankan diantaranya adalah anak-anak tidak diperbolehkan mempergunakan air ketika mereka bermain masak-masakan di dapur mini. Untuk kegiatan yang bervariasi para guru dapat menambahkan bahan-bahan lain seperti kotak, botol, kaleng, tali, roda, dan peka keras di area ini.

Guru dapat mendorong anak untuk mengekspresikan pengalaman apapun yang mereka inginkan. Dalam bermain drama, anak memainkan peran sebagai anggota keluarga, melakukan pekerjaan masyarakat, melakukan kembali aktivitas sekolah dan menceritakannya kembali. Selain itu anak juga belajar sosial yang menyenangkan seperti tata krama di meja. Dan sopan santun ketika berbicara melalui telepon.

Adapun beberapa media yang melengkapi pada area drama, meliputi:

- 1) kamera (mainan atau kamera "polaroid" dengan film asli).
- 2) kostum diantaranya kostum binatang, sayap bidadari, topi, kaca mata.
- 3) perlengkapan yang digunakan dalam pekerjaan masyarakat (seperti tas dokter dan stetoskop mainan) dan kostum untuk cerita selanjutnya.

- 4) furniture boneka atau permainan ular tangga (seperti boneka, meja, dan dua sampai empat kursi, tempat tidur atau ayunan, kreta bayi, peti untuk pakaian, kulkas, kompor, bak cuci, lemari makanan dan mesin pengering, lemari pakaian dan seprai, panci, wajan, piring plastik, papan strik dan setrikanya), sapu, penghisap debu, pengki, dan lap, makan siap saji dan lain sebagainya.
- 5) Boneka
- 6) Pakaian untuk laki-laki dan perempuan (rok panjang, blus, gaun, kemeja, celana panjang wanita, sepatu, peci, topi, spatu bot, koper kecil, skrap dan pita, bunga, barang-barang perhiasan, dompet, dasi dan potongan bahan).
- 7) Kain selendang (setiap orang diberi dua tau tiga potong, yang dapat menjadi imajinatif).
- 8) alat atau perkakas (seperti pipa air dari karet, stir, pipa, keran air, kunci pintu, pegas, kunci, alat dan derek, del, skala, jam alarm, mesin hitung uang dan uang mainan, tombol lampu, dan kertas berlubang untuk tiket).
- 9) miniatur rumah boneka, masyarakat, perkebunan, stasiun, dan lain-lain.
- 10) Cermin (penuh setinggi anak dan cerminnya dapat dipegang).
- 11) Layar mainan, rumah papan.
- 12) Wayang golek dan panggungnya.
- 13) Kursi goyang.
- 14) Telepon dan sejenis.

5. Area Seni dan Keterampilan Tangan

Area seni dan keterampilan tangan harus memiliki tempat untuk memajang hasil karya anak atau individu atau kelompok. Tempat memajang karya anak dapat berupa tembok atau papan. Selain itu untuk kegiatan melukis sebaiknya sekolah menyediakan meja berdiri yang dapat dipindah-pindahkan.

Adapun media yang harus dilengkapi pada area seni, meliputi:

- 1) Celemek atau baju pelapis
- 2) Kapur (denfan berbagai warna)
- 3) Tanah liat, platisin
- 4) Papan tempat bermain tanah liat
- 5) Krayon
- 6) Cat air, cet poster, cet spanduk
- 7) Lem,
- 8) Manik-manik
- 9) Bulu ayam
- 10) Benang wol
- 11) Kapas
- 12) Kertas warna
- 13) Kartun duplek
- 14) Kotak dus dan botol plastik bekas
- 15) Papan display dan meja
- 16) Rak atau tali jemuran (pengering lukisan ataupun karna anak yang lain)
- 17) Kuas dan pelek, dan penghapus (karet dan kain untuk penghapus papan tulis)

6. Area Musik

Anak-anak dapat menyimak musik di salah satu tempat sunyi untuk mendengarkan radio dengan menggunakan headset. Kendatipun demikian, tempat untuk menari dan bernyanyi harus terpisah secara fisik atau secara akustikal diupayakan dapat mengolah bunyi dengan baik. Penggunaan karpet di tempat kegiatan ritmik atau tarian kurang memberikan kebebasan bergerak. Namun pengguna karpet ini dapat meminimalkan resiko saat terjatuh. Hal lain yang perlu diperhatikan adalah cara menempatkan piano yang tidak boleh ditempatkan di dekat jendela, dekat pintu, atau dekat peralatan pemanas atau dekat pendingin (AC).

Anak-anak menanggapi music dengan cara mendengarkan, bernyanyi, bermain alat musik, dan menari. Adapun media yang dipersiapkan pada area music ini, meliputi:

- 1) Kecapi
- 2) Mantel tanpa lengan dan rok panjang untuk menari
- 3) Bel nada
- 4) Suling kunci nada
- 5) Henset dan ruang untuk mendengarkan
- 6) Buku musik untuk bernyanyi, irama, dan apresiasi
- 7) Kreta musik
- 8) Piano dan bangku piano
- 9) Gambar tentang musisi, alat musik, penari
- 10) VCD/DVD player
- 11) Rak atau lemari DVD/CD/kaset
- 12) Alat musik (drum, piano, krincing, temborin, simbal, tam-tam, loceng tangan, stik bergerincing, lonceng dipergelangan

tangan, lonceng diperhelangan kaki, alat kocok, meracas, stik berirama, simbal jari dan gong)

- 13) Cerita (seperti buku bergambar tentang musik dan suara, dan.
- 14) Tape recorder

7. Area Pasir dan Air

Area pasir dan air pada umumnya ditempatkan di luar kelas, karena beresiko basah dan kotor terkena pasir dan air yang tumpah. Walaupun demikian banyak pula TK yang menempatkan pasir dan air di dalam kelas mengingat anak sangat menyukainya serta kegunaannya dalam mengembangkan daya eksplorasi dan sensoris kinestetis anak. Penyediaan area pasir dan air di ruang kelas dapat emnambah pilhan bagi anak saat kegiatan “choice time” dilaksanakan.

Adapun media yang harus dilengkapi pada area pasir dan air, meliputi:

- 1) Pengepel dan spon untuk membersihkan
- 2) Pasir laut (putih atau coklat)
- 3) Mainan pasir dan lumpur (truk, jip, kreta, bulldoser, traktor, kotak kardus, kaleng, glatin atau cetakan pasir, pisau kue, sendok, pancing, gelas, piring, saringan, kaleng air, skop, balok, boneka pasir, kendi, ember pasir, sendok besar, kain kasar, sikat pasir, papan dan batu).
- 4) Meja/kontainer pasir
- 5) Pipa penyedot
- 6) Sabun (trapung) dan serpihan sabun
- 7) Sedotan

- 8) Kerang, daun, batu, kayu
- 9) Meja/kontainer bermain air
- 10) Permainan air (kendi kecil), kaleng air, gelas takaran, berbagai macam bentuk mangkok, botol plastik, botol pencet diterjen, pipet (alat obat tetes), corong, saringan, slang karet, pelampung, spoins, boneka yang dapat dicuci, kawat penyapu, pengocok mentega dan sikat cukur.
- 11) Pompa air untuk meja air di dalam ruangan

8. Area Sains

Dalam area sains anak-anak mengenal konsep sebab akibat secara langsung atau hands on eksperience. Mereka dapat melakukan eksperimen dan mengeksplorasi apapun yang mereka inginkan. Pada umumnya guru hanya menyediakan bahan-abahan dasar untuk pembentukan konsep-konsep sederhana tentang sains. Walaupun pada perkembangan berikutnya kadang-kadang guru merasa heran dan takjub terhadap kemajuan yang diperoleh anak, dengan kemampuan mengkonstruksi pengetahuannya secara mandiri tersebut. beberapa perlengkapan dan bahan yang dibutuhkan adalah:

- 1) Binatang dan kandang serangga (kotak untuk serangga kecil), kepompong, kandang kecil, kotak belakang dan lain-lain).
- 2) Binatang, serangga dan ikan
- 3) Aquarium (dilengkapi dengan pompa udara dan slang karet, saringan, kerikil, jala ikan, lampu termometer, obat ikan dan buku panduan aquarium.
- 4) Burung, tempat menyimpan makanan dan sangkar,

- 5) Buku dan gambar yang berhubungan dengan; binatang, tumbuhan, fenomena alam, dan teknologi.
- 6) Pipa gelembung dan sabun
- 7) Koleksi (batu, sarang burung, serangga, kerang laut dll)
- 8) Roda warna, prisma, kompas.
- 9) Batrei kering, bola lampu, senter, bel, stok kontak dan alat kawat elektrik.
- 10) Kaleodoskop
- 11) Magnet (batangan, sepatu kuda, dan jembatan)
- 12) Kaca pembesar (yang dapat dipegang dan menggunakan standar kaki tiga)
- 13) Perlengkapan ukur (cangkir takaran dan sendok; skala keseimbangan, kartu pos; alat pengukur waktu atau alat petunjuk waktu dengan bantuan bayangan sinar matahari, jam; termometer (nyata dan mainan); dan alat ukuran panjang.
- 14) Beraneka ragam bahan (benang, tape, kompor listrik, botol panci dalam berbagai ukuran, timba, spons, dan alat-alat keras)
- 15) Model (binatang, tempat perlengkapan, mesin, tata surya dll)
- 16) Roda penjepit
- 17) Tanaman, bibit dan ubi-ubian (dengan pot tanaman, tanah, pupuk, dan kaleng air)
- 18) Katrol dan roda gigi (perseneling)
- 19) Puzzle dengan tema ilmu pengetahuan
- 20) Grobak tangan
- 21) Benda bersuara yang bersumber dari objek
- 22) Pot bunga dan jambangan untuk kodok

9. Area Komputer

Area migro komputer memiliki ciri khas dengan kesunyiannya. Anak-anak yang memiliki area tersebut biasanya bekerja sendiri, atau secara berkelompok dengan bantuan guru melalui komputer ini anak-anak diperkenalkan dengan teknologi, masa kini yang telah menjadi kebutuhan hidup masyarakat perkotaan. Anak-anak juga dapat dengan mudah belajar membaca, belajar matematika dan mengenal konsep-konsep dasar keilmuan, serta mengenal bahasa inggris melalui permainan yang variatif dalam komputer. Seklaipun area tersbeut mungkin kecil, migro komputer biasanya memerlukan tiga atau lebih oylet elektrik untuk mengoperasikannya. Keamnan untuk migro komputer juga dapat merupakan suatu permasalahan bagi sekolah. Penempatan komputer di ruang yang kecil, namun memiliki pintu besi yang terkunci dapat menjadi salah satu alternatif menjaga keamanan.

10. Area Hewan dan Tumbuhan

Hingga hari ini Taman kanak-akank masih banyak yang memiliki program pemeliharaan hewan dan tanaman di sekolah. Hal ini dilakukan untuk melatih tanggungjawab dan pengembangan perasaan kasih saynag anak terhadap makhluk lain. Pperamsalahn utama yang baisesa dihadapi dalam program ini adalah perilaku anak yang adpat mengganggu kehidupan makhluk hidup. Dengan demikian, perencanaan penempatan makhluk hidup harsu diperkirakan secara cermat sejak awal untuk memberikan keamanan bagi makhluk tersebut dan sekaligus akan beramnafaat bagi pembelajaran anak.

Penempatan hewan dan tanaman dapat diletakkan di atas meja yang tepat; menempatkan kandang binatang di ouar lalu lalang orang; berikan meja yang kokoh (lebih disukai setinggi anan duduk); serta menambahkan kursi biasa atau kursi kecil di seputar meja untuk pengamatan anak. Perlu diperhhatikan bahwa tanaman perlu membutuhkan intensitas cahaya dan kelmebaban yang bervariasi, sehingga harus dipertimbangkan dalam nempatan makhluk hidup tersebut di dalam ruangan. Adapun pula Tk yang menempatkan biantang di luar kelas. Mereka menyaiapak kebun sekolah atau area khusus kandang binatang. Untuk pemeliharaannya anak-anak mendapatkan tiket untuk memebrikan makanan atau menyiram tanaman.

11. Area Pengembangan Agama

Sebagai bangsa timur program pendidika di indonesia senantiasa tidak lepas dari kehidupan keberagamaan teruatam di dalam bidang pendidikan. Prigram-program ini mengedepankan nilai-nilai budi pekerti yang luhur dan pengenalan tatacara peribadahan sesuai dengan agama dan kkepercayaan masing-masing.

Pada area gama ini dapat disediakan berbagai media/alat peribadahan, meliputi:

- a) qur'an,
- b) iqro,
- c) kain mukenah
- d) sarung
- e) peci
- f) tasbih



BAB VIII

KEDUDUKAN STRATEGI DALAM MEDIA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

A. Pengertian dan Kriteria Pemilihan Strategi Pembelajaran AUD

1. Pengertian Strategi Pembelajaran AUD

Istilah strategi pada mulanya digunakan dalam dunia militer. “Strategi berasal dari bahasa Yunani “*stragos*” yang berarti jendral atau panglima sehingga strategi diartikan sebagai ilmu kejendralan atau ilmu kepanglima. Strategi dalam dunia kemiliteran berarti cara penggunaan seluruh kekuatan militer untuk mencapai tujuan perang” (W. Gulo: 2008). Kegunaan strategi dahulu hanya terfokus pada usaha perjuangan militer dalam memperoleh kemenangan di peperangan dan penjajahan.

Dalam perkembangan selanjutnya istilah strategi tidak lagi hanya untuk dunia kemiliteran.”Berdasarkan berbagai

pandangan tentang tujuan dikembangkannya strategi pembelajaran adalah dalam rangka pengembangan kognisi dan aktivitas belajar peserta didik merupakan hal penting yang harus diperhatikan” (Halimah: 2008).

Strategi dapat diartikan sebagai *a plan of operation achieving something* (rencana kegiatan untuk mencapai sesuatu). Strategi belajar mengajar merupakan rancangan dasar bagi seorang guru tentang cara ia membawakan pengajarannya di kelas secara bertanggung jawab (W. Gulo: 2008).

Dapat disimpulkan, strategi adalah suatu teknik atau cara yang dilakukan guru untuk dapat menyampaikan materi pembelajaran yang tengah berlangsung dalam kegiatan proses belajar mengajar agar mencapai tujuan dari pembelajaran. Dari berbagai pandangan yang telah dibahas pada paragraf sebelumnya, ditinjau dari segi konsep dan perkembangannya, strategi pembelajaran merupakan hal-hal berikut:

- 1) Suatu keputusan tindakan guru dengan menggunakan kecakapan dan sumber daya pendidikan yang tersedia untuk mencapai tujuan. Pencapaian tujuan tersebut dilakukan melalui hubungan yang efektif antara lingkungan dan kondisi yang paling menguntungkan. Lingkungan yang dimaksud dalam hal ini adalah lingkungan yang memungkinkan peserta didik dapat belajar dan guru dapat mengajar. Sedangkan kondisi yang dimaksud dalam hal ini adalah suatu iklim kondusif, kreatif, inisiatif, dan lain-lain.
- 2) Garis besar haluan dalam bertindak dalam mengelola proses pembelajaran yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

- 3) Sebagai suatu rencana yang dipersiapkan secara seksama oleh guru untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu.
- 4) Pola umum perbuatan guru-murid di dalam perwujudan kegiatan pembelajaran. Pola ini menunjukkan jenis-jenis dan urutan perbuatan yang ditampilkan guru maupun murid di dalam bermacam-macam peristiwa belajar (Halimah: 2008).

2. Kriteria Pemilihan Strategi Pendidikan AUD

Strategi pembelajaran merupakan hal yang perlu diperhatikan guru dalam proses pembelajaran. Adapun faktor-faktor yang berpengaruh di dalam pemilihan strategi pembelajaran untuk PAUD yaitu kegiatan dilakukan di dalam atau di luar kelas; keterampilan yang hendak dikembangkan melalui berbagai kegiatan; tema yang dipilih dalam kegiatan tersebut; pola kegiatan itu sendiri. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Brown bahwa ada kegiatan yang cocok dilakukan di dalam kelas tetapi di samping itu juga ada kegiatan yang hanya cocok dilakukan di luar kelas. Maka keterampilan yang hendak dikembangkan melalui berbagai kegiatan dapat dibedakan atas pengembangan keterampilan kognitif, bahasa, kreativitas, motorik dan emosi serta pengembangan sikap hidup.

Hal di atas, sejalan dengan tujuan umum pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Secara khusus tujuan pendidikan anak usia dini adalah (Sujiono: 2009):

- a. Agar anak percaya akan adanya Tuhan dan mampu beribadah serta mencintai sesamanya.
- b. Agar anak mampu mengelola keterampilan tubuhnya termasuk gerakan motorik kasar dan motorik halus, serta mampu menerima rangsangan sensorik.
- c. Anak mampu menggunakan bahasa untuk pemahaman bahasa pasif dan dapat berkomunikasi secara efektif sehingga dapat bermanfaat untuk berfikir dan belajar.
- d. Anak mampu berfikir logis, kritis, memberikan alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat.
- e. Anak mampu mengenal lingkungan alam, lingkungan social, peranan masyarakat dan menghargai keragaman sosial dan budaya serta mampu mengembangkan konsep diri yang positif dan control diri.
- f. Anak memiliki kepekaan terhadap irama, nada, berbagai bunyi, serta menghargai karya kreatif.

Sedangkan menurut Santoso (2002) fungsi dari pendidikan anak usia dini ialah:

- a. Memberikan kesempatan yang seluas-luasnya kepada anak indonesi untuk mengikuti pendidikan anak usia dini sesuai dengan potensi yang dimilikinya, bahkan secara tidak langsung sejak anak masih dalam kandungan.
- b. Membantu dan memfasilitasi pengembangan potensi anak bangsa secara utuh dilingkungan keluarga, masyarakat (kelompok bermain, tempat penitipan anak).
- c. Membantu memperbaiki mutu dan relevansi pendidikan anak usia dini setara dengan mutu pendidikan dari negara lain.

- d. Memberdayakan peran serta masyarakat dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini berdasarkan prinsip otonomi daerah dalam konteks negara kesatuan republik indonesia.
- e. Setiap instansi pemerintah, swasta, LSM, yayasan atau lembaga pendidikan yang lain boleh melaksanakan program PAUD dengan mengacu pada pedoman dari Direktorat PADU Depdiknas.

B. Macam-Macam Strategi Pembelajaran Aktif PAUD

Strategi pembelajaran untuk anak usia dini hendaknya menantang dan menyenangkan, melibatkan unsur bermain, bergerak, bernyanyi, dan belajar. Adapun beberapa strategi aktif yang digunakan untuk pembelajaran anak usia dini antara lain :

1. Circle Time 4

Pada strategi pembelajaran ini kegiatan anak-anak duduk melingkar dan guru berada di tengah lingkaran. Berbagai kegiatan, seperti membaca puisi, bermain peran, bernyanyi, mengaji, atau bercerita, dan sebagainya.

2. Sistem Kalender

Pembelajaran dihubungkan dengan kalender dan waktu. Guru menandai tanggal-tanggal pada kalender yang terkait dengan berbagai kegiatan, seperti Hari Kemerdekaan, Hari Kartini, Hari Pendidikan Nasional, Hari Pahlawan dan Hari

Besar Nasional dan Hari Besar Agama seperti Hari Raya Idul Fitri, Bulan Ramadhan, Hari Natal, Hari Nyepi, Waisak, dan sebagainya. Selanjutnya guru harus mendesain kegiatan belajar dengan menggunakan tema-tema sesuai dengan hari tersebut, misalnya Hari Kartini, anak-anak memakai pakaian kebaya, dll.

3. *Small Project*

Metode proyek merupakan salah satu cara pemberian pengalaman belajar dengan menghadapkan anak dengan persoalan sehari-hari yang harus dipecahkan secara berkelompok. Sehingga anak memperoleh pengalaman belajar dalam berbagai pekerjaan dan tanggung jawab untuk dapat dilaksanakan secara terpadu dalam rangka mencapai tujuan akhir bersama. Adapun rancangan kegiatan proyek bagi anak Paud yaitu:

- a) Rancangan persiapan yang dilakukan oleh guru:
 1. Menetapkan tujuan dan tema kegiatan pengajaran dengan menggunakan metode proyek
 2. Menetapkan bahan rancangan dan alat yang diperlukan dalam kegiatan proyek
 3. Menetapkan rancangan pengelompokkan anak untuk melaksanakan kegiatan proyek
 4. Menetapkan rancangan langkah-langkah kegiatan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai
 5. Menetapkan rancangan penilaian kegiatan pengajaran dengan metode proyek.
- b) Tahapan-tahapan pelaksanaan kegiatan proyek bagi PAUD yaitu:

1. Kegiatan pra-pengembangan
2. Kegiatan pengembangan
3. Kegiatan penutup (Moeslichatoen, 2004).

4. Kelompok Besar (*Big Team*)

Metode ini menggunakan kelompok besar, yaitu satu kelas penuh untuk membuat sesuatu. Misalnya untuk mendirikan tenda yang besar di dalam kelas, semua anak memegang peran, guru bertugas memberi aba-aba. Anak biasanya amat puas setelah sesuatu berhasil dikerjakan bersama-sama.

5. Kunjungan/Karyawisata

Karyawisata merupakan salah satu metode melaksanakan kegiatan pengejaran di taman kanak-kanak dengan cara mengamati dunia sesuai dengan kenyataan yang ada secara langsung yang meliputi manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan dan benda-benda lainnya. Dengan mengamati secara langsung anak memperoleh kesan yang sesuai dengan pengamatannya, dan pengamatan ini diperoleh melalui panca indera yaitu mata, telinga, lidah, hidung atau penglihatan, pendengaran, pengecap, pembau dan perabaan. Adapun rancangan karyawisata sebagai berikut:

- a. Rancangan persiapan karyawisata oleh guru
 - 1) Menetapkan sasaran yang diprioritaskan sesuai tema kegiatan belajar yang dipilih
 - 2) Mengadakan hubungan dan pengenalan medan sasaran karyawisata
 - 3) Merumuskan program kegiatan melalui karyawisata

- 4) Menyiapkan bahan dan alat yang diperlukan untuk karyawisata.
 - 5) Menetapkan tata tertib berkaryawisata
 - 6) Permintaan izin dan berpartisipasi orang tua anak
 - 7) Persiapan guru di kelas
- b. Rancangan pelaksanaan kegiatan karyawisata
 - 1) Kegiatan persiapan akhir bahan dan peralatan yang harus dibawa dalam melaksanakan karyawisata sesuai dengan yang sudah dirancang
 - 2) Membagi anak dalam kelompok-kelompok kecil, masing-masing dibimbing guru atau orang tua anak yang bersedia turut serta berpartisipasi dalam kegiatan karyawisata ini.
 - 3) Pada saat berangkat menuju sasaran karyawisata langkah ini didahului dengan membaca doa dengan keyakinan masing-masing.
 - 4) Setelah sampai di tempat sasaran karyawisata. Guru mengatur kelompok yang sudah disusun masing-masing anggota kelompok berkumpul dalam kelompoknya masing-masing.
 - c. Rancangan penilaian karyawisata

Apabila kegiatan karyawisata selesai dilaksanakan, perlu adanya penilaian atau evaluasi untuk mengetahui apakah karyawisata memberikan hasil sebagaimana yang diharapkan atau tidak (Moeslichaton: 2004).

6. Permainan

Permainan yang menarik dan tidak banyak aturan pada umumnya disukai anak-anak. Guru dapat menggunakan

permainan untuk membelajarkan anak. Caranya, guru mengajarkan permainan tersebut kepada anak. Setelah anak mampu memainkannya, guru menambahkan muatan edukatif pada permainan tersebut, sehingga secara tidak langsung anak belajar. Berbagai jenis permainan, seperti petak-umpet, dan bermain peran amat potensial untuk membelajarkan anak. Membelajarkan anak menggunakan esensi bermain dikenal dengan bermain sambil belajar. Adapun rancangan kegiatan bermain yaitu:

1. Menentukan tujuan dan tema kegiatan bermain.
2. Menentukan macam kegiatan bermain.
3. Menentukan tempat dan ruang bermain.
4. Menentukan bahan dan peralatan bermain.
5. Menentukan urutan langkah bermain.

Adapun pelaksanaan kegiatan bermain, sebagai berikut:

- a. Kegiatan pra bermain:
 - 1) Kegiatan penyiapan siswa dalam melaksanakan kegiatan bermain.
 - 2) Kegiatan penyiapan bahan dan peralatan yang siap untuk dipergunakan.
- b. Kegiatan bermain.
- c. Kegiatan penutup:
 - 1) Menarik perhatian dan membangkitkan minat anak tentang aspek-aspek penting.
 - 2) Menghubungkan pengalaman anak.
 - 3) Menunjukkan aspek-aspek penting.
 - 4) Memahami seberapa dalam penghayatan anak dalam kegiatan bermain.

7. Bercerita

Metode bercerita merupakan salah satu pemberian pengalaman belajar bagi anak TK dengan membawakan cerita kepada anak secara lisan. Cerita yang dibawakan guru harus menarik, dan mengundang perhatian anak dan tidak lepas dari tujuan pendidikan bagi anak TK. Ada beberapa macam teknik bercerita yang dapat dipergunakan di dalam pembelajaran PAUD yaitu:

- 1) Membaca langsung dari buku cerita.
- 2) Menceritakan dongeng.
- 3) Bercerita dengan menggunakan ilustrasi gambar dari buku.
- 4) Bercerita dengan menggunakan papan flanel.
- 5) Bercerita dengan menggunakan media boneka.
- 6) Dramatisasi suatu cerita.
- 7) Bercerita sambil memainkan jari-jari tangan.

Adapun rancangan kegiatan bercerita yaitu:

- a. Rancangan persiapan guru:
 - 1) Menetapkan tujuan dan tema yang dipilih untuk kegiatan bercerita.
 - 2) Menetapkan rancangan bentuk bercerita yang dipilih.
 - 3) Menetapkan bahan dan alat yang diperlukan untuk kegiatan bercerita.
 - 4) Menetapkan rancangan langkah-langkah kegiatan bercerita.
 - 5) Menetapkan rancangan penilaian kegiatan bercerita (Moeslichaton: 2004).



BAB IX

MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN

A. Kreativitas AUD

1. Pengertian Kreativitas AUD

Kreativitas bagi individu atau masyarakat merupakan suatu hal yang sangat penting. Pada masa lampau, orang yang kreatif ditemukan hanya jika mereka telah membuat suatu produk yang orisinal. Padahal pengertian atau maksud dari kreativitas tidak hanya terbatas seperti itu saja tetapi memiliki cakupan yang luas. Kreativitas menurut Santrock (2002) yaitu kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi. Mayesty (1990) menyatakan bahwa kreativitas adalah cara berfikir dan bertindak atau menciptakan sesuatu yang original dan bernilai/berguna bagi orang tersebut dan orang lain.

Oleh karena itu, hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Gallagher (dalam Munandar, 1999) mengungkapkan bahwa kreativitas berhubungan dengan kemampuan untuk mencipta, mengadakan, menemukan suatu bentuk baru dan atau untuk menghasilkan sesuatu melalui keterampilan imajinatif, hal ini berarti kreativitas berhubungan dengan pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam dan orang lain.

Kemudian Freeman dan Munandar (dalam Suyanto, 2005) mengemukakan bahwa kreativitas ialah ekspresi seluruh kemampuan anak. Oleh karena itu, kreativitas hendaknya sudah dikembangkan sedini mungkin semenjak anak dilahirkan. Selanjutnya Semiawan dan Munandar (1999) berpendapat bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah.

Sedangkan Hurlock mengungkapkan bahwa terdapat banyak arti kreativitas yang populer, diantaranya delapan yang sering digunakan:

Pertama, salah satu arti kreativitas yang paling populer menekankan perbuatan sesuatu yang baru dan berbeda. kebanyakan orang beranggapan kreativitas dapat dinilai melalui hasil atau apa saja yang diciptakan seseorang. Akan tetapi, kreativitas tidak selalu membuahkan hasil yang dapat diamati dan dinilai, sebagai contoh, pada saat melamun seseorang merancang sesuatu yang baru dan berbeda, tetapi hanya pelamun itu sendiri yang mengetahuinya. Jadi, kreativitas haruslah dianggap sebagai suatu proses-suatu proses adanya suatu yang baru, apakah itu gagasan atau benda dalam bentuk atau rangkaiannya yang baru dihasilkan.

Kedua, yang populer dari kreativitas memandangnya sebagai suatu kreasi baru dan orisinal secara kebetulan,, sebagaimana seorang anak yang bermain dengan balok-balok kayu membangun tumpukan yang meyerupai rumah dan kemudian menyebutnya rumah. Terdapat sedikit bukti tentang kesahihan konsep kreativitas yang populer ini. Sekarang telah diketahui bahwa semua kreativitas mempunyai tujuan, walaupun tujuan itu tidak lebih dari kesenangan langsung yang diperoleh orang itu dari berabgai kegiatan.

Ketiga, konsep kreativitas ini menyatakan bahwa apa saja yang diciptakan selalu baru dan berbeda dari yang telah ada dan karenanya unik. Terdapat banyak bukti bahwa konsep ini tidak benar atau hanya benar sebagian. Diakui bahwa semua kreativitas mencakup gabungan dari gagasan atau produk lama ke dalam bentuk baru, tetapi yang lama merupakan dasar bagi yang baru. Pelukis yang menghasilkan warna merah yang baru menggunakan warna lama seperti halnya anak yang menciptakan dunia impian dan menggunakan suasana dan pengalaman dari kehidupan sehari-hari atau media massa. Selanjutnya keunikan merupakan prestasi yang sifatnya pribadi, namun belum tentu merupakan prestasi yang universal. Sebagai contoh, orang yang dapat menjadi kreatif bila mereka menghasilkan sesuatu yang belum pernah mereka hasilkan sebelumnya, walaupun hal itu sudah pernah dihasilkandalam bentuk yang hampir sama atau bahkan sangat serupa oleh orang lain.

Keempat, kreativitas merupakan proses mental yang unik, suatu proses yang semata-mata dilakukan untuk menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda, dan orisinil. Sebaliknya keativitas mencakup jenis pemikiran spesifik atau berbeda. Orang yang kreatif suka mengotak-ngatik segala sesuatu secara mental

dan mencoba berbagai kemungkinan bahkan juga bila mereka salah. Pemikiran seperti ini yang sering dilakukan dalam kegaitan sehari-hari biasanya tidak dianggap kreatif. Akan tetapi orang yang kreatif lebih luwes dan lancar dalam pemikiran selaras dan tidak terikat pada informasi yang ada. Ini menimbulkan arus gagasan yang lebih kaya dan haislnya membuka jalan ke arah penyelesaian yang baru dan karenanya kreatif.

Kelima, kreativitas sering kali dianggap sinonim dengan kecerdasan tinggi. keyakinan ini telah diperkuat dengan kenyataan bahwa orang dengan IQ yang sangat tinggi disebut "jenius" istilah yang oleh orang awam disamakan dengan kreativitas. Hanya sedikit bukti yang menunjukkan bahwa kecerdasan tinggi dan kreativitas tinggi selalu berjalan seiring. Sebaliknya, kreativitas hanyalah salah satu aspek kecerdasan sebagaimana kolega ingatan atau penalaran.

Keenam, kreativitas yaitu sepercik kejeniusan yang diwariskan pada seseorang dan tidak ada kaitannya dengan belajar atau lingkungan menyatakan, bahwa orang kreatif merupakan sarana konsep. Ini menyetakan bahwa mereka tidak berperan dalam perilaku kreatif mereka, kecuali untuk mengungkapkan suatu ciri bawaan dalam tindakan yang jelas yang tidak berkaitan dengan pengalaman dan keputusannya sendiri. Sebaliknya terdapat bukti bahwa jika orang ingin kreatif, mereka memerlukan pengetahuan yang diterima sebeelum merka dapat menggunakannya dengan cara yang baru dan orisiinal.

Ketujuh, kreativitas umumnya dianggap sinonim dengan imajinasi dan fantasi dan karenanya merupakan bentuk permainan mental.

Kedelapan, konsep ini menyatakan bahwa semua orang umumnya terbagi dalam dua kelompok besar "penurut" dan

“pencipta”. Penuurt (*conformers*) melakukan apa yang diharapkan dari mereka tanpa mengganggu atau menyulitkan orang lain. sebaliknya, pencipta (*creators*) yang menyertakan gagasan orisinal, titik pandang yang berbeda, atau cara baru menangani masalah dan menghadapinya. Mereka tidak mengikuti jalan yang banyak ditempuh dan adakalanya menjadi unsur pengganggu dalam kelompok sosial. Tingkat gangguan dan penerimaan mereka bergantung pada seberapa jauh mereka menyimpang dari jalan yang lazim ditempuh kebanyakan orang. Jadi, konsep ini menyatakan bahwa anak merupakan orang yang kreatif atau tak kreatif, penurut atau pencipta. Konsep ini tidak mengakui adanya variasi dalam tingkatan kreativitas yang dimiliki seseorang.

Dari penjelasan para ahli di atas mengenai kreativitas, maka disimpulkan bahwa kreativitas ialah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak ada yang membuatnya. Ia dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman, tetapi mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan pencangkakan hubungan lama ke situasi baru dan mungkin mencakup pembentukan korelasi baru. Hasil dari sebuah kreativitas meliputi produk seni, kesusastraan, produk ilmiah, atau mungkin bersifat procedural atau metodologis.

2. Unsur-unsur Kreativitas AUD

Adapun unsur-unsur dari karakteristik kreativitas menurut Hurlock (1978), yaitu sebagai berikut:

a) Kreativitas merupakan proses, bukan hasil.

- b) Proses itu mempunyai tujuan, yang mendatangkan keuntungan bagi orang itu sendiri atau kelompok sosialnya.
- c) Kreativitas mengarah ke penciptaan sesuatu yang baru, berbeda, dan karenanya unik bagi orang itu, baik itu berbentuk tulisan maupun konkret atau abstrak.
- d) Kreativitas timbul dari pemikiran divergen, sedangkan konfirmatas dan pemecahan masalah sehari-hari timbul dari pemikiran konvergen.
- e) Kreativitas merupakan suatu cara berfiki; tidak sinonim dengan kecerdasan, yang mencakup kemampuan mental selain berfikir.
- f) Kemampuan untuk mencipta bergantung pada perolehan pengetahuan yang diterima.
- g) Kreativitas merupakan bentuk imajinasi yang dikendalikan yang menjurus ke arahbeberapa bentuk prestasi, misalnya melukis, membangun dengan balok, atau melamun.

3. Ciri-ciri Kepribadian Kreatif AUD

Anak-anak yang kreatif adalah anak-anak yang tumbuh di suatu lingkungan yang banyak memberikan stimulasi pada perkemnbagan dan pertumbuhan mereka khususnya melalui media pendidikan yang tepat. Untuk mempermudah para orang tua ataupun pendidik anak usia dini agar mengetahui apakah anak-anak tersebut dalam kategori kreatif atau tidak,. Maka Jamaris (2006) mengungkapkan secara umum karakteristik dari suatu bentuk kreativitas yaitu:

- 1) Kreativitas tampak dalam proses berfikir saat seseorang memecahkan masalah yang berhubungan dengan:

- a. Kelancaran dalam memberikan jawaban dan atau mengemukakan pendapat atau ide-ide.
 - b. Kelenturan berupa kemampuan untuk mengemukakan berbagai alternatif dalam memecahkan masalah.
 - c. Keaslian berupa kemampuan untuk menghasilkan berbagai ide atau karya yang asli hasil pemikiran sendiri.
 - d. Elaborasi berupa kemampuan untuk memperluas ide dan aspek-aspek yang mungkin tidak terpikirkan atau terlihat oleh orang lain.
 - e. Keuletan dan kesabaran dalam menghadapi suatu situasi yang tdiak menentu.
- 2) Kreativitas memiliki ciri-ciri non abttitude seperti rasa ingin tahu, senang mengajukan pertnayaan dan selalu ingin mencari pengalaman-pengamalaman baru.
 - 3) Kreativitas juga berhubungan dengan proses berfikir yang dilakukan oleh seseorang., dalam hal ini kemampuan berfikir menyebar (*divergent thinking*) dan bukan berfikir yang menyempit (*convegent thinking*). Dalam kenyataannya, orang yang intelegensinya tinggi belum tentu kreatif, tetapi orang yang kreatif umumnya orang yang cukup intelegen.

Sedangkan Suyanto (2005) mengemukakan adapun perilaku yang mencerminkan kreativitas alamiah pada anak prasekolah dapat diidentifikasi berdasarkan ciri-ciri berikut:

- 1) Senang menjajaki lingkungannya.
- 2) Mengamati dan memegang segala sesuatu; eksplorasi secara ekspansif dan ekksesif.
- 3) Rasa ingin tahunya besar, suka mengajukan pertanyaan tak henti-hentinya.

- 4) Bersifat spontan menyatakan pikiran dan perasaannya
- 5) Suka bertualang; selalu ingin mendapatkan pengalaman-pengalaman baru
- 6) Suka melakukan eksperimen; membongkar dan men coba-coba berbagai hal
- 7) Jarang merasa bosan; ada-ada saja hal yang igin dilakukan
- 8) Mempunyai daya imajinasi yang tinggi.

Lebih lanjut Csikszentmihalyi (dalam Munandar, 1999) mengemukakan bahwa yang terutama menandai orang-orang kreatif adalah kemampuan mereka yang luar biasa untuk menyesuaikan diri terhadap hampir setiap situasi dan untuk melakukan apa yang perlu untuk mencapainya. Dengan demikian, Munandarmengenai menerangkan sepuluh pasang ciri-ciri kepribadian kreatif yang seakan-akan paradoksal tetapi saling terpadu secara dialektis, sebagai berikut:

- 1) Pribadi kreatif mempunyai kekuatan energi fisik yang memungkinkan mereka bekerja berjam-jam dengan konsentrasi penuh, tetapi mereka juga bisa tenang dan rileks, bergantung pada situasinya.
- 2) Pribadi kreatif, cerdas dan cerdik, tetapi pada saat yang sama mereka juga naif. Di satu pihak mereka memiliki kebijakan (*wisdom*), tetapi juga bisa seperti anak-anak (*childlike*). Insight yang mendalam dapat tampak bersama-sama dapat tampak bersama-sama dengan ketidak matangan emosional dan mental. Mereka mampu berfikir konvergen dan divergen.
- 3) Ciri-ciri paradoksal ketiga berkaitan dengan kombinasi antara sikap bermain dan disiplin. Kreativitas memerlukan

kerja keras, keuletan, dan ketekunan untuk menyelesaikan suatu gagasan atau karya baru dengan mengatasi rintangan yang sering dihadapi.

- 4) Pribadi kreatif dapat berselang seling antara imajinasi dan fantasi, namun tetap bertumpu pada realitas. Keduanya diperlukan untuk dapat melepaskan diri dari kekinian tanpa kehilangan dengan masa lalu.
- 5) Pribadi kreatif menunjukkan kecenderungan baik introversi maupun ekstroversi. Seseorang perlu dapat bekerja sendiri untuk dapat berkreasi-menulis, melukis, melakukan eksperimen, tetapi juga penting baginya untuk bertemu orang lain, bertukar pikiran, dan mengenal karya-karya orang lain.
- 6) Orang kreatif dapat bersikap rendah diri dan bangga akan karyanya pada saat yang sama. Mereka puas dengan prestasi mereka tetapi biasanya tidak terlalu ingin menonjolkan apa yang telah mereka capai dan mereka juga mengakui adanya faktor keberuntungan dalam karier mereka. Mereka lebih berminat terhadap apa yang masih akan mereka lakukan.
- 7) Pribadi kreatif menunjukkan kecenderungan androgini psikologis, yaitu mereka dapat melepaskan diri dari stereotip gender, yaitu (maskulin-feminin). Lepas dari kedudukan gender, mereka bisa sensitif dan asertif, dominan dan submisif pada saat yang sama. Perempuan yang kreatif pada umumnya cenderung lebih dominan daripada perempuan lain dan pria cenderung lebih sensitif dan kurang agresif daripada pria lainnya.
- 8) Orang kreatif cenderung mandiri bahkan suka menentang, tetapi di lain pihak mereka bisa tetap tradisional dan konservatif. Bagaimanapun, kesediaan untuk mengambil resiko dan meninggalkan keterikatan pada tradisi juga perlu.

- 9) Kebanyakan orang kreatif sangat bersemangat (passionate) bila menyangkut karya mereka, tetapi juga sangat objektif dalam penilaian karyanya. Tanpa “passion” seseorang bisa kehilangan minat terhadap tugas yang sangat sulit, tetapi tanpa objektivitas, karyanya bisa menjadi kurang baik dan kehilangan kredibilitasnya.
- 10) Sikap keterbukaan dan sensitivitas orang kreatif sering membuatnya menderita jika mendapat banyak kritik dan serangan terhadap hasil jerih payahnya, namun disaat yang sama ia juga merasakan kegembiraan yang luar biasa. Keunggulan sering mengundang tantangan dari lingkungan dan pribadi kreatif bisa merasa terisolasi dan seperti tidak dipahami.

Kemudian, Mayesty (1990) juga menyatakan bahwa anak-anak secara alamiah pada dasarnya kreatif. Ini berarti bahwa mereka adalah unik dan berguna bagi diri mereka sendiri dan bahkan juga berguna bagi orang lain. Anak-anak secara alami adalah sosok yang kreatif, umumnya mereka mengeksplorasi dunia ini dengan ide-ide yang cemerlang dan bahkan menggunakan apa yang mereka lihat dengan cara-cara yang alami dan asli. Kreativitas berarti memiliki kekuatan atau kualitas untuk mengekspresikan diri dengan cara anak sendiri, mereka selalu mengadakan perubahan yang dilakukan setiap saat dan semua dilakukan oleh mereka sendiri. Artinya orang lain dan lingkungan di luar diri mereka hanya perlu mendorong kreativitas alami yang sudah ada dalam diri anak. Dengan demikian, Semiawan (dalam Santoso, 2002) mengungkapkan bahwa inti pengertian kreativitas anak yaitu kemampuan untuk menciptakan suatu produk baru. Oleh karena itu, jika kreativitas ini dapat berkembang dengan baik maka anak dikemudian hari setelah dewasa akan

memiliki kemampuan, keterampilan, dan profesi yang baik bahkan luar biasa.

Adapun 8 cara untuk membantu anak dalam mengekspresikan kreativitas, yaitu:

- 1) Membantu anak menerima perubahan (*help children accept change*)
- 2) Membantu anak menyadari bahwa beberapa masalah tidak mudah dipecahkan (*help children realize that some problem have no easy answers*)
- 3) Membantu anak untuk mengenali berbaagai masalah memiliki solusi (*help children recognize that many problems have a possible answwers*)
- 4) Membantu anak untuk belajar menafsirkan dan menerima perasaannya (*help children learn to judge and accept their own feeling*)
- 5) Memberi penghargaanp pada kreativitas anak (*reward children for being creative*)
- 6) Bantu anak untuk merasa nyaman dalam melakukan kreativitas kreatif dan dalam memecahkan masalah (*help children feel joy in their creative productions and in working through a problem*)
- 7) Bantu anak untuk menghargai perbedaan dalam dirinya (*help children appreciate themselves for being different*)
- 8) Bantu anak dalam membangun ketekunan dalam dirinya (*help children develop perseverance*). (Mayesty, 1990)

Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Suyanto (2002), adapun beberapa wujud dari kreativitas peserta didik yang perlu dipupuk meliputi:

- 1) Menghargai pendapat orang lain
- 2) Kesempatan untuk berfikir, berkhayal
- 3) Kesempatan untuk memutuskan sendiri
- 4) Menghargai pendapat orang lain
- 5) Menghargai sesuatu yang dihasilkan orang lain
- 6) Memberikan pujian
- 7) Mendorong kegiatan orang
- 8) Mampu memutuskan sendiri.

Dari ciri-ciri pribadi kreatif yang telah dikemukakan di atas beserta cara pengembangan kreativitas tersebut, maka hal ini sangat membantu para orang tua/pendidik anak usia dini dalam mengidentifikasi dan menumbuhkan kreativitas anak. Walaupun demikian, guru/ pendidik anak usia dini juga harus mengetahui hal-hal yang dapat mempengaruhi perkembangan kreativitas, sebab banyak faktor yang dapat mempengaruhinya, sebagaimana yang dikemukakan oleh Simonton (dalam Munandar, 1999) mengenai tujuh perubahan yang dapat mempengaruhi perkembangan kreatif seseorang, yang meliputi:

- 1) Pendidikan formal
Pendidikan mempunyai pengaruh yang kuat terhadap kreativitas individu selama tumbuh kembang, tetapi di luar batas tertentu dapat menghambat perkembangan kreativitas dengan memaksakan komitmen yang berlebih terhadap perspektif tradisional. Hal ini didukung oleh beberapa penelitian yang menemukan hubungan langsung antara intelegensi dan keunggulan dan bahwa di atas IQ 120 hampir tidak ada hubungan antara intelegensi dan kreativitas.

- 2) Adanya pencipta ulung yang dapat menjadi model peran untuk identifikasi sangat penting bagi munculnya pencipta lain yang unggul, sehingga mungkin banyak model peran yang ada untuk identifikasi selama masa perkembangan seorang yang genius, mungkin banyak peningkatan bakat kreatif. Pada umumnya, identifikasi terjadi dalam bidang atau disiplin yang sama, misalnya anak berbakat musik akan lebih mudah dipengaruhi oleh musisi ulung daripada ilmuwan atau sastrawan. Jika ada pengaruh silang budaya, dampaknya tidak selalu bermanfaat.
- 3) Sehubungan dengan *Zeitgeist*, yaitu adanya pengaruh dari iklim mental pada kala waktu tertentu dalam sejarah, penelitian Simonton menunjukkan bahwa pemikir ulung banyak dipengaruhi oleh *zeitgeist* yang mendominasi situasi intelektual pada masa perkembangan mereka, yang membuat mereka khusus sibuk diri dengan mengembangkan gagasan-gagasan yang banyak ditampilkan. Dalam hal ini mereka menciptakan sintesis, dari prestasi atau karya sebelumnya menjadi satu sistem falsafah yang menyeluruh.
- 4) Fragmentasi politis, yaitu adanya berbagai negara bagian yang independen dalam satu peradapan, menimbulkan perbedaan kultural yang sangat mempengaruhi perkembangan kreativitas, karena membentuk dasar intelektual pencipta ke arah keterbukaan terhadap pengalaman, perubahan, individualisme, dan kesejahteraan material.
- 5) Keadaan perang yang terus menerus dalam kehidupan genius muda mempunyai dampak merugikan perkembangan kreativitas dan kecerdasan karena tidak mendorong kualitas intelektual.

- 6) Gangguan sipil, misalnya pemberontakan rakyat, pertentangan dan revolusi dapat mempunyai pengaruh potensial yang negatif terhadap perkembangan bakat dan kreativitas.
- 7) Dari semua pengaruh ini, ketidakstabilan politis paling merugikan perkembangan kreativitas karena untuk dapat menjadi kreatif seseorang harus menghayati dunianya sebagai dapat diandalkan dan dikendalikan, dan upaya pribadi harus mempunyai prospek membuahkan sesuatu yang bermakna.

B. Teori Proses Kreatif AUD

1. Teori Wallas

Berabad-abad orang berupaya menjelaskan apa yang terjadi apabila seseorang mencipta. Salah satu teori yang sampai sekarang banyak dikutip adalah teori Wallas yang dikemukakan pada tahun 1926 dalam bukunya “the art of thought” yang menyatakan bahwa proses kreatif meliputi empat tahap, yaitu: 1) persiapan, 2) inkubasi, 3) iluminasi, 4) verifikasi.

Pada tahap pertama, seseorang mempersiapkan diri untuk memecahkan masalah dengan belajar berfikir, mencari jawaban, bertanya kepada orang lain, dan sebagainya.

Pada tahap kedua, kegiatan mencari dan menghimpun data/informasi tidak dilanjutkan. Tahap inkubasi adalah tahap dimana individu seakan-akan melepaskan diri untuk sementara dari masalah tersebut, dalam arti bahwa ia tidak memikirkan masalah secara sadar, tetapi “mengeramnya” dalam alam pra-sadar. Sebagaimana terlihat dalam analisis biografi maupun dari laporan tokoh seniman dan ilmuwan, tahap ini penting

artinya dalam proses timbulnya inspirasi yang merupakan titik mula dari suatu penemuan atau kreasi baru berasal dari daerah pra-sadar atau timbul dalam keadaan ketidak sadaran penuh.

Tahap iluminasi adalah tahap timbulnya "*insight*" atau "*Aha-Erlebnis*", saat timbulnya inspirasi atau gagasan baru, beserta proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi atau gagasan baru.

Tahap verifikasi atau evaluasi adalah tahap dimana ide atau kreasi baru tersebut harus diuji terhadap realitas. Disini diperlukan pemikiran kritis dan konvergen. Dengan perkataan lain, proses divergen (pemikiran kreatif) harus diikuti oleh proses konvergensi (pemikiran kritis).

2. Teori tentang belahan otak kanan dan kiri

Sebelum sudah anak dilahirkan, gerakan-gerakannya yang semula belum berdiferensiasi berkembang menjadi pola dengan preferensi untuk kiri atau kanan. Hampir setiap orang mempunyai sisi yang dominan. Pada umumnya orang lebih biasa menggunakan tangan kanan (berarti dominasi belahan otak kiri); tetapi ada orang-orang yang termasuk kidal (*left-handed*). Mereka lebih dikuasai oleh belahan otak kanan. Dihipotesiskan bahwa belahan otak kanan terutama berkaitan dengan fungsi-fungsi fisik, sehingga terjadi "dichotomania", membagi-bagi semua fungsi mental menjadi fungsi belahan otak kanan atau kiri, lihat tabel. 1.4 teori ini, walaupun didukung oleh bukti-bukti empiris, namun masih memerlukan pengkajian lebih lanjut untuk keabsahannya: (Munandar, 1999)

Tabel. 7
Dikotomi Mental

Belahan Otak Kiri	Belahan Otak Kanan
Intelek	Intuisi
Konvergen	Divergen
Intelektual	Emosional
Rasional	Metaforik, intuitif
Verbal	Non verbal
Horizontal	Vertikal
Konkret	Abstrak
Realistis	Impulsif
Diarahkan	Bebas
Diferensial	Eksistensial
Sekuensial	Multipel
Historikal	Tanpa batas waktu
Analitis	Sintesis, holistik
Eksplisit	Implisit
Objektif	Subjektif
Suksesif	Simultan

Sumber: Springer, S.P dan Deutsch, G., 1981

C. Hubungan Kreativitas dan Media Pembelajaran AUD

Media belajar dapat digunakan anak dan guru serta merupakan salah satu faktor penting yang sangat mempengaruhi penguasaan anak terhadap materi yang diberikan. Melalui media belajar inilah anak akan bereksplorasi dan bereksperimen dengan bahan yang ada. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Lee (1989) bahwa sebagian besar peralatan rumah tangga

atau rongsongan yang tidak terpakai lagi dapat digunakan sebagai media kreatif yang dapat menghasilkan suatu karya yang inovatif. Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Santoso (2002) bahwa sifat kreatif dapat diberikan kepada anak pada waktu bermain secara individual atau kelompok. Oleh sebab itu, maka berilah kesempatan atau peluang yang cukup agar anak mencoba, mengamati dan menggunakan permainan itu sepuas-puasnya.

Adapun kondisi yang dapat meningkatkan kreativitas anak, yaitu dengan cara:

- 1) Waktu
Untuk menjadi kreatif kegiatan anak seharusnya jangan diatur sedmikian rupa sehingga hanya sedikit waktu bebas bagi mereka untuk bermain-main dengan gagasan dan konsep-konsep dan mencobanya dalam bentuk baru dan orisinal.
- 2) Kesempatan menyendiri
Hanya apabila tidak mendapat tekanan dari kelompok sosial anak dapat menjadi kreatif. Singer menrenagkan anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan kehidupan imajinasi yang kaya.
- 3) Dorongan
Terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standart orang dewasa, mereka harus didorong untuk kreatif dan bebas dari ejekan dan kritik yang sering kali dilontarkan pada anak yang kreatif.
- 4) Sarana
Sarana untuk bermain dan kelak sarana lainnya harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi, yang merupakan unsur penting dari semua kreativitas.

- 5) Lingkungan yang merangsang
Lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas dengan memberikan bimbingan dan dorongan untuk menggunakan sarana yang akan mendorong kreativitas. Ini harus dilakukan sedini mungkin sejak masa bayi dan dilanjutkan hingga masa sekolah dengan menjadikan kreativitas suatu pengalaman yang menyenangkan dan dihargai secara sosial.
- 6) Hubungan orang tua dan anak yang tidak posesif
Orang tua yang tidak terlalu melindungi atau tidak terlalu posesif terhadap anak, mendorong anak untuk mandiri dan percaya diri, dua kualitas yang sangat mendukung kreativitas.
- 7) Cara mendidik anak
Mendidik anak secara demokratis dan permisif di rumah dan sekolah meningkatkan kreativitas, sedangkan cara mendidik otoriter memadamkannya.
- 8) Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan
Kreativitas tidak muncul dalam kehampaan. Semakin banyak pengetahuan yang dapat diperoleh anak, semakin baik dasar untuk mendapat hasil yang kreatif.

Selanjutnya Munandar (1999) menjelaskan mengenai strategi empat P dalam pengembangan kreativitas, yaitu:

1) Pribadi

Kreativitas adalah ungkapan dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Dari ungkapan pribadi yang unik inilah dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif. Oleh karena itu, pendidik hendaknya dapat menghargai keunikan pribadi dan bakat-bakat siswanya

dan jangan mengharapkan semua melakukan dan menghasilkan hal-hal yang sama, atau mempunyai minat yang sama. Guru hendaknya membantu siswa menemukan bakat-bakatnya dan menghargainya.

2) Pendorong

Untuk perwujudan bakat kreatif anak diperlukan dorongan dan dukungan dari lingkungan (motivasi eksternal), yang berupa apresiasi, dukungan pemberian penghargaan, pujian, insentif, dan lain-lainnya dan dorongan kuat dalam diri anak itu sendiri (motivasi internal) untuk menghasilkan sesuatu. Jadi bakat kreatif dapat berkembang dalam lingkungan yang mendukung, tetapi dapat pula dihambat dalam lingkungan yang tidak menunjang pengembangan bakat itu. Di dalam keluarga, di sekolah maupun di dalam masyarakat harus ada penghargaan atau dukungan terhadap sikap dan perilaku kreatif individu, banyak orang tua yang kurang menghargai kegiatan kreatif anak mereka, yang lebih memprioritaskan pencapaian prestasi akademis yang tinggi dan memperoleh ranking tinggi di dalam kelas. Mengambil les piano atau melukis tidak begitu penting atau diprioritaskan meskipun anak menunjukkan bakat dan minat terhadap bidang tersebut, karena kekhawatiran dapat menurunkan “ranking” di dalam kelas. Demikian pula beberapa guru meskipun menyadari pentingnya pengembangan kreativitas, tetapi dengan kurikulum yang ketat dan kelas-kelas dengan jumlah anak yang banyak, maka tidak ada waktu untuk kreativitas menjadi lebih di depan. Padahal kesibukan kreatif memperkaya hidup anak dan tidak sampai merugikan prestasi akademis; justru sebaliknya, karena anak merasa senang dan puas bahwa bakat dan minatnya dapat dikembangkan, ia menjadi lebih semangat untuk belajar.

Dorongan internal dan eksternal sama-sama diperlukan, dan pendidik harus berupaya untuk dapat memupuk dan meningkatkan dorongan eksternal dan dorongan internal anak; namun pendidik perlu berhati-hati pula jangan sampai dorongan eksternal yang berlebihan atau tidak pada tempatnya justru dapat melemahkan dorongan internal (minat dan kebutuhan anak).

3) Proses

Untuk mengembangkan kreativitas anak, ia perlu diberi kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif. Pendidik hendaknya dapat merangsang anak untuk melibatkan dirinya dalam berbagai kegiatan kreatif. Dalam hal ini yang penting adalah memberikan kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif. Misalnya dalam tulisan, lukisan, bangunan dan sebagainya tentu saja dengan persyaratan tidak merugikan orang lain atau lingkungan. Pertama-tama yang perlu adalah proses bersibuk diri secara kreatif tanpa perlu selalu atau terlalu cepat menuntut dihasilkannya produk-produk kreatif yang bermakna. Misalnya dalam lomba lukis, orang tua karena anak ingin menjadi pemenang terus mengawasi upaya anak, memberikan instruksi atau contoh, sehingga mengurangi spontanitas dan kegembiraan anak untuk berkreasi.

Produk kreatif akan muncul dengan sendirinya dalam iklim yang menunjang, menerima dan menghargai anak. Perlu pula diingat bahwa kurikulum sekolah yang terlalu padat sehingga tidak ada peluang untuk kegiatan kreatif, dan jenis penugasan atau pekerjaan yang monoton, tidak menunjang pengembangan kreativitas anak. Hendaknya orang tua guru dapat menyadari bahwa waktu luang digunakan seyogyanya

untuk melakukan kegiatan konstruktif yang diminati anak dan tidak belajar semata-mata atau melakukan kegiatan yang pasif apalagi desktruktif.

4) Produk

Kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna adaah kondisi pribadi dan lingkungan, yaitu sejauh mana keduanya mendorong seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses (kesibukan, kegiatan) kreatif. Dengan menemu kenali bakat dan ciri-ciri pribadi kreatif anak. Dan dengan dorongan (motivasi internal dan motivasi eksternal) untuk bersibuk diri secara kreatif dengan menyediakan waktu dan sarana prasarana yang menggugah minat anak meskipun tidak perlu mahal, maka produk-produk kreativitas anak dan remaja dipastikan akan timbul. Yang tidak boleh dilupakan adalah bahwa pendidik menghargai produk kreativitas anak dan mengkomunikasikannya kepada yang lain, misalnya dengan mempertunjukkan atau memaerken hasil karya anak. Ini akan lebih menggugah minat anak untuk berkreasi.

Dengan demikian, hubungan media dengan kreativitas sangat berkaitan antara satu dengan yang lain, sebab melalui sarana/media dapat memberikan kesempatan, melatih dan membangun sikap kreatif pada diri anak usia dini.

D. Upaya Guru dalam Melejitkan Kreativitas Anak Usia Dini

Guru berperan penting dalam pengembangan kreativitas anak, hal ini karena guru pada jenjang pendidikan prasekolah

akan dijadikan figur oleh anak-anak. Apa yang dikatakan guru akan diikuti dan dipatuhi oleh anak. Guru akan menjadi tauladan sehingga amat berpengaruh bagi penumbuhan kreativitas anak.

Mengingat posisi yang seperti itu, guru harus berperan bijaksana jangan sampai aturan-aturan yang ditetapkan guru justru akan mematikan kreativitas anak. Di samping itu, guru harus dapat memilih dan memanfaatkan setiap kesempatan belajar untuk mengembangkan kreativitas anak yaitu melalui berbagai macam media. Dalam kesempatan apa saja baik di dalam ruangan maupun di luar ruangan guru dapat mengajak anak untuk mengembangkan kreativitasnya.

Dalam aktifitas keseharian di Taman Kanak-kanak terutama disisi kegiatan bermain musik, menggambar, berpuisi, bercerita, berdongeng dan sebagainya. Melalui kegiatan seperti itu dapat dimanfaatkan untuk membentuk dan mengembangkan kreativitas anak. Sebagaimna yang dikemukakan oleh Maxim (dalam Suratno, 2005) bahwa pembentukan dan pengembangan kreativitas anak Prasekolah terutama dilakukan melalui bidang seni dan musik daripada kegiatan lainnya. Pendapat ini kiranya dapat diikuti oleh guru Taman Kanak-kanak, tetapi hendaknya guru tidak hanya mengembangkan bidang seni dan musik saja, melainkan dikaitkan juga dengan aspek pembelajaran lain yaitu spek sosial, motorik. Senada dengan hal tersebut, adaapun upaya guru dalam membangkitkan kreativitas anak, yaitu dengan cara:

- 1) Memanfaatkan berbagai barang bekas seperti kaleng untuk bermain musik atau aktifitas lainnya
- 2) Memilih topik-topik cerita yang merangsang anak untuk berfikir secara kreatif

- 3) Tidak memaksakan kehendak kepada anak jika anak tidak menyukai.
- 4) Berhemat untuk menggunakan kata jangan dan tidak karena itu akan menghambat anak untuk berimajinasi.
- 5) Memilih media pembelajaran yang tepat, tidak berbahaya dan cepat membosankan bagi anak.
- 6) Membimbing dan mengarahkan anak untuk berani memunculkan kreativitasnya.
- 7) Membimbing anak yang lain untuk menghargai karya teman-temannya walaupun kelihatannya aneh.



BAB XIII

EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

A. Hakikat, Tujuan dan Jenis Evaluasi AUD

1. Hakikat dan Tujuan Evaluasi AUD

Sebelum kita membahas mengenai hakekat dan tujuan dari evaluasi media pembelajaran secara spesifik/khusus pada anak usia dini, maka terlebih dahulu penulis akan menjelaskan mengenai konsep evaluasi dalam pembelajaran anak usia dini secara umum. Slavin (2008) mengungkapkan bahwa evaluasi merujuk pada semua sarana yang digunakan disekolah untuk secara resmi mengukur kinerja siswa. Sarana ini meliputi ulangan singkat dan ujian, evaluasi tertulis, dan nilai. Selanjutnya Jamaris (2006) mengungkapkan bahwa assemen/evaluasi ialah suatu proses kegiatan yang dilaksanakan bertujuan untuk mengumpulkan data atau bukti-bukti atau perkembangan dan hasil belajar yang berkaitan dengan perkembangan anak usia dini. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Winkel (2004)

bahwa evaluasi ialah penentuan sampai berapa jauh sesuatu berharga, bermutu atau bernilai. Selanjutnya Purwanto (1984) memberikan definisi yang lebih terperinci mengenai evaluasi, evaluasi ialah suatu proses merencanakan, memperoleh data, dan menyediakan informasi yang diperlukan untuk membuat alternatif0alternatif untuk mengambil keputusan. Pernyataan ini didukung oleh Brondisky dalam Decker dan Decker mengungkapkan bahwa pelaporan merupakan aspek penting dari program anak usia dini yang juga melibatkan orang tua agar mereka menjadi lebih bertanggungjawab terhadap perkembangan anaknya. Pelaporan ini dapat berbentuk narasi atau dan bukan sekedar check list atau angka-angka yang kurang berarti.

Sedangkan beberapa ahli pendidikan yang lain juga mendefinisikan evaluasi dengan berbagai argumen yang berbeda walaupun pada hakekatnya tetap mempunyai tujuan yang sama. Adapun beberapa pendapat tersebut, sebagai berikut:

- 1) Penilaian/evaluasi menurut Ralph Tyler merupakan sebuah proses pengumpulan data untuk menentukan sejauh mana, dalam hal apa, dan bagian mana tujuan pendidikan sudah tercapai. (Yus: 2012).
- 2) Evaluasi/penilaian: penentuan sampai berapa jauh sesuatu berharga, bermutu atau bernilai (Winkel: 2004).
- 3) Evaluasi/penilaian merupakan proses untuk mengetahui apakah suatu kegiatan, proses kegiatan, dan keluaran kegiatan telah mencapai tujuan atau kriteria yang ditentukan.

Jadi, secara umum evaluasi ialah sebagai salah satu komponen kegiatan belajar/pembelajaran yang berfungsi memberi informasi tentang kegiatan apa yang telah dilalui anak, bagaimana kegiatan tersebut telah dilakukan dan kegiatan apalagi yang

mungkin dilakukan. Informasi tersebut dapat digunakan sebagai bahan untuk menentukan ketercapaian setiap anak dalam mengikuti setiap kegiatan pelaksanaan program dan keberhasilan dalam kegiatan tersebut. Berdasarkan informasi tersebut, guru menentukan kegiatan belajar berikutnya baik untuk semua anak maupun untuk anak secara individu. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Moechlicaton (2004) mengenai komponen-komponen evaluasi terdiri dari:

- 1) Pertama-tama kita memilih apa yang akan dievaluasi, kemudian menentukan siapa yang akan dievaluasi dan dalam situasi apa evaluasi itu dilaksanakan.
- 2) Menentukan tujuan evaluasi secara jelas. Mengetahui alasan mengapa kita mengadakan evaluasi dan manfaat apa yang dapat ditarik dari kegiatan evaluasi tersebut.
- 3) Menentukan bagaimana cara memperoleh data evaluasi tersebut. Data evaluasi kegiatan makan bersama dalam keluarga tadi, dapat diperoleh melalui observasi dan tanya jawab.
- 4) Mengetahui kegunaan evaluasi yang diperoleh.
- 5) Menyatakan tujuan kegiatan secara jelas.
- 6) Tindak lanjut.

Melihat begitu pentingnya komponen evaluasi dalam kegiatan belajar bagi anak usia dini, guru harus benar-benar mencermati komponen evaluasi tersebut. Guru harus memahami konsep evaluasi dalam kegiatan pelaksanaan program dan dapat menetapkan kapan saat yang tepat untuk melaksanakan evaluasi serta cara dan alat apa yang paling tepat digunakan dalam melakukan penilaian.

2. Prinsip-prinsip Evaluasi AUD

Ada dua macam bentuk pengujian cobaan media yang kita kenal, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif adalah proses yang dimaksud 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 akhirnya, 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 menitik beratkan pada kegiatan evaluasi formatif. Melalui evaluasi ini diharapkan pengembangan media tidak hanya dianalisis secara teoritis, tetapi benar-benar telah dibuktikan di lapangan.

3. Jenis-jenis Evaluasi AUD

Pada tahun 1990 Presiden Geoger Bush dan Gubernur membuat cita-cita pendidikan nasional yang akan dicapai pada tahun 2000, cita-cita pertama sebagai berikut pada tahun 2000 seluruh anak di Amerika akan memulai sekolah siap untuk belajar. Bagaimana tujuan ini dapat diukur, dan tantangan unik mengukur anak pada tahun-tahun pertama yang disesuaikan dengan kelompok sumber tujuan nasional pada anak usia dini untuk menetapkan prinsip-prinsip dan rekomendasi. Prinsip-prinsip tersebut akan dikembangkan oleh kelompok ini (National Educational goals Panel (dalam Wortham, 2005):

- a) assesmen seharusnya menguntungkan anak. Sulit untuk mengumpulkan informasi yang akurat dari anak dan berpotensi untuk tertekan. Assesmen formal bisa jadi mahal dan mengeluarkan biaya yang besar bagi program dan pelayan anak usia dini. Untuk menjamin pelaksanaan assesmen, harus ada keuntungan yang jelas bagi pelayanan langsung pada anak usia dini atau meningkatkan mutu program pendidikan.
- b) Untuk menjamin pelaksanaan assesmen harus ada keuntungan yang jelas dalam melayani anak secara langsung atau meningkatkan kualitas program pendidikan.
- c) Kebijakan assesmen harus didesain sesuai dengan validitas dan reliabilitasnya sesuai dengan peningkatan usia anak. Pada anak usia dini sangat sulit memperoleh data assesmen yang valid dan reliable. Karena permasalahan valid dan reliable, beberapa macam bentuk assesmen sebaiknya ditunda sampai usia anak lebih matang, ketika jenis assesmen yang lain dapat dicapai, tetapi hanya dengan surat pengantar yang diperlukan.
- d) Masa berlaku assesmen seharusnya disesuaikan dengan isi dan metode pengumpulan data. Assesmen pada anak usia dini seharusnya mencakup pembelajaran dan perkembangan awal termasuk kesehatan fisik dan perkembangan motorik, perkembangan sosial emosional, pengembangan bahasa dan kognitif serta pengetahuan umum. Metode assesmen seharusnya mengenal kebutuhan anak sehari-hari yang ditunjukkan dalam kemampuannya. Secara abstrak, penugasan dengan pensil dan kertas akan mempersulit anak untuk menunjukkan apa yang mereka ketahui.

- e) Asesmen seharusnya dapat dibahasakan dengan tepat., untuk mengenali lebih luas semua aspek yang diukur. Dengan mengabaikan apakah suatu asesmen yang dimaksud untuk mengukur keterampilan membaca permulaan, pengetahuan tentang nama-nama warna, atau potensi belajar, hasil asesmen mudah ditemukan melalui kecakapan bahasa khususnya pada anak yang latar belakang kemampuan bahasa inggrisnya terbatas, oleh karena itu asesmen tersebut berlaku bagi mereka yang mempunyai kemampuan bahasa inggris. Selain itu, perkembangan awal bahasa anak harus diperhitungkan ketika menentukan metode asesmen yang dapat menginterpretasikan maksud dan tujuan asesmen.
- f) Orang tua seharusnya dihargai sebagai sumber informasi asesmen, untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Karena pengukuran pada anak usia dini kemungkinan bisa salah, asesmen sebaiknya mencakup semua sumber dari bukti terutama laporan dari orang tua dan guru. Tujuan asesmen harus melibatkan orang tua dalam proses pendidikan yang berkesinambungan.

B. Alat, Cara, Prosedur dan Pelaporan Evaluasi AUD

Penilaian dilaksanakan berdasarkan gambaran atau deskripsi pertumbuhan dan perkembangan peserta didik yang diperoleh dengan menggunakan alat dan cara penilaian serta serangkaian prosedur.

1. Alat dan Cara Evaluasi AUD

Dalam melaksanakan penilaian, alat dan cara yang dapat digunakan antara lain sebagai berikut :

a. Observasi

Observasi adalah cara pengumpulan data untuk mendapatkan informasi dengan cara pengamatan langsung terhadap sikap dan perilaku peserta didik, maka diperlukan pedoman observasi yang dikembangkan oleh guru dengan mengacu pada indikator yang telah ditetapkan.

Contoh Format Observasi:

Hari/Tgl	Nama	Kegiatan Pembelajaran	Aspek yang Diamati	Hasil Pengamatan	Ket
Senin, 5 Agustus 2013	Erizal Sahpa Nabila Tazkia Nadin Dana Azam Pasha Rendi Ibrahim	Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan	a. Cara mencuci tangan b. Penggunaan air c. Penggunaan lap tangan	Dapat mencuci tangan dengan baik	

Jakarta, Agustus 2013

Guru RA

(.....)

b. Catatan Anekdot (*anecdotal record*)

Catatan anekdot adalah catatan tentang sikap dan perilaku peserta didik secara khusus (peristiwa yang terjadi secara insidental/tiba-tiba).

Contoh Format Catatan anekdot:

Hari/Tgl	Nama Anak Didik	Peristiwa	Tafsiran	Keterangan
Rabu, 26 Agustus 2013	Ibrahim	Murung terus, padahal anak tersebut selalu ceria/gembira serta melaksanakan kegiatan Kemungkinan ada permasalahan di rumah (keluarga)	Kemungkinan ada permasalahan di rumah (keluarga)	Melakukan kunjungan kerumah untuk mengkomunikasikan yang terjadi pada diri anak. Ternyata di rumah anak tersebut sering ditinggal ibunya diluar kota.

Jakarta, Agustus 2013

Guru RA

(.....)

c. Percakapan

Percakapan yang dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang pengetahuan atau penalaran peserta didik mengenai suatu hal. (contoh lampiran 6)

Contoh Format Percakapan Peserta Didik RA;

Nama: Rendi

Kelompok: B

No	Hari/Tgl	Kegiatan Pembelajaran	Aspek yang Ditanyakan	Hasil Percakapan
1.	28 September 2013	a. Tanya jawab tentang nama dan jenis kelamin	a. Nama lengkap b. Nama panggilan b. Jenis kelamin	• Mampu menyebutkan nama diri dengan lengkap • Dapat menyebutkan nama panggilan dengan tepat • Mampu menyebutkan jenis kelamin

Jakarta, Agustus 2013

Guru RA

(.....)

d. Penugasan

Penugasan merupakan cara penilaian berupa pemberian tugas yang harus dikerjakan peserta didik dalam waktu tertentu baik secara perorangan maupun kelompok. Misalnya: melakukan percobaan dengan menanamkan biji kacang hijau.

Contoh Format Penugasan Peserta Didik RA

Kelompok B

Hari/Tgl : Senin,20....

Kegiatan Pembelajaran : membuat teh manis

Jenis Penugasan : a. Menyiapkan alat dan bahannya
b. Proses pembuatan teh manis

No	Nama	BB	MB	BSH	BSB	KET
1.	Erizal				√	
2.	Sahpa			√	√	
3.	Nabila				√	
4.	Tazkia		√	√		
5.	Nadin			√		
6.	Dana					
7.	Azam	√		√		
8.	Pasha			√		
9.	Rendi		√	√		
10.	Ibrahim		√			

Ket : BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

e. Unjuk Kerja

Unjuk kerja merupakan penilaian yang menuntut peserta didik untuk melakukan tugas dalam perbuatan yang diamati, misalnya : prktik menyanyi, olahraga, memperagakan sesuatu.

Contoh Format Unjuk Kerja Peserta Pendidik RA

Kelompok A

Hari/Tgl : Selasa,20....

Kegiatan Pembelajaran : Berjalan pada garis lurus

Jenis Penugasan : a. Keseimbangan
b. Cara berjalan
c. Ketetapan

No	Nama	BB	MB	BSH	BSB	KET
1.	Erizal			√		
2.	Sahpa			√	√	
3.	Nabila			√		
4.	Tazkia				√	
5.	Nadin		√			
6.	Dana		√			
7.	Azam		√			
8.	Pasha			√		
10.	Rendi			√		

Ket : BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

f. Hasil Kerja

Hasil kerja adalah hasil kerja peserta didik setelah melakukan suatu kegiatan dapat berupa pekerjaan tangan atau karya seni.

Contoh Format Hasil Karya Peserta Didik RA

Kelompok B

Hari/Tgl : Rabu,20....

Kegiatan Pembelajaran : Menggambar bebas dengan crayon

Jenis Penugasan : a. Kreativitas
b. Keberanian menggambar

No	Nama	BB	MB	BSH	BSB	KET
1.	Alifya			√		
2.	Rena				√	
3.	Fachri				√	
4.	Nida			√		
5.	Syauqi		√			
Dst						

Ket : BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

2. Prosedur Evaluasi

1) 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*).

a) 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 didesain 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. Prosedur pelaksanaan evaluasi media tahap satu lawan satu ini sebagai berikut:

- 1) Jelaskan kepada siswa bahwa kita sedang merancang suatu medi baru dan kita ingin mengetahui bagaimana reaksi mereka terhadap media yang dibuat tersebut.
- 2) Lalu sampaikan kepada mereka bahwa apabila nanti mereka berbuat salah, hal tersebut bukanlah karena kekurangan mereka tetapi karena kurang sempurnaan mereka media tersebut, sehingga perlu diperbaiki.
- 3) Usahakan agar mereka bersikap relaks dan bebas mengemukakan pendapatnya tentang media tersebut.
- 4) Selanjutnya berikan tes awal untuk mengetahui, sejauh mana kemampuan dan pengetahuan siswa terhadap topik yang dimediasikan
- 5) Sajikan media dan catat berapa lama waktu yang dibutuhkan

atau dibutuhkan siswa untuk menyajikan/mempelajari media tersebut. Catat pula bagaimana reaksi siswa dan bagian-bagian yang sulit untuk dipahami; apakah contoh-contohnya, penjelasannya, petunjuk-petunjuknya, ataukah yang lain.

- 6) Berikan tes yang mengukur keberhasilan media tersebut (*post test*)
- 7) 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 sering kali memberikan umpan balik yang bermanfaat. Atas dasar data atau informasi dari kegiatan-kegiatan tersebut akhirnya revisi dilakukan sebelum media dicobakan ke kelompok kecil.

b) 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. 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 sample tersebut terdiri dari siswa-siswa yang kurang pandai, sedang, dan pandai; laki-laki dan perempuan; berbagai usia dan latar belakang.

Prosedur yang perlu ditempun antara lain:

- 1) Jelaskan bahwa media tersebut berada pada tahap formatif dan memerlukan umpan balik untuk menyempurnakannya.
- 2) Berikan tes awal (*pretest*) untuk mengukur kemampuan dan pengetahuan siswa tentang topik yang dimediasi.
- 3) Sajikan media atau minta kepada siswa untuk mempelajari media tersebut.
- 4) Catat waktu yang diperlukan dan semua bentuk umpan balik (langsung ataupun tidak langsung) selama penyajian media.
- 5) Berikan tes untuk mengetahui sejauh mana tujuan bisa tercapai (*post test*).
- 6) Bagikan kuesioner dan minta siswa untuk mengisinya. Apabila mungkin adakan diskusi yang mendalam dengan beberapa siswa antara lain:
 - a) Menarik tidaknya media tersebut
 - b) Apa sebabnya
 - c) Mengerti tidaknya siswa akan pesan yang disampaikan
 - d) Konsisten tujuan dan materi program
 - e) Cukup tidaknya atau jelas tidaknya latihan dan contoh yang diberikan

2) Tahapan Evaluasi Pembelajaran

- a. Guru melaksanakan penilaian dengan mengacu pada kemampuan indikator yang hendak dicapai dalam satuan-satuan kegiatan yang direncanakan dalam tahapan waktu tertentu dengan memperhatikan prinsip penilaian yang telah ditentukan. Penilaian dilakukan sering dengan kegiatan

pembelajaran. Guru tidak secara khusus melaksanakan penilaian, tetapi ketika pembelajaran dan kegiatan bermian berlangsung, guru dapat sekaligus melaksanakan penilaian. Dalam pelaksanaan penilaian sehari-hari, guru menilai kemampuan (indikator) semua peserta didik yang hendak dicapai seperti yang telah diprogramkan dalam rencana kegiatan harian (RKH)

b. Cara pencatatan hasil penilaian harian dilaksanakan sebagai berikut:

- 1) Catatlah hasil penilaian perkembangan peserta didik pada kolom penilaian disatuan kegiatan
- 2) Peserta didik yang belum mencapai indikator seperti diharapkan dalam RKH atau dalam melaksanakan tugas selalu dibantu guru, maka pada kolom penilaian dituliskan nama peserta didik dan diberi tanda bulan kosong (0)
- 3) Peserta didik yang sudah melebihi indikator yang terluang dalam RKH atau mampu melaksanakan tugas tanpa bantuan secara tepat atau cepat atau lengkap atau benar, maka pada kolom penilaian dituliskan nama peserta didik dan tanda bulatan penuh (•)
- 4) Jika semua peserta didik menunjukkan kemampuan sesuai dengan indikator yang terulang dalam RKH, maka pada kolom penilaian dituliskan nama semua anak dengan tanda ceklis (✓)

c. Hasil catatan nilai yang ada pada rencana kegiatan harian (RKH) dirangkum dan dipindahkan ke dalam format rangkuman penilaian perkembangan peserta didik RA:

- 1) Apabila hasil penilaian pada perkembangan peserta didik dalam satu bulan pada RKH lebih cenderung memperoleh bulatan penuh maka hasilnya akan dipindahkan bulatan penuh pada rangkuman bulanan.
- 2) Apabila hasil penilaian ada perkembangan peserta didik dalam satu bulan pada RKH lebih cenderung memperoleh bulatan kosong maka hasilnya akan dipindahkan bulatan kosong pada rangkuman bulanan.
- 3) Apabila hasil penilaian pada perkembangan peserta didik dalam satu bulan pada RKH lebih cenderung seimbang perolehan bulatan penuh dan bulatan kosong maka hasilnya berupa tanda ceklis yang kemudian dipindahkan kerangkuman bulanan.
- 4) Data dari buku rangkuman selama satu semester ditambah data dari alat penilaian lain seperti: observasi, catatan anekdot, dll. Dan dianalisis kearah perkembangan terakhir untuk dibuatkan pelaporan hasil penilaian berupa deskripsi.

3. Pelaporan Hasil Evaluasi AUD

Pelaporan hasil penilaian merupakan kegiatan mengkomunikasikan dan menjelaskan hasil penilaian guru tentang pertumbuhan dan perkembangan peserta didik.

a. Bentuk Pelaporan

Berdasarkan hasil rangkuman perkembangan peserta didik setiap penggalan waktu tertentu, penilaian dilaporkan dalam bentuk uraian, (deskripsi) singkat dari masing-masing program perkembangan di RA:

- a) Program perkembangan pembiasaan
- b) Program pengembangan kemampuan dasar

Uraian (deskripsi) dirumuskan dan dibuat subjektif mungkin sehingga tidak menimbulkan persepsi yang salah bagi orang tua atau wali atau bagi yang berkepentingan dalam bentuk laporan perkembangan peserta didik RA.

b. Pola Penulisan Laporan

Berdasarkan hasil penilaian guru tentang perkembangan peserta didik dalam satu semester maka pola pelaporan yang dituangkan ke dalam buku perkembangan peserta didik TK mengikuti kriteria sebagai berikut :

- 1) Uraian perkembangan secara umum.
- 2) Uraian perkembangan kemampuan peserta didik yang menonjol atau lebih pada semua aspek perkembangan.
- 3) Uraian perkembangan kemampuan peserta didik yang masih perlu ditinggalkan pada aspek perkembangan peserta didik.

c. Teknik Melaporkan Hasil Penilaian

Laporan Perkembangan peserta Didik RA dilaporkan oleh kepala/guru RA secara lisan dan tertulis. Cara yang ditempuh dapat dilaksanakan dengan bertatap muka serta dimungkinkan adanya hubungan dan informasi timbal balik antara pihak RA dan orang tua/wali. Hal yang perlu diingatkan dalam pelaksanaan kegiatan ini hendaknya menjaga kerahasiaan data atau informasi, artinya bahwa data dan informasi tentang peserta didik hanya diinformasikan dan dibicarakan dengan

orang tua/wali peserta didik yang bersangkutan atau tenaga ahli dalam rangka bimbingan selanjutnya.

C. Hubungan Penilaian, Proses dan Hasil Belajar

Benyamin Bloom seorang tokoh pendidikan telah membuat daftar yang disebut Bloom Taxonomy yaitu tabel yang menghubungkan antara penilaian, proses belajar, dan hasil yang diharapkan. Tabel ini memberikan implikasi terhadap desain perencanaan dan kurikulum, strategi atau pendekatan pembelajaran, dan bagaimana penilaian/evaluasi yang seharusnya dilakukan. Menurut Bloom, metode penilaian/evaluasi harus disesuaikan dengan metode instruksi pembelajarannya.

Tabel. 8

Bloom Taxonomy. (Megawangi, dkk, 2005)

Aspek Penilaian	Kegiatan	Hasil
Ketika kita ingin mengukur kemampuan siswa untuk menghafal atau mengingat materi yang telah dipelajari (<i>to remember</i>)	Para siswa diminta untuk mendefenisikan, menghafal, membuat list/daftar, memasang (match), membaca, dan menjawab pertanyaan dengan jawaban yang baku atau benar.	Para siswa akan menghasilkan antara lain; menyebut label, nama, list, defenisi, memproduksi hal yang sesudah ada, fakta dan tes.

Ketika kita ingin mengukur kemampuan siswa untuk mengerti konsep (<i>to comprehend</i>)	Para siswanya mengklasifikasi, menyintir, mengkonversikan, mendeskripsikan, mendiskusikan, menerangkan, memperkirakan, mengeneralisasikan, memberikan contoh, mengulang konsep dengan kata-kata sendiri, menyingkat dan menyimpulkan.	Para siswa akan menghasilkan antara lain: klasifikasi, sitiran dari sumber-sumber, konversi, deskripsi, diskusi, estimasi, sekelompok contoh-contoh dan singkatan.
Ketika kita ingin mengukur kemampuan siswa untuk mengaplikasikan (<i>to apply</i>)	Para siswanya mengkonstruksi, memakai, menerapkan, mengumpulkan, membuat tabel atau grafik, memberi kontribusi, memberikan ilustrasi, membuat, memamerkan, mengajarkan, menjabarkan, dan mengaplikasikan.	Para siswa akan menghasilkan antara lain: bangunan, jurnal, dari atau catatan harian, penjelasan secara verbal, model, terjemahan rencana, demo atau pameran.
Ketika kita ingin mengukur kemampuan siswa untuk menganalisis (<i>to analze</i>)	Para siswa diminta untuk membuat abstrak, ringkasan, klasifikasi, diagram, memilah-milah, deduksi, membedakan, membuat kategori, dan membuat susunan secara sistematis.	Para siswa akan menghasilkan antara lain: ringkasan, daftar pertanyaan, laporan, grafik, tabel, outline, rencana, kategori.
Ketika kita ingin mengukur kemampuan siswa untuk mensintesa atau menghasilkan karya (<i>to synthesize</i>)	Para siswa diminta untuk membuat hipotesa, membuat rencana, memformulasi, memfasilitasi, berimajinasi, membuat sesuatu, menghasilkan penemuan, berkarya, mendesain, memprediksi.	Para siswa akan menghasilkan antara lain: formula, penemuan, film dokumenter, permainan, cerita, sajak, solusi, produk seni, media, iklan.

Ketika kita ingin mengukur kemampuan anak untuk mengevaluasi (<i>to evaluate</i>)	Para siswa diminta untuk menilai, membuat kesimpulan, memper-tahankan, menginter-rtasikan, membuat penilaian, membuat tulisan opini, mengambil keputusan, mengecek informasi, mengkritik, memilih, dan mengulang kembali	Para siswa akan menghasilkan antara lain: keputusan, panel, opini, penilaian, rekomendasi, kesimpulan, laporan, evaluasi, investigasi, dan survei.
---	--	--

Dengan demikian, evaluasi merupakan bagian terpenting di dalam pengembangan media pembelajaran anak usia dini. Sebab bagaimanapun juga media yang dibuat perlu dinilai terlebih dahulu sebelum digunakan secara luas. Evaluasi itu 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 dianggap baik. Anggapan itu sendiri tidaklah keliru, karena sebagai pengembangan media secara tidak langsung telah menurunkan hipotesis bahwa media yang dibuat tersebut dapat memberikan hasil belajar yang lebih baik. Hipotesis tersebut perlu dibuktikan dengan menguji cobakannya ke sasaran yang dimaksud.

D. RKH dan Penilaian AUD

NAMA SEKOLAH : ZULHIJJA
 SEM/MINGGU : I/II
 TEMA/SUB TEMA/TEMA SPESIFIK : DIRI SENDIRI/PANCA INDERA/HIDUNG
 KELOMPOK : B
 HARI/TANGGAL : KAMIS
 WAKTU : 08.00-08.30

Nilai		Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Metode Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Peserta	
Karakter	Disiplin					Alat	Hasil
Religius	Religius	Mengikuti aturan (ASK)	Baris sebelum masuk kelas.	Demonstrasi	Guru dan anak	Observasi	
Disiplin	Inisiatif		I. Kegiatan Awal Masuk ± 30				
		Membiasakan diri mengucap salam (PA)	- Mengucap salam	Demonstrasi	Guru dan anak	Observasi	
		Menjawab pertanyaan tentang hidung (BHS)	- Menanyakan tentang hidung	Tanyajawab	Guru dan anak	Percakapan	
			- Anak menyebutkan jumlah hidung				

Kreatif	Kreatif	Bernyanyi dengan irama sedih (PMH)	- Bernyanyi bersama anak	Demonstrasi	Guru dan anak	Observasi	
			II. Kegiatan Inti ± 60				
Rasa ingin tahu	Inisiatif	Memahami objek sederhana dari sudut pandang anak (KOG)	- Anak Mengamati Gambar Hidung				
Rasa ingin tahu	Inisiatif	Membuat gambar dan coretan (tulisan) cerita gambar sendiri (BHS)	- Komentar gambar hidung	Bercerita	Gambar hidung yang digunakan	Observasi	
Rasa ingin tahu	Inisiatif	Mewarnai dengan krayon (FMH)	- Menggambar tulisan hidung sendiri	Hasil karya	Buku gambar	Observasi	
			- Mewarnai hidung	Penugasan	Kertas kerja	Portofolio	
			- Menempelkan gambar pada papan panel		Lembar kerja		
			III. Istirahat Makan ± 60				
			- Bermain		Alat bermain, air		
			- Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan		Serbet, bekal anak		

			IV. Kegiatan Akhir ± 30				
Rasa ingin tahu	Inisiatif		- Guru dan anak berdiskusi kegiatan pembelajaran yang dilakukan	Praktek Langsung	Guru dan anak	Observasi	
Kreatifitas	Kreatifitas		- BERNYANYI lagu hidung	Praktek Langsung	Lagu hidung	Observasi	
Religius	Kreatifitas		- Berdoa				
			- Pulang	Praktek Langsung	Guru dan anak		

Mengetahui

Medan, 12 Oktober 2014

Kepala Sekolah
Guru

(.....)

(.....)

PENILAIAN PADA TEMA: DIRI SENDIRI**1. Penilaian Observasi**

Hari/Tgl	Nama	Kegiatan pembelajaran	Anak yang diamati	Hasil pengamatan
Kamis, 12 Oktober 2014	Erizal Rendi Azam Dana Sahpa Pasha Nabila Tazkia Nadin Ibrahim	- Menyebutkan 5 panca indera	- Menyebutkan 5 panca indera	- Dapat menyebutkan 5 panca indera

2. Penilaian Percakapan

Hari/Tgl	Nama	Kegiatan Pembelajaran	Anak yang Diamati	Hasil Pengamatan
Kamis, 12 Oktober 2014	Erizal Rendi Azam Dana Sahpa Pasha Nabila Tazkia Nadin Ibrahim	- Tanyajawab tentang hidung	- Apa guna hidung? - Siapa pencipta hidung? - Berapa jumlah hidung?	- Dapat menyebutkan guna hidung - Tahu pencipta - Mengetahui jumlah hidung

3. Penilaian Penugasan

Kelompok : B

Hari/Tgl : Kamis, 12 Oktober 2014

Kegiatan Pembelajaran : a. Menggambar hidung
b. Menyiapkan gambar
c. Menyiapkan pensil gambar

Penilaian Penugasan Proyek

No	Nama	BB	MB	BSH	BSB
1	Erizal Rendi Azam Dana Sahpa Pasha Nabila Tazkia Nadin Ibrahim				

DAFTAR PUSTAKA

Ket:
 BB : Belum Berkembang
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan
 MB : Mulai Berkembang
 BSB : Berkembang Sangat Baik

- Amstrong, Thomas, 2003, *Sekolah Para Juara; Menerapkan Multiple Intelligence Di Dunia Pendidikan Diterjemahkan Dari Multiple Intelligences In The Classroom -2nd Edition*, Alih Bahasa Oleh Yudhi Murtanto, Bandung: Mizan Media Utama.
- _____, Thomas, 2003, *Smart Baby's Brain (Merangsang Kejeniusan Anak Di Tiga Tahun Pertama)*, Alih Bahasa oleh Suyanto Dan Sudarmaji, Jakarta; Prestasi Pustaka Puplicher.
- Amstrong,T, 1994, *Multiple Intellegences in the Classroom*, Virginia: Association for supervision and Curriculum Development.
- Abbin Syamsudin, Amakmum, 2003, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta; PT. Remaja Roesda Karya.
- Arsyad, Azhar, 1996, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- _____, 2007, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- _____, 2009, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Buzan, Tony, 2003, *Brain Child How Smart Parents Make Smart Kids*, London, Thorsons.

- Boree, George C, 2008, *Metode Pembelajaran Dan Pengajaran Kritik Dan Sugesti Terhadap Dunia Pendidikan, Pembelajaran Dan Pengajaran*, Alih Bahasa Oleh Abdul Qodir Shaleh, Jogjakarta: Arr-Ruzz Media Group.
- Bronson, Martha B., 1999, *The Right Stuff: Selecting Play Materials to Support Development*, Washington D.C.: National Association for the Education of young Children.
- Cosby S. Rogers And Janet K. Sawyers, 1995, *Play In The Lives Of Children*, Washington. DC: NAEYC.
- Dewi Salma Prawiradilaga, *Prinsip Desain Pembelajaran*, Jakarta: Kencana, 2009.
- Dennison, Paul. E. dan Dennison, Gail. E., 2004, *Brain Gym, Terjemahan Ruslan Dan Rahayu Morris*, Jakarta: Grasindo.
- Decker, Anita dan Decker, John, *Planning And Administering Early Childhood Program 7th Edition*, Ohio:Prentice Hall.
- Dimiyati dan Mudjiono, 2009, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Dockett, Dockett and Fleer, Marilyn, 2002, *Play And Pedagogy In Early Childhood Bending The Rules*, Australia: Thomson Learning.
- _____, 1999, *Play and Pedagogy in Early Childhood, Bending The Rules*, Harcourt College Puplicher.
- E.Slavin, Robert, 2008, *Psikologi Pendidikan Teori dan Praktik Edisi Ke-Delapan*, Penerjemah Mariantto Samosir, Jakarta; PT. Indeks.
- Gardner, Howard, 1999, *Intelligence Reframed: Multiple Intellegences For 21 Th Century*. USA: Basicbooks.

- Hurlock, Elizabeth B, 1978, *Perkembangan Anak jilid 2, Alih Bahasa Oleh Med. Meitasari Tjandrasa*, Jakarta: Erlangga.
- Halimah, Siti, *Strategi Pembelajaran: Pola dan Strategi Pengembangan Dalam KTSP*, Bandung: Citapustaka, 2008.
- Hadimiarso, Yusuf, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, Jakarta:Pustekom Diknas, 2005.
- Jalal, Fasli, (editor), 2005, *Peranan Gizi, Kesehatan Dan Pendidikan Dalam Melejitkan Poetnsi Kecerdasan Anak, Monograf Buku*, Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Idni, Dirjen Pls, Departemen Pendidikan Nasional.
- Jamaris, Martini, 2006, *Perkembangan Dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Kurikulum Raudhatul Athfal (RA), *Pedoman Penilaian*, direktorat Pendidikan Madrasah Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama RI 2007.
- Lee, Catherine, 1989, *Pertumbuhan Dan Perkembangan Anak*, Jakarta; Arcan.
- Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Rineka Cipta, 2004.
- Musfiroh, T, 2008, *Pengembangan Kecerdasan Jamak*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mangoenprasodjo, A, S, dan Hidayati, , N.S, 2005, *Anak Masa Depan dengan Multiple Intelegensi*, Yogyakarta: Pradipta Puplishing.
- Mayesty, Mary, 1990, *Creative Activities For Young Children 4th Ed; Play, M Development, And Creativity*, New York: Delmar Puplishers Inc.

- Mariyana, Rita, 2005, *Strategi Pengelolaan Lingkungan Belajar Di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta; Departemen Pendidikan Nasional.
- Megawangi, Ratna, 2005, *Pendidikan Yang Patut dan Menyenangkan Penerapan Teori Developmentally Appropriate Practices*, Jakarta: IHF.
- Munandar, Utami, 1992, *Mengembangkan Bakat Dan Kreativitas Anak Sekolah; Petunjuk Bagi Para Orang Tua Dan Guru*, Jakarta; Gramedia.
- _____, 1999, *Kreativitas Dan Keberbakata: Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif Dan Bakat*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- _____, 2008, *Mengembangkan Bakat Dan Kreativitas Anak Pendidikan*, Jakarta: Prenada Media Group.
- Nurani, Sujiono, Yuliani, 2007, *Buku Ajar Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Universitas Negeri Jakarta.
- Ngalim, Purwanto, 1984, *Prinsip-Prinsip Evaluasi Pengajaran*, Bandung: Remadja Rosda Karya.
- Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Bumi Aksara, 2001.
- _____, 2008, *Kurikulum Dan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Purwanto, Ngalim, 1984, *Prinsip-Prinsip Evaluasi Pengajaran*, Bandung: Remadja Rosda Karya.
- Patmonodewo, Soemiarti, *Pendidikan Anak Prasekolah*, Jakarta: Rineka Cipta, 2003.
- Paul B. Paulus and Bernad A. Nijstad, 2003, *Group Creativity:*

- Innovation Through Collaboration*, New York: Oxford University Press.
- Suyanto, Slamet, 2005, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Hikayat Puplishing.
- Santrock, John W, 2002, *Life-Span Development*, Terjemahan Juda Damanik Dan Achmad Chusairi, Jakarta: Erlangga
- _____, 2007, *Educational Psychology*, Terjemahan Tri Wibowo, Jakarta, Kencana.
- Semiawan, Coony R, 2002, *Belajar Dan Pembelajaran Dalam Taraf Usia Dini*, Jakarta: Prenhallindo.
- _____, 2002, *Pendidikan Keluarga Dalam Era Globalisasi*, Jakarta: Prenhallindo.
- Suratno, 2005, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Sabri, Alisuf, 1996, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta; Pedoman Ilmu Jaya.
- Samples, Bob, 1999, *Revolusi Belajar Untuk Anak*, Bandung: Kaifa.
- Soetjiningsih, 1995, *Tumbuh kembang anak*, Jakarta: EGC.
- Susilana dan Riyana, Capi, 2007, *Media Pembelajaran Hakikat Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*, Bandung: CV Wacana Prima.
- Safaria, T. (2005) *Interpersonal Intelligence: Metode Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak*. Yogyakarta: Amara Books.
- Slameto, 2010, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*, Jakarta: Rineka Cipta.

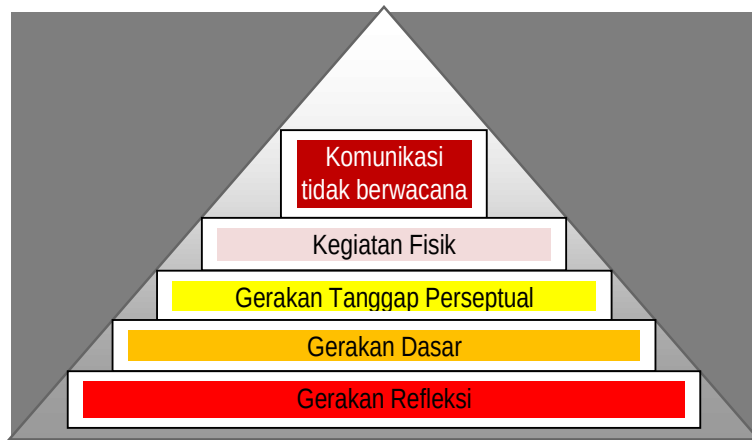
- Sawyer, Keith R, et.al, 2003, *Creativity And Development*, New York: Oxford University Press.
- Sujiono dan Sujiono, 2004, *Menu Pembelajaran Anak Usia Dini*, Jakarta; Citra Pendidikan.
- Soegeng, Sabtoso, *Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta :Citra Pendidikan, 2002.
- Trawick, Smith, Jeffrey, 2003, *Early Childhood Development: Multictural Perspective*, Columbus Ohio: Merrill Prentice Hall.
- Usman, Basyiruddin , *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Pers, 2002.
- Wina Sanjaya, 2010, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pembelajaran Pendidikan*, Jakarta: Prenada Media Group.
- W. Gulo, 2008, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Wortham, Sue. C, 2005, *Assessment in Early Childhood Education, Fourth Edition*, New Jersey: Pearso Merrill Prentice Hall.
- Winkel, W.S, *Psikologi Pengajaran*, Yogyakarta; Media Abadi, 2004.
- Yus, Anita, *Penilaian Perkembangan belajar Anak Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012.
- Yulaelawati, Ella, 2004, *Kurikulum Dan Pembelajaran Filosofi Teori Dan Aplikasi*, Bandung; Pakar Raya.

penilaian dan perhitungan yang telah dimiliki. Hasil belajarnya merupakan kemampuan mengatur dan mengelola sesuatu secara harmonis dan konsisten berdasarkan pemilikan filosofi yang dihayati. Contoh: mendiskusikan, menteorikan, merumuskan, membangun opini, menyeimbangkan dan menguji.

5) Bermuatan nilai

Bermuatan nilai merupakan tindakan puncak dalam perwujudan perilaku seseorang yang secara konsisten sejalan dengan nilai atau seperangkat nilai-nilai yang dihayatinya secara mendalam. Hasil belajarnya merupakan perilaku seimbang, harmonis, dan bertanggung jawab dengan standar nilai yang tinggi. Contoh: memperbaiki, membutuhkan, menempatkan pada standar yang tinggi, mencengah, berani menolak, mengelola, dan mencari penyelesaian dari suatu masalah.

c. Ranah Psikomotor



Gambar. 3
Taksonomi Ranah Psikomotor

Keterangan:

1) Gerakan refleks

Gerakan refleks merupakan tindakan yang ditujukan tanpa belajar dalam menanggapi stimulus. Contoh: merentangkan, memperluas, melenturkan, meregangkan, dan menyesuaikan postur tubuh dengan keadaan.

2) Gerakan dasar

Gerakan dasar merupakan pola gerakan yang diwarisi yang terbentuk berdasarkan campuran gerakan refleks dan gerakan yang lebih kompleks. Hasil belajarnya sesuai dengan contoh berikut: contoh kata kerja: berlari, berjalan, mendorong, menelung, menggenggam, mencengkeram, mencekal, merenggut, menyambar, memegang, merebut, menggunakan atau memanipulasi.

3) Gerakan tanggap

Gerakan tanggap merupakan penafsiran terhadap segala rangsang yang membuat seseorang mampu menyesuaikan diri terhadap lingkungan. Hasil belajarnya berupa kewaspadaan berdasarkan perhitungan dan kecermatan. Contoh: waspada (awas), kecermatan melihat, mendengar dan bergerak atau ketajaman dalam melihat perbedaan, misalnya pada gerakan terkoordinasi seperti meloncat, bermain tali, menangkap, menyepak, dan mengalih

4) Kegiatan fisik

Kegiatan fisik merupakan kegiatan yang memerlukan kekuatan otot, kekuatan mental, ketahanan, kecerdasan,