





KEMENTERIAN AGAMA RI
DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN ISLAM

MODUL

BELAJAR DAN BERMAIN ANAK USIA DINI

PROGRAM PENDIDIKAN PROFESI GURU (PPG)
DALAM JABATAN TAHUN 2023





Modul **PGRA** Pendidikan Profesi Guru

BELAJAR DAN BERMAIN ANAK USIA DINI

Penulis:

Sigit Purnama

Miratul Hayati

**Direktorat Jenderal Pendidikan Islam
Kementerian Agama Republik Indonesia**

MODUL 5

MUATAN PEMBELAJARAN DI PAUD / RA

PENANGGUNG JAWAB

Prof. Dr. Muhammad Ali Ramdhani (Dirjen Pendidikan Islam)
Prof. Dr. Ahmad Zainul Hamdi, M. Ag (Direktur Pendidikan Tinggi
Keagamaan Islam)
Dr. Muhammad Zain, M. Ag (Direktur GTK Madrasah)
Drs. H. Amrullah, M. Si (Direktur Pendidikan Agama Islam)

Penulis: Sigit Purnama, Miratul Hayati

Penyunting: Maila Dinia Husni Rahiem

Reviewer: Muhammad Zain | Anis Masykhur | M. Munir | Mustofa Fahmi |
Fatkhu Yasik

Hak cipta dilindungi undang-undang

All right reserved

Cetakan I, Agustus 2019

Cetakan II, Agustus 2021 (Edisi Revisi 1)

Cetakan III, April 2023 (Edisi Revisi 2)

Desain sampul: Miftahul Abshor & Ali Rahman Hakim

Tata letak: M. Syamsul Ma'arif | Didik Priyanto | Istna Zakia Iriana |

Achmad Zukhruf Al-Faruqi | Imam Mutaupik

ISBN: -

Diterbitkan oleh:

Direktorat Jenderal Pendidikan Islam

Kementerian Agama Republik Indonesia

Lantai VII dan VIII Gedung Kementerian Agama

Jalan Lapangan Banteng Barat Nomor 3-4 Jakarta Pusat, DKI Jakarta

Website: <https://kemenag.go.id> | <https://pendis.kemenag.go.id>



KATA SAMBUTAN

DIREKTUR JENDERAL PENDIDIKAN ISLAM

Program Pendidikan Profesi Guru – selanjutnya disebut PPG – memiliki tujuan untuk menghasilkan guru-guru profesional. Guru profesional adalah guru yang memiliki seperangkat kompetensi meliputi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional. Melalui guru-guru profesional ini diharapkan proses pendidikan di madrasah dan sekolah dapat berjalan secara inovatif dan bermakna, sehingga peserta didik tidak hanya dapat memperoleh pengetahuan teoritik semata, tapi juga memiliki kemampuan dalam mengaktualisasikan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Melalui tangan-tangan guru profesional ini, ekosistem pendidikan di madrasah dan sekolah dapat mendukung tumbuh kembang peserta didik secara optimal sesuai dengan amanat konstitusi.

Penulisan modul pembelajaran PPG ini menambah koleksi karya yang diterbitkan oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI. Aktifitas ini juga menunjukkan bahwa kita sebagai regulator dan juga sebagai instansi pembina para guru agama dapat mengambil peran dalam penyediaan sumber belajar bagi masyarakat.

Keberadaan Modul PPG ini sangat penting karena menjadi salah satu sumber belajar mahasiswa PPG di Kementerian Agama RI. Melalui modul ini para mahasiswa Program PPG dapat melakukan *reskilling* (melatih kembali) atau bahkan *upskilling* (meningkatkan kemampuan) sehingga memenuhi syarat untuk menjadi guru profesional.

Saya menyampaikan terimakasih kepada seluruh pihak yang terlibat dalam penyusunan dan penyuntingan Modul PPG di lingkungan Direktorat Jenderal Pendidikan Islam. Semoga Modul PPG ini bermanfaat bagi Lembaga Pendidikan dan Tenaga Kependidikan (LPTK) dan dapat digunakan sebagai rujukan bagi dosen dan mahasiswa Program PPG di lingkungan Direktorat Jenderal Pendidikan Islam.

Jakarta, Januari 2023

Direktur Jenderal,

ttd

Muhammad Ali Ramdhani

SAMBUTAN
PANITIA NASIONAL PPG DALAM JABATAN
KEMENTERIAN AGAMA RI

Kualitas penyelenggaraan sebuah pendidikan berkaitan erat dengan ketersediaan bahan ajar atau sumber belajar. Sebuah proses pendidikan juga akan terlihat maksimal hasilnya jika didasari dengan ketercukupan dalam mengakses referensi. Begitulah kira-kira yang dapat dijadikan alasan mengapa Direktorat Jenderal pendidikan Islam berkepentingan untuk menyediakan modul Pendidikan Profesi Guru.

Sebagian besar masyarakat mengetahui bahwa peraturan perundang-undang memang mengamanatkan bahwa guru sebagai pendidik wajib tersertifikasi, disamping harus sudah memenuhi kualifikasi, memiliki kompetensi, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan nasional. Sertifikat pendidik diperoleh melalui mekanisme pendidikan profesi. Pendidikan profesi juga sekaligus juga menjadi media meningkatkan kompetensi. Kompetensi adalah seperangkat pengetahuan, ketrampilan, dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati, dikuasai, dan diaktualisasikan dalam melaksanakan tugas keprofesionalan.

Sejak tahun 2017, proses sertifikasi guru tidak lagi ditempuh melalui jalur Pendidikan dan Latihan Profesi Guru (PLPG). Seluruh guru diwajibkan mengikuti sertifikasi melalui jalur pendidikan profesi, yang selanjutnya dikenal dengan istilah pendidikan profesi guru – disingkat PPG.

Untuk mendukung pelaksanaan PPG ini, sumber belajar seperti halnya modul-modul untuk pengayaan kompetensi professional dan pedagogik serta perangkat pembelajaran harus disediakan.

Jumlah keseluruhan modul yang dibutuhkan untuk penguatan konten keagamaan pada guru PAI dan madrasah sebanyak 48 (empatpuluh delapan) dari 8 (delapan) mata pelajaran, yakni; PAI, Fiqh, Quran-Hadis, Akidah Akhlak, SKI, Bahasa Arab, Guru Kelas MI dan Guru Kelas RA. Dalam setiap mata pelajaran disediakan 6 modul. Keberadaan 6 (enam) modul tersebut menggambarkan ketuntasan kajian setiap mapel.

Saya menyampaikan terima kasih kepada para pihak yang membantu dalam penyelesaian modul, termasuk bagi para penyunting yang memeriksa dan mengoreksi beberapa kesalahan kecil dalam modul-modul tersebut yang tentu perlu masukan dan saran untuk perbaikan yang lebih baik pada edisi berikutnya.

Kita semua berharap semua modul tersebut dapat mewakili keseluruhan materi yang dibutuhkan dan dapat memberikan manfaat bagi para mahasiswa peserta PPG.

Jakarta, Januari 2023

ttd

Ahmad Zainul Hamdi

KATA SAMBUTAN	iv
DAFTAR ISI	vi
KEGIATAN BELAJAR 1:	
BELAJAR DAN BERMAIN ANAK USIA DINI	1
HAKIKAT DAN TEORI BERMAIN	1
Capaian Pembelajaran Mata Kegiatan.....	1
Subcapaian Pembelajaran Mata Kegiatan.....	1
Pokok-Pokok Materi.....	1
Uraian Materi	1
A. Defenisi Bermain.....	1
B. Teori Bermain.....	2
C. Fungsi Bermain	7
D. Tahapan Bermain Menurut Para Ahli	9
Rangkuman	
KEGIATAN BELAJAR 2:	
ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE)	22
Capaian Pembelajaran Mata Kegiatan.....	22
Subcapaian Pembelajaran Mata Kegiatan.....	22
Pokok-Pokok Materi.....	22
Uraian Materi	22
A. Definisi Alat Permainan Edukatif	22
B. Karakteristik Alat Permainan Edukatif	24
C. Fungsi Alat Permainan Edukatif	24
D. Syarat Penggunaan Alat Permainan Edukatif.....	25
E. Prosedur Pembuatan APE.....	26
F. Jenis - Jenis Alat Permainan Edukatif	35
G. Manfaat Alat Permainan Edukatif	38
Rangkuman	
KEGIATAN BELAJAR 3	
MEDIA BELAJAR DAN BERMAIN ANAK USIA DINI.....	40
Capaian Pembelajaran Mata Kegiatan.....	40
Subcapaian Pembelajaran Mata Kegiatan.....	40
Pokok-Pokok Materi.....	40
Uraian Materi	40
A. Definisi dan Ruang Lingkup Media Pembelajaran AUD	40
B. Perencanaan Media Pembelajaran	43
C. Pengadaan Media Pembelajaran	44
D. Penyimpanan dan Pemeliharaan Media Pembelajaran	47
E. Kriteria Penggunaan Media Pembelajaran	48

F. Pemilihan Media Pembelajaran.....	51
G. Pengembangan Media Pembelajaran	53
H. Evaluasi Media Pembelajaran.....	55
Rangkuman	
KEGIATAN BELAJAR 4	
MANFAAT TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI	
DALAM PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI.....	58
Capaian Pembelajaran Mata Kegiatan.....	58
Subcapaian Pembelajaran Mata Kegiatan.....	58
Pokok-Pokok Materi.....	58
Uraian Materi	58
A. Pengertian TIK	58
B. Menciptakan Kreativitas Dengan TIK	60
C. Mengembangkan Kemampuan TIK di PAUD	61
D. Jenis - Jenis Media Berbasis TIK.....	64
E. TIK Ramah Anak	67
Rangkuman	
Daftar Pustaka	71



BELAJAR DAN BERMAIN ANAK USIA DINI

KEGIATAN BELAJAR 1

HAKIKAT DAN TEORI BERMAIN

Capaian Pembelajaran Mata Kegiatan

Menguasai struktur keilmuan, materi ajar dan pola pikir guru kelas Raudhatul Athfal (RA) yang berkategori *advanced materials* secara bermakna. Dapat menjelaskan aspek “apa” (konten), “mengapa” (filosofi), “bagaimana” (penerapan) dan “untuk apa” (manfaat atau makna) suatu hal dalam kehidupan sehari-hari;

Sub Capaian Pembelajaran Mata Kegiatan

1. Mampu menganalisis hakikat bermain dan permainan;
2. Mampu merumuskan teori bermain dan permainan.

Pokok-Pokok Materi

1. Definisi bermain;
2. Teori-teori permainan;
3. Fungsi bermain;
4. Tahapan Bermain Anak;
5. Peran guru dan orangtua dalam kegiatan bermain.


Uraian Materi

A. Definisi Bermain

Vygotsky dalam teori pendekatan sosialnya mendefinisikan bermain sebagai peristiwa sosial dan sumber utama perkembangan, mendorong perkembangan kognitif, emosional, dan sosial pada anak kecil (Legget & Newman, 2017). Bermain menjadi kegiatan hiburan diri yang membantu pengembangan perilaku, sosial, dan psikomotorik. Bermain sangat penting untuk perkembangan karena memberikan kontribusi untuk kognitif, fisik, sosial, dan kesejahteraan emosional anak-anak dan remaja. Bermain juga menawarkan kesempatan yang ideal bagi orang tua untuk terlibat sepenuhnya dengan anak-anak mereka.

Bermain merupakan bagian penting dari perkembangan anak. Melalui bermain anak belajar tentang bentuk, warna, sebab akibat, dan diri mereka sendiri. Selain berpikir kognitif, bermain membantu anak mempelajari keterampilan sosial dan psikomotorik. Ini adalah cara mengkomunikasikan kegembiraan, ketakutan, kesedihan, dan kecemasan.

Pada awal tahun 2000-an, anak-anak dari segala usia dan dari setiap latar belakang sosial ekonomi seringkali lebih memilih televisi, komputer, dan mainan yang dioperasikan dengan baterai daripada permainan yang imajinatif, dan kreatif. Kecenderungan ini membuat anak-anak kurang berkembang, karena



permainan imajinatif dan fantasi memungkinkan anak-anak untuk menjelajahi dunia mereka dan mengekspresikan pikiran dan perasaan terdalam, harapan dan ketakutan. Melalui permainan, keputusan dibuat tanpa takut gagal. Bermain memungkinkan anak-anak untuk mendapatkan kendali atas pikiran, perasaan, tindakan, dan meningkatkan kepercayaan diri mereka.

Bermain merupakan aktivitas yang menggembirakan yang mampu membawa perubahan yang baik bagi anak dalam berbagai aspek kehidupannya. Seperti penjelasan Plato bahwa bermain praktis digunakan untuk menjelaskan berbagai konsep kepada anak. Anak-anak akan lebih mudah mempelajari aritmatika dengan cara membagi apel kepada teman-temannya. Bermain bagi anak mempunyai arti penting terhadap perkembangan fisik, psikis, maupun sosial anak. Melalui bermain, fisik anak akan tumbuh dan berkembang, seperti bertambahnya berat dan tinggi badan serta menambah kualitas kemampuan otot. Melalui bermain juga, dapat ditingkatkan dan dipertahankan kebugaran jasmani anak, anak tidak mudah lelah dan tetap bugar walaupun selalu beraktifitas secara terus menerus dalam kesehariannya.


Sedangkan menurut Froebel menjelaskan mengapa bermain dapat meningkatkan minat, kapasitas serta pengetahuan anak, yaitu:

- a. Bermain adalah aktivitas yang khas yang menggembirakan, menyenangkan dan menimbulkan kenikmatan;
- b. Kesibukan yang dipilih sendiri oleh anak sebagai bagian dari usaha mencoba-coba dan melatih diri;
- c. Dunia anak adalah dunia bermain, jadi bermain merupakan kegiatan pokok dan penting untuk anak;
- d. Bermain bagi anak mempunyai nilai yang sama dengan bekerja dan belajar bagi orang dewasa;

B. Teori Bermain

Pada awalnya aktivitas bermain pada anak belum mendapatkan perhatian yang khusus dari para ahli ilmu jiwa. Hal ini disebabkan karena masih terbatasnya pengetahuan tentang perkembangan anak. Secara umum perkembangan teori bermain terbagi menjadi dua yaitu teori-teori klasik dan teori-teori modern. Berikut ini akan dijabarkan intisari teori-teori perkembangan bermain tersebut.

Bermain merupakan kebutuhan anak dalam kehidupan sehari-hari, bahkan Persatuan Bangsa-Bangsa (PBB) mengakui bahwa bermain merupakan hak anak yang harus dihormati. Anak bermain mulai dari pagi hari sampai dengan siang hari bahkan kadang lupa akan waktu dan tempat dalam bermain karena asyiknya bermain. Dapat pula dikatakan sepanjang waktu anak selalu bermain, tetapi sejak kapan bermain itu ada dan mengapa anak bermain? Untuk menjawab pertanyaan tersebut dengan jawaban yang tepat tidaklah mudah



karena banyak para ahli yang mengemukakan pendapatnya berdasarkan oleh pemikiran-pemikiran atau teori-teori yang ada.

Huizinga dalam Sukintaka mengatakan bahwa bermain lebih tua dari pada kebudayaan, sebab kebudayaan itu selalu didasari oleh pemikiran dan segala peristiwa yang terjadi dalam kehidupan manusia. Kebudayaan timbul karena adanya akal budi manusia untuk mewujudkan suatu pemikiran/penalaran. Sebelum berpikir manusia telah melakukan aktivitas bermain karena adanya dorongan yang lain seperti insting ataupun motif lain. Drijarkara mengemukakan bahwa bermain telah berusia sama dengan umur manusia. Bermain merupakan bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia yang berarti dimana ada kehidupan disitu pula terjadi aktivitas bermain, yang berarti pula bermain seiring dengan kehidupan manusia.

Sedang Rijsdorp dalam Matakupan (1993) menyatakan bahwa sejak zaman primitif sudah ada permainan di seluruh pelosok dunia. Hal ini menandakan bahwa sejak manusia belum mengenal kehidupan yang beradab manusia sudah mengenal dan melakukan permainan sehingga dapat dikatakan bahwa bermain sudah dilaksanakan sejak dahulu kala, dan berlangsung sampai sekarang. Secara nyata bermain berlangsung sepanjang hayat, anak bermain sejak dalam kandungan sampai tua/liang lahat.


Selanjutnya mengenai sebab-sebab anak bermain dapat dijelaskan melalui teori klasik dan teori modern. Teori Klasik tentang Bermain dan Permainan dikemukakan oleh beberapa tokoh di antaranya:

1. Teori Teleologi/Pembawaan (K. Groos & Roeles)

Permainan merupakan kegiatan biologis yang dapat dipergunakan untuk mempelajari fungsi hidup, penguasaan gerak, keingintahuan, persaingan, dan dapat mempersiapkan anak untuk kehidupannya di masa yang akan datang.

2. Teori Surplus Energy (H. Spencer)

Kelebihan tenaga yang dimiliki oleh seseorang akan disalurkan atau dikeluarkan melalui kegiatan bermain atau permainan. Surplus/kelebihan tersebut meliputi: kelebihan energi, penyaluran emosi & vitalitas. Teori surplus energi dikemukakan oleh Herbert Spencer yang menjelaskan bahwa bermain terjadi akibat energi yang berlebihan dan ini hanya berlaku pada manusia dan binatang dengan tingkat evolusi tinggi. Energi berlebih ini dapat diibaratkan sebagai sistem kerja air atau gas yang mempunyai tekanan ke segala arah untuk menyalurkan kekuatannya. Tekanan akan lebih kuat dan butuh penyaluran yang lebih besar apabila volume atau isi air/gas sudah melebihi daya tampungnya. Hal ini tampak pada diri anak yang selalu siap sedia untuk bermain walaupun dalam keadaan apapun, misal anak



sehabis pulang sekolah tetap bermain dengan teman-temannya walaupun di sekolah telah belajar dan bermain dalam waktu yang relatif lama. Dalam dunia binatang hanya binatang yang mempunyai tingkat evolusi tinggi saja yang bermain karena surplus energi, sedang binatang yang tingkat evolusi rendah energinya hanya untuk mempertahankan hidupnya.

3. Teori Rekreasi/Pelepasan (Lazarus & Schaller)

Bermain sebagai perimbangan antara kerja dengan istirahat. Kepenatan dan kejenuhan seseorang akan disalurkan melalui kegiatan bermain & berekreasi sebagai pelepasan agar kesegaran jasmani dan rohaninya segera kembali. Setelah beraktivitas yang menguras tenaga, maka kesegaran tubuh perlu dipulihkan. Pemulihan tenaga ini dapat dilakukan melalui istirahat atau tidur dan dapat pula dengan cara lain yaitu kegiatan kreatif. Bermain adalah perimbangan antara kerja dan istirahat yang merupakan cara ideal untuk memulihkan tenaga.

4. Teori Sublimasi (Ed. Clapade)


Melalui bermain seseorang yang memiliki insting/naluri yang rendah berproses menuju perubahan menjadi perbuatan dan tindakan ke arah yang lebih baik.

5. Teori Rekapitulasi/Evolusi/Reinkarnasi (Hall)

Teori rekapitulasi dikemukakan oleh G. Stanley Hall dalam Tejasaputra (2001) menjelaskan bahwa anak merekapitulasi mata rantai evolusi dari binatang sampai menjadi manusia artinya anak menjalani semua tahapan perkembangan kehidupan dari yang sederhana sampai kompleks dalam hidupnya sebagaimana evolusi manusia. Dengan demikian perkembangan manusia akan mengulangi perkembangan manusia terdahulu sehingga pengalaman-pengalaman nenek moyangnya akan ditampilkan kembali dalam dunia anak termasuk kegiatan bermain. Teori rekapitulasi memberikan penjelasan secara rinci mengenai tahapan kegiatan bermain yang mengikuti tata urutan yang sama dengan evolusi makhluk hidup. Sekedar contoh tahapan kegiatan bermain adalah: bermain air, memanjat pohon, berburu, memanah, menombak, bergulat dan lain sebagainya.

6. Teori Praktis

Teori praktis dikemukakan oleh Karl Groos yang meyakini bahwa bermain berfungsi untuk memperkuat insting yang dibutuhkan untuk kelangsungan hidup di masa mendatang. Jadi bermain berfungsi sebagai sarana latihan untuk kesiapan hidup dan mempertahankan hidup di masa datang. Sedang Groos mengutarakan bahwa bermain mempunyai tugas biologik dan mereka yang bermain itu mempelajari fungsi hidup untuk



keperluan hidup di kemudian hari. Anak bermain berlarian atau kejar-kejaran dapat dipandang sebagai sarana latihan untuk mempertahankan hidup dan menyiapkan diri pada kehidupan yang akan datang. Ketika anak berlari berarti semua komponen organ tubuh seperti: sistem otot, sistem syaraf, sistem pernafasan, sistem peredaran darah, sistem pencernaan akan terstimulus dengan baik.

Teori modern tentang bermain dikemukakan oleh ahli berikut:

1. Teori Belajar Sosial

Manusia sebagai makhluk monodualisme yaitu makhluk individu dan makhluk sosial. Bermain dapat menjadi sarana atau media untuk bersosialisasi dan berinteraksi, berkomunikasi dengan individu lain atau menjalankan fungsi sebagai makhluk sosial

2. Teori Psikoanalisa (Sigmund Freud)


Bermain sebagai media, sarana, alat atau cara untuk menyalurkan emosi-emosi dari dalam diri. Bermain juga menjadi media untuk belajar mengatasi pengalaman traumatik atau frustrasi. Teori ini memandang bermain seperti halnya berfantasi atau melamun/berangan-angan. Melalui bermain atau berangan-angan anak dapat memproyeksikan harapan-harapannya maupun konflik-konflik pribadinya. Anak dapat mengeluarkan segala perasaan negatif seperti pengalaman yang tidak menyenangkan/menyakitkan, atau pengalaman traumatik, dan harapan-harapan yang tidak dapat diwujudkan dalam kenyataan melalui aktivitas bermain. Melalui bermain anak dapat memerankan atau memindahperankan perasaan negatif ke obyek pengganti, dan hal tersebut dilakukan berulang-ulang menyebabkan anak belajar mengatasi situasi yang tidak menyenangkan, sehingga menimbulkan perasaan lega. Oleh sebab itu menurut Freud bermain dapat mengatasi masalah psikis anak terutama akan kejadian yang menyedihkan atau traumatik. Sehingga memberi peluang bermain berfungsi sebagai sarana terapi bagi anak.

3. Teori Kompensasi

Bermain selain berfungsi sebagai pengisi waktu luang dan penyalur rekreasi tetapi juga menjadi kebutuhan untuk mendapatkan penghargaan dan sebagai pertahanan hidup (sebagai profesi).

4. Teori Kognitif (Piaget & Vygotsky)

Bermain merupakan bagian dari tahap perkembangan kognitif (daya tangkap, daya tiru, daya imajinasi daya ingat) seorang anak. Bermain juga merupakan sarana belajar berpikir dan mengungkapkan ide-ide (kreativitas/daya cipta) maupun imajinasi Teori kognitif didukung oleh Jean Piaget, Lev Vygotsky, Bruner, Sutton Smith, dan Singer. Menurut Piaget anak mengalami tahapan perkembangan kognisi sampai dengan proses



berpikrnya menyamai orang dewasa. Sejalan dengan hal itu kegiatan bermainpun mengalami tahapan perkembangan dari tahap sensorimotor sampai dengan tahap bermain dengan peraturan yang baku. Menurut Piaget bermain tidak saja menggambarkan tahap perkembangan kognisi anak tetapi bermain juga memberikan sumbangan yang nyata pada perkembangan kognisi anak itu sendiri.


Piaget berpendapat bahwa dalam proses belajar perlu adaptasi, dan adaptasi memerlukan keseimbangan antara dua proses yang saling mendukung yaitu asimilasi dan akomodasi. Asimilasi adalah proses penggabungan informasi baru dengan struktur kognisi anak. Dalam proses asimilasi ini dapat terjadi distorsi, modifikasi atau pembelokan fakta untuk disesuaikan dengan kognisi yang dimiliki anak. Sedang akomodasi adalah mengubah struktur kognisi seseorang untuk disesuaikan, diselaraskan, dengan atau meniru apa yang diamati dalam kenyataan. Bermain adalah keadaan tidak seimbang dimana asimilasi lebih dominan dari pada akomodasi. Piaget mengemukakan bahwa pada saat bermain anak sebenarnya tidak belajar hal yang baru tetapi anak belajar mempraktikkan dan mengkonsolidasi keterampilan yang baru diperoleh. Hal ini sangat penting karena dengan praktik dan konsolidasi ini anak memperoleh suatu keterampilan baru

5. Pendapat Ki Hadjar Dewantara tentang Bermain

Bermain bagi anak merupakan kodrat alam sesuai dengan pembawaan masing- masing dan merupakan wujud kebebasan untuk berbuat serta mengatur dirinya sendiri. Ki Hadjar Dewantara menaruh perhatian penuh terhadap permainan anak dalam kaitannya dengan pendidikan Nasional. Permainan sesuai dengan jiwa anak sebagai pemenuhan daya khayal dan dorongan bergerak, maka permainan merupakan faktor yang sangat penting untuk pendidikan. Baik di Taman Indria, Taman Anak, dan Taman Muda.

Di Taman Siswa waktu itu, pendidikan anak usia dini menggunakan metode *sari-swara*. Menurut Ki Hajar, usia dini adalah usia 0-7 tahun. Metode *sari-swara* adalah metode yang menggabungkan pelajaran lagu, sastra, dan cerita. Dalam gabungan tiga macam pelajaran ini tergabunglah pula pendidikan rasa, fikiran, dan budi pekerti (Dewantara, 1959:7).

Banyak sekali permainan di dalam kebudayaan kita yang menggunakan lagu, gerak, sekaligus mengasah pikiran atau kecerdasan kita. Di usia dini, anak-anak perlu dilatih instingnya. Maksudnya, anak-anak di usia dini diberi kesempatan untuk mengekspresikan segala keinginan, dorongan, nafsu, serta kekuatan-kekuatan lainnya. Ki Hajar Dewantara menyarankan dalam mendidik anak-anak kita, hendaklah anak-anak dibebaskan, serta diberi arahan, bukan larangan. Untuk mendorong pendidikan lahiriah, anak-anak



diberi ruang untuk bergerak seeluasa mungkin. Sebab di masa usia dini itulah, anak-anak sedang ada di dalam pertumbuhan motorik yang luar biasa. Sedangkan untuk mendidik batinnya, anak-anak perlu didekatkan dengan cara-cara yang sesuai dengan jiwa mereka, yaitu dengan permainan, kerajinan, serta bernyanyi. Pendidikan usia dini hendaknya mengubah sistem yang berorientasi pada pikiran atau kognitif seperti membaca, menulis, menghitung saja. Menurut Ki Hajar Dewantara, pada periode anak-anak (0-7 tahun), belumlah waktunya mereka belajar menggunakan pikirannya. Jiwanya masih bersifat utuh, bulat, atau total dan belum terlihat diferensiasi tri-sakti manusia: pikiran, rasa dan kemauan.


6. Menurut Hurlock

Hurlock (1978:320) menyatakan bahwa bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain itu sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar. Hurlock membedakan bermain menjadi dua yaitu bermain aktif dan pasif, bermain aktif apabila kesenangan diperoleh melalui aktivitas individu atau berperan aktif dalam kegiatan bermain tersebut. Sedangkan bermain pasif (hiburan) kesenangan diperoleh melalui penglihatan atau pendengaran dari aktivitas orang lain, misal menonton teman-teman bermain, mendengarkan aktivitas teman bermain dan sebagainya.

C. Fungsi Bermain

Bermain adalah sesuatu yang dilakukan untuk kepentingannya sendiri," kata psikiater Stuart Brown, penulis "*Play*," Dia mendefinisikan bermain sebagai "sesuatu yang bersifat sukarela, menyenangkan, menawarkan rasa keterlibatan, membuat kehabisan waktu; dan tindakan itu sendiri lebih penting daripada hasilnya." Dengan mengingat definisi ini, mudah untuk mengenali potensi manfaat permainan. Bermain memelihara hubungan dengan diri sendiri dan orang lain. Kegiatan ini menghilangkan stres dan meningkatkan kebahagiaan, membangun perasaan empati, kreativitas, dan kolaborasi. Mendukung pertumbuhan dan perkembangan. Ketika anak-anak kehilangan kesempatan untuk bermain, perkembangan mereka dapat terganggu secara signifikan.

Menurut *National Association for the Education of Young Children* (NAEYC) bermain sangat penting dan merupakan komponen sentral dalam perkembangan. Sementara Komisi Tinggi PBB untuk Hak Asasi Manusia menyatakan bermain adalah hak dasar setiap anak. Bermain tidak sembarangan. Ini bukan sesuatu yang harus dilakukan setelah "pekerjaan sebenarnya" selesai. Bermain adalah pekerjaan sebenarnya masa kecil. Melalui



itu, anak-anak memiliki kesempatan terbaik mereka untuk menjadi orang dewasa yang utuh dan bahagia.

Bermain adalah sarana utama untuk pertumbuhan optimal di masa kanak-kanak. Di bawah ini adalah beberapa cara anak belajar melalui bermain:

- a. Ketika anak-anak bermain, mereka mengembangkan keterampilan di semua bidang perkembangan: kognitif, fisik, komunikasi, dan sosial/emosional. Mereka berlatih dan memperkuat keterampilan ini dengan cara yang tidak dapat dicapai melalui lembar kerja atau waktu layar.
- b. Bermain mempromosikan kebiasaan sehat dengan secara aktif melibatkan anak-anak di dunia di sekitar mereka. Ini mengatasi masalah yang dihadapi banyak anak saat ini, seperti obesitas pada masa kanak-kanak.
- c. Bermain adalah penghilang stres alami, dan jalan keluar yang memungkinkan anak-anak mengatasi kecemasan dan ketakutan mereka.
- d. Bermain memungkinkan anak-anak untuk menguji ide-ide baru dan membuat hubungan antara pengalaman mereka sebelumnya dan penyelidikan aktif mereka.
- e. Anak-anak membuat keputusan sendiri selama bermain; mereka mulai membuat hubungan antara pilihan mereka dan konsekuensi alami dari pilihan tersebut.
- f. Bermain mendukung pengembangan pengendalian diri yang sangat penting untuk kesuksesan di kemudian hari. Anak-anak bermain karena mereka memiliki keinginan yang mendalam untuk memahami dunia. Bermain memberikan kesempatan bagi mereka untuk mengatur perasaan mereka, menunda kepuasan, dan bernegosiasi dengan orang lain, semua aspek penting dalam mengembangkan pengendalian diri, keterampilan abad ke-21.
- g. Spontanitas bermain mendorong pengambilan resiko saat anak-anak berinteraksi dengan materi dan lingkungan mereka. Perasaan yang tidak diketahui membantu anak-anak mengembangkan fleksibilitas mental dan fungsi eksekutif.
- h. Bermain membantu anak-anak mengembangkan kesadaran serta merasa aman dan nyaman, dan untuk mencoba ide serta eksperimen baru. Ketika anak-anak menjadi asyik bermain, mereka menanggukkan kesadaran akan ruang dan waktu, menjadi sepenuhnya hadir dalam tugas yang ada.

Fungsi bermain pada anak begitu beragam, diantaranya:

1) Latihan perkembangan sensorik dan motorik

Anak akan menjadi terlatih melakukan beragam aktivitas sensorik serta motorik melalui bermain. Permainan aktif melatih panca indera karena dengan permainan semua anggota panca indera bergerak untuk beraktifitas dan organ sensorik dan motorik akan semakin baik.

2) Peningkatan kreativitas anak

Melalui bermain anak dapat bereksplorasi dan menerapkan banyak ide yang terkait dengan peraturan permainan. Banyaknya alat dan jenis permainan yang mereka mainkan akan memunculkan banyak ide.

3) Mengasah memori otak

Ketika bermain anak bisa mengembangkan memori otak serta bereksperimen pada benda yang ada di sekitar anak.

4) Pengembangan etika

Anak ketika bermain melakukan banyak hal dengan temannya, mengikuti aturan, mempunyai tingkat sportivitas, membangun etika sesuai dengan tuntunan yang berlaku.

D. Tahapan Bermain Menurut Para Ahli

Tahapan-tahapan bermain menurut para ahli anak usia dini yaitu:

1. Mildred Parten (1932)

Mildred Parten mengklasifikasikan tahapan-tahapan bermain anak.

a) *Unoccupied Play*

Pada tahapan bermain ini, anak belum menunjukkan minat pada aktivitas atau objek lainnya. Tahapan ini, anak terlihat tidak bermain seperti yang umumnya dipahami sebagai kegiatan bermain, mereka mengamati kejadian di sekitarnya yang menarik perhatiannya. Anak akan menyibukkan dirinya sendiri jika tidak ada yang menarik perhatiannya. Tahapan bermain ini biasanya hanya dilakukan oleh bayi. Pada bulan-bulan awal masa bayi, sejak lahir hingga sekitar tiga bulan, anak Anda sibuk bermain secara acak.

Anak-anak seolah-olah melakukan gerakan acak tanpa tujuan yang jelas, padahal ini adalah bentuk awal bermain. Permainan kosong paling sering ditunjukkan pada bayi. Semuanya baru bagi mereka dan mereka berupaya memahami dunia di sekitar mereka. Maka bayi cenderung berada di satu tempat dan membuat gerakan dan gerak tubuh yang tampak acak tanpa tujuan yang nyata. Gerakan-gerakan tersebut merupakan upaya untuk mempelajari dan bergerak di dalam lingkungannya. Meskipun sepertinya ini bukan panggung permainan,



ini adalah panggung untuk eksplorasi permainan di masa depan.

b) *Solitary Play*

Pada tahapan ini, anak akan bermain sendiri dan tidak berhubungan dengan permainan temannya. Anak asyik sendiri dan menikmati aktivitasnya. Tahapan bermain ini biasanya dilakukan oleh anak usia bayi sampai umur 2 tahun dan akan menurun di tahapan selanjutnya.


Permainan soliter adalah salah satu tahap permainan pertama. Bermain sendiri merupakan langkah alami dalam perkembangan perilaku bermain anak usia 0-2 tahun. Pada tahap ini mereka belum mengembangkan kemampuan bermain bersama dengan orang lain. Bermain sendiri memberi anak waktu yang mereka butuhkan untuk berpikir, bereksplorasi, dan berkreasi. Ketika seorang anak bermain sendiri, mereka belajar untuk berkonsentrasi, berpikir sendiri, memunculkan ide-ide kreatif, dan mengatur emosi. Semua ini adalah hal yang penting untuk dipelajari seorang anak. Bermain mandiri itu penting dan normal. Bayi dan balita (lahir hingga sekitar dua tahun) berada dalam tahap ini. Usia ini sangat sibuk menjelajahi dan menemukan dunia baru mereka. Setiap obyek atau situasi baru yang diperkenalkan merupakan pengalaman belajar yang baru.

c) *Onlooker Play*

Pada tahapan ini, anak mulai memperhatikan anak lain yang sedang bermain dan perhatian pada lingkungan sekitarnya. Berkembang pemikiran bahwa dirinya adalah bagian dari lingkungan. Dalam tahapan ini anak biasanya cenderung mempertimbangkan apakah ia akan bergabung atau tidak.

Anak mulai memperhatikan orang lain di sekitar mereka selama bermain. Ini dianggap sebagai permainan penonton selama dua sampai dua setengah tahun. Pada tahap ini anak menghabiskan sebagian besar waktunya untuk mengamati anak-anak lain bermain. Anak mengamati anak-anak dan/atau kelompok anak-anak tertentu. Mereka akan dekat dengan anak-anak lain tetapi tidak bergabung. Mereka akan berdiri, duduk dengan jarak bicara dari anak-anak lain. Motivasi bersosialisasi murni hanya untuk mengamati permainan orang lain.

Orang tua mungkin menemukan bahwa anak akan terlibat dalam bentuk-bentuk interaksi sosial, seperti percakapan, mengajukan pertanyaan, memberikan saran, tanpa benar-benar bergabung dalam kegiatan tersebut. Mereka tidak secara terang-terangan memasuki permainan. Mereka bukan peserta aktif dalam permainan di sekitar mereka, melainkan sebagai penonton dan pengamat. Anak belajar



dengan mengamati orang lain. Mereka tertarik pada orang lain tetapi mungkin belum siap untuk bergabung. Anak-anak yang melalui tahap penonton (atau “pengamat”) dapat terlibat secara mental tanpa potensi intimidasi untuk benar-benar berada di tengah-tengah banyak hal. Tahap bermain ini sering berjalan bersamaan dengan bermain soliter.


d) *Parallel Play*

Pada tahapan ini, anak menggunakan jenis permainan yang sama dengan temannya meskipun anak melakukan permainan secara terpisah dengan anak lain. Tahapan ini umumnya dilakukan oleh anak-anak di masa awal sekolah.

Permainan paralel sangat penting untuk rentang usia dua setengah sampai tiga tahun karena membantu anak-anak untuk belajar pada teman sebaya, keterampilan observasi, bekerja sama dan bergaul dengan orang lain serta bekerja secara mandiri. Permainan paralel merupakan langkah awal yang penting dalam mempelajari cara berinteraksi dengan orang lain. Permainan paralel adalah tahap bermain yang akan mereka lalui dimana anak-anak berada dekat satu sama lain tetapi tidak bermain satu sama lain. Tahap bermain ini umumnya berumur 2-3 tahun.

Misalnya, jika ada dua anak berusia 18 bulan dengan mainan serupa di dekat satu sama lain di ruangan yang sama, Orang tua akan melihat bahwa mereka tampaknya tidak terlalu memperhatikan satu sama lain, tetapi mereka telah memperhatikan satu sama lain hanya tidak berada di tempat yang sama untuk bermain 'bersama'. Tidak seperti anak yang lebih besar, yang berinteraksi dan berkomunikasi secara langsung, balita bermain bermasa-sama dengan anak/balita lainnya. Meskipun mereka mungkin tampak bermain secara mandiri, anak-anak seusia ini saling mengawasi. Mereka suka menjadi bagian dari suatu kelompok, tetapi mereka masih egosentris, sehingga mereka tidak perlu berinteraksi.

Permainan paralel sering kali merupakan langkah awal dalam membentuk hubungan sosial yang kuat di luar keluarga. Seorang anak mungkin terlibat dalam kegiatan serupa atau kegiatan yang sama sekali berbeda dengan anak-anak di sekitar mereka, tetapi mereka menikmati berada di sekitar orang lain seusia mereka. Meskipun tampaknya mereka tidak peduli dengan kehadiran anak-anak lain, kehadiran mereka adalah kunci untuk tahap ini dan perkembangan mereka. Selain itu, mencoba memisahkan anak-anak dari orangtuanya, dengan memantau anak bermain dari jarak jauh sangat penting bagi perkembangan anak. Dengan demikian, Elemen kunci dari permainan



paralel adalah anak-anak bermain berdampingan, dan menonton serta mendengarkan satu sama lain. Ini adalah bagian penting dari proses sosialisasi. Pada usia ini mereka tertarik pada mainan yang sama walau belum bermain bersama-sama.

e) *Assosiative Play*

Bermain asosiasi umumnya terjadi sekitar 3-4 tahun dan anak terlibat bermain dalam aktivitas terpisah tetapi dengan bantuan orang lain mereka dapat bermain dalam permainan yang sama. Permainan asosiatif sedikit berbeda dengan permainan paralel karena ketika mereka bermain secara terpisah satu sama lain, mereka juga terlibat dengan apa yang dilakukan orang lain. Seorang anak dalam tahap asosiatif bermain dengan anak-anak lain, namun ketika mereka terlibat dalam bermain dengan orang lain mereka belum pada tahap untuk berpartisipasi dalam kelompok. Dengan kata lain, mereka akan bermain bersama dalam permainan/aktivitas yang sama tetapi tidak harus bekerja sama. Anak-anak akan mulai berinteraksi melalui berbicara, meminjam dan bergiliran dengan mainan, tetapi setiap anak bertindak sendiri. Komunikasi tersebut menyangkut kegiatan umum yang umumnya terbatas pada peminjaman dan peminjaman bahan permainan.

Selama bermain asosiasi, anak yang lebih besar segera muncul sebagai pemimpin atau pengatur. Semua yang terlibat dalam permainan berada dalam aktivitas yang sama. Pada jenis permainan ini tidak ada pembagian kerja, jadi tidak ada pengaturan kegiatan.

f) *Cooperative Play*

Pada tahapan ini, permainan sudah diterapkan untuk mencapai suatu tujuan seperti permainan dokter-dokteran, penjual dan pembeli dan lainnya. Anak sudah mulai memiliki interaksi sosial yang teratur dan adanya pembagian tugas yang jelas dalam permainan. Meskipun tahap bermain ini banyak dilakukan oleh anak Sekolah Dasar, tetapi anak taman kanak-kanak dapat menerapkannya secara sederhana. Permainan yang memerlukan kerjasama melatih kompetisi dan kerja sama mereka.

Menurut Jean Piaget (1962), sesuai dengan tahapan perkembangan kognisi atau daya pikir anak, maka tahapan bermain anak adalah sebagai berikut:

a) *Sensory Motor Play* (\pm 3-4 bulan sampai 1/2 tahun)

Bermain dimulai pada periode perkembangan kognitif sensori motor, sebelum usia 3-4 bulan. Namun kegiatan yang dilakukan belum dapat dikategorikan sebagai kegiatan bermain, karena gerakan atau kegiatan yang

dilakukan hanya merupakan pengulangan dari hal-hal yang dilakukan sebelumnya disebut *reproductive assimilation*.



Gambar 5.1. Permainan *Sensory Motor*

(Sumber. <https://sensoryprocessingdisorderparentsupport.com/>)

Kegiatan bermain yang dilakukan bukan sebatas pengulangan tetapi sudah disertai dengan variasi terjadi pada usia 7-11 bulan. Misalnya anak bermain lompat tali, dilakukan berulang dengan berbagai variasi. Sedangkan percobaan atau eksperimen aktif terjadi pada usia 18 bulan. Contohnya anak yang bermain dengan botol bekas dan sepotong kayu, secara tidak sengaja memukul botol dari sisi yang berbeda. Ternyata menimbulkan suara berbeda, sehingga dari pengalaman ini ia mendapat pengetahuan baru.

b) *Symbolic* atau *Make Believe Play* ($\pm 2-7$ tahun)

Merupakan ciri periode pra-operasional yang terjadi antara usia 2-7 tahun yang ditandai dengan bermain khayal atau fantasi dan bermain pura-pura. Misalnya menggunakan sapu lidi sebagai kuda-kudaan, menggunakan bekas bungkus permen sebagai uang. Bermain simbolik juga berfungsi untuk mengasimilasikan dan mengkonsolidasikan (menggabungkan) pengalaman emosional anak.



Gambar 5.2. Permainan *Symbolic Play*

(Sumber. <https://babysparks.com/>)

c) *Social Play Games with Rules* (± 8 tahun-11 tahun)

Proses bermain tahap yang tertinggi disertai penggunaan simbol dan lebih banyak diwarnai oleh nalar, logika yang bersifat obyektif, terjadi pada rentang usia 8-11 tahun. Keterlibatan anak pada permainan dengan peraturan menjadi lebih banyak.



Gambar 5.3. Permainan *Social Play with Rules*
(Sumber. <https://www.teachstarter.com/>)

d) *Games With Rules & Sports* (11 tahun keatas)

Olahraga merupakan jenis permainan meskipun terlihat kaku dan dibatasi oleh aturan yang ketat dibandingkan dengan jenis permainan games. Tujuan utama permainan ini bukan hanya memperoleh kesenangan tetapi keinginan untuk meraih kemenangan serta memperoleh hasil kerja yang baik.



Gambar 5.4. *Games with Rules*
(Sumber. <http://blog.novanatural.com/>)

Elizabeth Hurlock (1981) menyatakan bahwa tahapan bermain terdiri dari empat tahapan yaitu:

a) Tahap Penjelajahan (*Exploratory stage*)

Ciri khasnya adalah kegiatan mengenai obyek atau orang lain, mencoba menjangkau atau meraih benda yang ada di dekatnya dan

mengamati.

b) Tahap Mainan (*Toy Stage*)

Antara usia 2-3 tahun anak biasanya hanya mengamati alat mainannya. Proses imajinasi anak menganggap benda mainannya hidup, berinteraksi, bercakap-cakap dan sebagainya. Tahap ini mencapai puncaknya pada usia 5-6 tahun. Contohnya bermain dengan binatang dan mengajaknya berbicara seolah-olah lawan bicaranya mengerti yang dikatakannya.

c) Tahap Bermain (*Play Stage*)

Pada tahap ini anak mulai bermain dengan peralatan permainan yang semakin banyak sehingga ia mulai mengenal berbagai macam alat permainan. Anak bermain dengan alat permainan yang lama kelamaan berkembang menjadi *games*, olah raga, dan bentuk permainan yang dilakukan oleh orang dewasa.

d) Tahap Melamun (*Daydream Stage*)

Tahap ini diawali saat anak mendekati masa puber. Saat ini anak sudah mulai kurang berminat terhadap kegiatan bermain yang tadinya mereka sukai dan mulai banyak menghabiskan waktunya untuk melamun atau berkhayal. Lamunan mereka seputar perilaku yang dirasakan kurang adil dari orang lain.

Rubén, Fein, Vandenberg (1983) dan Smilansky (1968) mengemukakan bahwa tahapan perkembangan bermain kognitif anak adalah sebagai berikut:

a) Bermain Fungsional (*Functional Play*)

Bermain seperti ini biasanya tampak pada anak berusia 1-2 tahunan berupa gerakan yang bersifat sederhana dan berulang-ulang. Kegiatan bermain ini dapat dilakukan dengan atau tanpa alat permainan. Misalnya: melompat-lompat di kasur, mendorong dan menarik mobil-mobilan, bermain plastisin—meskipun mereka tidak tahu apa yang dibentuk



Gambar 5.5. Contoh *Functional Play*
(Sumber. www.hanen.org)

b) Bermain konstruksi (*Constructive Play*)

Bermain membangun sudah dapat terlihat pada anak berusia 3-6 tahun. Dalam kegiatan bermain ini anak membentuk sesuatu, menciptakan sesuatu sebagai penyaluran idenya tertentu dengan alat permainan yang tersedia. Misalnya: membuat bangunan dengan balok kayu atau potongan lego, menggambar, menyusun puzzle.



Gambar 5.6. *Constructive Play*

(Sumber. <https://shyneschool.com/>)

c) Bermain Pura-pura (*Make-believe Play*)

Kegiatan bermain pura-pura mulai banyak dilakukan anak berusia 3-7 tahun. Dalam bermain pura-pura dengan menirukan aktivitas orang yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari. Dapat juga anak melakukan peran imajinatif memainkan tokoh yang dikenalnya melalui film kartun atau dongeng. Misalnya: berdagang, polisi, dokter, dan tokoh anak.



Gambar 5.7. Contoh *Make Believe Play*

(Sumber. <https://www.budsies.com/>)

d) Permainan aturan (*Games with Rules*)

Permainan aturan umumnya sudah dapat dilakukan anak usia 6-11 tahun. Pada kegiatan bermain, anak mulai memahami dan bersedia mematuhi aturan permainan. Aturan permainan pada awalnya diikuti anak berdasarkan yang diajarkan orang lain. Lambat laun anak memahami bahwa aturan itu dapat dan boleh diubah sesuai kesepakatan orang yang terlibat dalam permainan, asalkan tidak terlalu menyimpang

jauh dari aturan umumnya. Misalnya: main kasti, galasin atau gobak sodor, ular tangga, monopoli, kartu, bermain tali dan semacamnya.



Gambar 5.8. Contoh *Games with Rules*
(Sumber. <https://www.playattune.com/>)

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain menurut Rubin, Fein, Vandenberg dan Smilansky merupakan aktivitas yang dimulai dari kegiatan sederhana berangsur-angsur ke kegiatan yang kompleks (rumit). Penerapan peraturan dalam permainan bertujuan untuk memperoleh kesenangan. Kegiatan bermain ini dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak.

Tahapan Perkembangan Bermain Ditinjau dari Alat Permainan

Menurut Hillary Hettinger Steiner terdapat tahapan-tahapan bermain ditinjau dari alat permainannya, yaitu:

Alat Permainan	Usia	Keterangan
Bola	6 Bulan	Bayi senang memandangi bola, suka memegang dan merasakan permukaan bola, jadi pilih saja bola dengan tekstur menarik seperti bordir atau dari karet yang lentur.
	12 Bulan	Anak bisa duduk di lantai dan mendorong bola ke depan-ke belakang bersama. Anak mungkin juga sudah bisa melempar bola sebagai pemuas kesenangannya.
	18 Bulan	Anak menunjukkan kemajuan melempar bola dengan menggunakan dua tangan dan menyukai saat mengoper bola
	2 Tahun	Anak sudah semakin berkembang dan mulai memahami teknik dasar permainan bola. Anak mulai



		menendang dan menggiring bola.
	3 Tahun	Anak sudah mulai menendang dan menggiring bola ke arah lawan serta mulai dapat menangkap bola yang lebih besar.
Balok Kayu	6 Bulan	Bayi suka menggigit-gigit balok dan senang meraih dan menggenggamnya.
	12 Bulan	Anak membuat bunyian dengan membenturkan balok kayu dan mengoyak atau menghancurkan balok kayu yang sudah disusun oleh orang dewasa.
	18 Bulan	Anak sudah bisa menumpukkan beberapa balok kayu secara seimbang.
	2 Tahun	Anak mulai menyusun balok kayu berdasarkan warna dan mulai berimajinasi dengan balok kayu untuk membentuk permainan lainnya seperti rumah-rumahan atau mobil-mobilan.
	3 Tahun	Banyak struktur yang mulai terbentuk dengan balok kayu seperti mulai membuat terowongan, jembatan ataupun banteng.
Krayon	6 Bulan	Bayi masih terlalu kecil untuk bermain dengan krayon.
	12 Bulan	Anak mulai dapat memegang dan menggenggam krayon serta membuat gambar secara tidak beraturan
	18 Bulan	Anak mulai meniru orang dewasa menggambar.
	2 Tahun	Anak menikmati duduk bersama satu set krayon dan kertas lalu mulai menggambar.
	3 Tahun	Anak mulai menggambar lingkaran, bujur sangkar dan persegi empat serta mulai memuat satu atau lebih gambar anggota badan dan mulai meniru membuat huruf kapital dan memulai mengenal beberapa warna.
Boneka Binatang	6 Bulan	Semua tentang mengenali tekstur menyentuh dan mengulum benda yang bentuknya lentur seperti boneka karet atau gelang karet.
	12 Bulan	Anak mempunyai mainan kesayangannya seperti boneka dan akan membawanya kemana saja termasuk akan tidur. Anak tidak dapat tidur tanpa



		mainan kesayangannya.
	18 Bulan	Anak mulai menirukan beberapa suara binatang seperti mengaum, berkotek, mengeong, dan membuat variasi suara binatang sesuai bentuk binatang mainannya
	2 Tahun	Anak mulai bermain pura-pura seperti mempraktikkan permainan seperti mengajak bonekanya jalan-jalan atau memberi wortel pada boneka kelinci.
	3 Tahun	Anak mulai menciptakan dunia yang unik dan imajinatif.
Puzzle Sederhana	6 Bulan	Bayi suka bermain memindahkan kepingan <i>puzzle</i> berpindah-pindah tangan yang satu ke tangan yang lain, dan memasukkannya ke dalam mulut seperti biskuit.
	12 Bulan	Pada usia ini, anak senang menaburkan kepingan <i>puzzle</i> hingga terjatuh berserakan di lantai. Mereka juga dapat mencopot kepingan <i>puzzle</i> .
	18 Bulan	Berbantuan orang lain, anak dapat menyusun kepingan <i>puzzle</i> .
	2 Tahun	Anak dapat menyusun <i>puzzle</i> secara sederhana dan dapat menyelesaikan <i>puzzle</i> beberapa keping secara sederhana.
	3 Tahun	Kemampuan merangkai <i>puzzle</i> sederhana yang lebih banyak kepingan dari sebelumnya sudah mulai nampak.
Instrumen t Musik	6 Bulan	Bayi akan sangat senang memukul beberapa alat seperti drum mainan tanpa tujuan.
	12 Bulan	Bayi senang menganggukkan kepala setiap kali terdengar bunyi perkusi <i>drum</i> , <i>xylophone</i> , atau panci dan wajan.
	18 Bulan	Anak suka menepuk-nepukkan tangannya dan menggoyangkan tangannya mengikuti musik tetapi belum mampu mengikuti irama. Mereka juga senang memukul kayu atau tongkat di sekitarnya.

	2 Tahun	Anak akan menirukan orang dewasa memainkan berbagai jenis alat musik seperti menekan <i>tuts</i> piano, petik gitar, atau tabuh <i>drum</i> .
	3 Tahun	Anak akan menikmati meniup alat musik tiup, seperti seruling atau harmonika jika ia menyukai musik.

g) Peran Orangtua dan Guru dalam Kegiatan Bermain

Peran orang tua dan guru dalam kegiatan bermain dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Fasilitator Bermain

Kebanyakan anak tidak membutuhkan bantuan orangtua atau guru untuk terlibat dalam permainan bebas. Dengan alat peraga, ruang, dan waktu yang tepat mereka dapat bermain dengan bebas tanpa bimbingan orang dewasa. Namun, ada kalanya anak membutuhkan guru untuk membantu memfasilitasi pengalamannya.

Sebagian besar anak-anak sibuk terlibat dalam permainan imajinatif dan kooperatif di berbagai pusat tetapi sebagian berlarian di sekitar ruangan saling mengejar. Seandainya kita berada di luar kegiatan ini akan baik-baik saja. Tetapi ketika mereka berlarian di dalam ruangan, mereka sering mengganggu dan mengganggu permainan bebas anak-anak lain. Dalam hal itu, orang dewasa sangat berperan untuk mengatur kegiatan bermain anak, agar anak memahami dan melakukan hal-hal yang mampu meningkatkan kemampuannya dan juga tidak membahayakan dirinya maupun orang lain.

2. Pendukung Bermain (*Play Supporter*)

Selama bermain bebas, guru menghabiskan sebagian besar waktu sebagai pendukung permainan. Guru akan mengunjungi setiap sentra dan berbicara dengan anak-anak tentang permainan mereka dan menawarkan dukungan jika diperlukan. Anak-anak biasanya membutuhkan bantuan pemecahan masalah bagian dari struktur mereka. Guru perlu berhati-hati. Waktu bermain adalah waktu terbaik bagi anak-anak untuk menyelesaikan banyak masalah, tetapi terkadang dukungan dari orang dewasa selama bermain membantu memberikan pengalaman.

3. Penilai Bermain (*Assessor Pay*)

Banyak guru mengamati anak-anak bermain, namun guru perlu fokus pada bagaimana menggunakan permainan untuk menilai kemampuan anak-anak dan merencanakan kegiatan. Keistimewaan

dari penilaian berbasis permainan adalah bahwa penilaian tersebut berfokus pada apa yang dapat dilakukan dengan baik oleh anak-anak daripada sebagian besar penilaian yang memotret apa yang tidak dapat dilakukan oleh anak-anak. Anak-anak senang melakukan penilaian berbasis permainan pada pengalaman lapangan dan mereka belajar banyak tentang bagaimana anak-anak berkembang dan belajar dan betapa pentingnya permainan bebas bagi lingkungan yang sesuai dengan perkembangan.

Kontekstualisasi Nilai Moderasi Beragam

Indikator Moderasi Beragama	Sub indikator	Penguatan dalam Proses Pembelajaran
<i>Ishlah</i> (kreatif Inovatif)	kreatif, inovatif, dan mandiri	Guru memberi dukungan kepada anak untuk dapat mengekspresikan perasaan, ide, keinginan dalam bentuk pernyataan atau kalimat yang disampaikan. Bisa juga melalui karya dengan memanfaatkan media yang disediakan oleh guru.
<i>I'tiraf al-'Urf</i> (ramah terhadap Kebudayaan local)	Menghargai dan memanfaatkan permainan tradisional	Guru menyediakan berbagai media dan alat main yang dapat memprovokasi anak untuk melakukan kegiatan main. Guru memberi beberapa kegiatan main yang dapat dipilih oleh anak, sehingga anak dapat mengembangkan potensi kreativitasnya melalui ragam media yang disediakan guru



KEGIATAN BELAJAR 2

ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE)

Capaian Pembelajaran Mata Kegiatan

Menguasai struktur keilmuan, materi ajar dan pola pikir guru kelas Raudhatul Athfal (RA) yang berkategori *advanced materials* secara bermakna. Dapat menjelaskan aspek “apa” (konten), “mengapa” (filosofi), “bagaimana” (penerapan) dan “untuk apa” (manfaat atau makna) suatu hal dalam kehidupan sehari-hari;

Sub Capaian Pembelajaran Mata Kegiatan

1. Mampu menganalisis penggunaan APE dalam pembelajaran PAUD
2. Mampu merumuskan penggunaan APE dalam pembelajaran PAUD

Pokok-Pokok Materi

1. Definisi APE
2. Karakteristik APE PAUD
3. Fungsi APE
4. Syarat Penggunaan APE
5. Prosedur Pembuatan APE
6. Jenis-Jenis APE
7. Manfaat APE


Uraian Materi

A. Definisi Alat Permainan Edukatif

Kegiatan belajar anak di lembaga PAUD dilakukan melalui bermain. Bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat digemari oleh anak. Kegiatan bermain pada anak itu sendiri merupakan belajar yang dilakukan tanpa disadari. Istilah tersebut dikenal dengan bermain seraya belajar. Melalui bermain anak-anak dapat melakukan kegiatan yang merangsang dan mendorong pengembangan aspek-aspek kemampuan dan potensi yang telah dimiliki anak. Anak belajar mulai dari objek nyata, maka dari itu agar bermain anak lebih bermakna dan hasilnya baik harus ditunjang dengan sarana atau alat permainan yang mengembangkan kemampuan anak.

Kegiatan bermain pada anak akan lebih menarik jika dilakukan lebih banyak menggunakan alat. Alat permainan yang digunakan dibuat khusus untuk kegiatan bermain seperti boneka, mobil-mobilan dan lain-lain yang dijual di toko-toko mainan. Selain itu ditemukan juga alat permainan sendiri dengan menggunakan bahan-bahan yang ada di sekitar rumah seperti mainan dari kulit jeruk, pistol-pistol dari pelepah pisang dan sebagainya.

Berdasarkan uraian tersebut, yang dimaksud alat permainan itu adalah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi kebutuhan bermainnya




untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangannya. Alat permainan untuk anak dalam pengadaannya selain dapat dibeli di toko mainan, juga dapat digali dan dikumpulkan dari yang terdapat di rumah atau di lingkungan tempat tinggal. Alat permainan yang dimaksud misalnya bola sepak dari plastik, mobil-mobilan, kapal-kapalan, pistol-pistolan, boneka, tiruan alat-alat memasak dan lain sebagainya.

Perbedaan antara alat permainan yang biasa dengan alat permainan edukatif adalah bahwa pada alat permainan edukatif terdapat unsur perencanaan pembuatan secara mendalam dengan mempertimbangkan karakteristik anak dan mengaitkannya pada pengembangan berbagai aspek perkembangan anak. Sedangkan alat permainan biasa dibuat dengan tujuan yang berbeda, mungkin saja hanya dalam rangka memenuhi kepentingan bisnis semata tanpa adanya kajian secara mendalam tentang aspek-aspek perkembangan anak.

Secara umum, Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan alat-alat permainan yang dirancang dan dibuat untuk menjadi sumber belajar anak-anak usia dini agar mendapatkan pengalaman belajar. Pengalaman ini akan berguna untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak yang meliputi aspek fisik/motorik, emosi, sosial, bahasa, kognitif dan moral. Alat Permainan Edukatif dapat mengoptimalkan perkembangan anak disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangannya. Pada dasarnya proses perkembangan anak dalam kegiatan bermain, kita akan menemukan dua istilah yang berbeda yakni Sumber Belajar (*Learning Resources*) dan Alat Permainan (*Educational Toys and Games*). Alat permainan maupun sumber belajar akan berkembang sesuai dengan perkembangan budaya dan teknologi. Oleh karena itu akan banyak sumber belajar dan alat permainan yang baru.

Aktivitas bermain bagi anak membutuhkan berbagai alat permainan yang mengandung unsur atau nilai edukatif. Alat permainan yang bersifat mendidik dalam pendidikan anak usia dini dikenal dengan istilah Alat Permainan Edukatif (APE). Alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, mengetuk, menyempurnakan suatu desain atau menyusun sesuai bentuk utuhnya. Sedangkan Alat permainan edukatif merupakan alat yang bisa merangsang aktivitas bermain dan dapat menstimulasi serta mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak. APE adalah permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan, sekaligus alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini. APE tidak harus bagus dan selalu dibeli di toko, hasil buatan sendiri/alat permainan tradisional



pun dapat digolongkan sebagai APE asalkan memenuhi syarat untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, menarik, dapat dimainkan dengan berbagai variasi, tidak mudah rusak, dan dapat diterima oleh semua kebudayaan.

B. Karakteristik Alat Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif untuk anak TK dapat diamati dari beberapa ciri yang dipenuhinya sebagai berikut:


- Alat permainan tersebut ditujukan untuk anak TK
- Difungsikan untuk mengembangkan berbagai perkembangan anak TK
- Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek
- Pengembangan atau bermanfaat multiguna
- Aman atau tidak berbahaya bagi anakl
- Dirancang untuk mendorong aktifitas dan kreatifitas anak
- Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan mengandung nilai Pendidikan

C. Fungsi Alat Permainan Edukatif

Sementara itu, alat permainan edukatif (APE) untuk anak dirancang dengan pemikiran yang mendalam sesuai dengan karakteristik anak dan disesuaikan dengan rentang usia anak. Alat-alat permainan yang dikembangkan memiliki berbagai fungsi dalam mendukung penyelenggaraan proses belajar anak sehingga kegiatan dapat berlangsung dengan baik dan bermakna serta menyenangkan bagi anak. Adapun fungsi-fungsi alat permainan edukatif sebagai berikut:

Pertama, menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak dalam proses pemberian rangsangan guna meningkatkan kemampuan anak. Sebagaimana diketahui bahwa kegiatan bermain banyak menggunakan alat, dengan penggunaan alat-alat permainan tersebut anak-anak tampak sangat menikmati kegiatan belajar karena banyak hal yang mereka peroleh melalui kegiatan belajar tersebut.

Kedua, menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak yang positif. Dalam suasana yang menyenangkan, anak akan mencoba melakukan berbagai kegiatan yang mereka sukai dengan cara menggali dan menemukan sesuai yang ingin mereka ketahui. Kondisi tersebut sangat mendukung anak dalam mengembangkan rasa percaya diri dalam melakukan kegiatan. Alat permainan edukatif memiliki fungsi yang sangat strategis sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari kegiatan anak dalam melakukan kegiatan-kegiatannya sehingga rasa percaya diri dan citra diri berkembang secara wajar.



Misalnya pada kegiatan menyusun balok-balok menjadi suatu bentuk bangunan tertentu, pada saat tersebut ada suatu proses yang dilalui anak sehingga anak mengalami suatu kepuasan setelah melampaui suatu tahap kesulitan tertentu yang terdapat dalam alat permainan. Proses-proses memecahkan masalah yang terdapat dalam permainan itu, akan dapat mengembangkan rasa percaya dimana anak merasakan bahwa tiada suatu kesulitan yang tidak ditemukan penyelesaiannya.


Ketiga, memberikan stimulus dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar. Pembentukan perilaku melalui pembiasaan dan pengembangan kemampuan dasar merupakan fokus pengembangan pada anak usia dini. Alat permainan edukatif dirancang dan dikembangkan untuk memfasilitasi kedua aspek pengembangan tersebut. Sebagai contoh pengembangan alat permainan dalam bentuk boneka tangan akan dapat mengembangkan kemampuan berbahasa anak karena ada dialog dari tokoh-tokoh yang diperankan boneka tersebut, anak memperoleh pengetahuan tentang berbagai hal yang disampaikan melalui tokoh-tokoh boneka tersebut, dan pada saat yang sama anak-anak memperoleh pelajaran berharga mengenai karakteristik dan sifat yang dimiliki oleh para tokoh yang disimbolkan oleh boneka-boneka tersebut.

Keempat, memberikan kesempatan anak bersosialisasi, berkomunikasi dengan teman sebaya. Alat permainan edukatif berfungsi memfasilitasi anak-anak mengembangkan hubungan yang harmonis dan komunikatif dengan lingkungan di sekitar misalnya dengan teman-temannya. Ada alat-alat permainan yang dapat digunakan bersama-sama antara satu anak dengan anak yang lain misalnya anak-anak menggunakan botol suara secara bersama-sama dengan suara yang berbeda sehingga dihasilkan suatu irama yang merdu hasil karya anak-anak. Untuk menghasilkan suatu irama yang merdu dengan perbedaan botol-botol suara tersebut perlu kerjasama, komunikasi dan harmonisasi antar anak sehingga dihasilkan suara yang merdu.

D. Syarat Penggunaan Alat Permainan Edukatif

Pada dasarnya bentuk dan jenis permainan edukatif tidak terbatas, namun perlu diperhatikan bahwa dalam memilih permainan edukatif orang tua perlu mempertimbangkan hal-hal berikut.

1. Usia dan minat anak. Agar bermain benar-benar berfungsi sebagai bagian yang sangat penting bagi tumbuh kembang anak, jadi tidak justru menghambat tumbuh kembang mereka.
2. Keamanan dari permainan tersebut (tidak tajam, tidak ada bagian-bagian yang dapat melukai anak dan tidak mengandung zat yang berbahaya).

- 
3. Pentingnya keterlibatan orang tua atau anggota keluarga dalam proses bermain, agar dapat melindungi mereka dari hal-hal yang dapat merugikan tumbuh kembang mereka atau dari hal-hal yang mematikan kreativitas atau minat anak terhadap lingkungan.
 4. Tidak selalu permainan yang mahal lebih edukatif dari permainan yang sederhana.
 5. Mudah dibongkar pasang. Alat permainan yang mudah dibongkar pasang, dapat diperbaiki sendiri, lebih ideal daripada mobil-mobilan yang dapat bergerak sendiri. Alat-alat permainan yang dijual di toko-toko (built-in) lebih banyak menjadi bahan tontonan daripada berfungsi sebagai alat permainan. Anak-anak tidak tertarik oleh bagus dan sempurnanya alat-alat permainan yang diproduksi di pabrik tersebut.
 6. Dapat mengembangkan daya fantasi. Alat permainan yang sifatnya mudah dibentuk dan diubah-ubah sangat sesuai untuk mengembangkan daya fantasi, yang memberikan kepada anak kesempatan untuk mencoba dan melatih daya-daya fantasinya. Sesuai dengan ajaran pendidikan modern, alat-alat yang dapat menunjang perkembangan fantasi itu misalnya bak pasir, tanah liat, kertas dan gunting. Jumlah alat-alat itu masih dapat ditambah lagi dengan kapur berwarna, papan tulis dan sebagainya (Abdul Khobir, 2009: 203)

Selain itu, Alat Permainan Edukatif juga harus memenuhi syarat-syarat sebagai berikut


- Mudah, yaitu mudah membuatnya, mudah memperoleh bahan dan alat, serta mudah digunakan oleh anak didik.
- Aman, yaitu tidak membahayakan anak, baik dari segi bahan dan bentuk.
- Murah, artinya pengadaan biaya dengan serendah mungkin.
- Asyik, nyaman digunakan anak.


E. Prosedur Pembuatan APE

Prosedur pembuatan APE dapat dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Guru mengkaji dan memahami karakteristik anak yang ada di lembaga PAUD.

Jika guru akan membuat APE maka guru perlu terlebih dahulu memahami karakteristik anak yang menjadi sasaran pembuatan APE yang dilakukan. Setiap anak pada hakekatnya mempunyai karakteristik yang berbeda-beda, maka guru perlu menentukan secara khas siapa sesungguhnya anak yang akan kita layani dengan APE tersebut.

- 
- b. Guru menelaah program kegiatan dan tujuan belajar anak.
Langkah selanjutnya yang harus diperhatikan guru dalam pembuatan alat permainan adalah menelaah program kegiatan dan tujuan belajar anak. Program kegiatan dan tujuan belajar anak yang dimaksud adalah kurikulum yang digunakan di lembaga PAUD. Di dalam kurikulum telah secara jelas dan gamblang disajikan mengenai rumusan kemampuan atau kompetensi dan penjabarannya berupa indikator-indikator kemampuan yang harus dicapai atau diperoleh oleh anak. Rumusan kompetensi dan indikator-indikator yang terdapat di dalam kurikulum harus ditelaah dan difahami oleh guru sehingga guru memperoleh pemahaman yang utuh mengenai apa saja yang harus dicapai oleh anak usia dini melalui kegiatan belajar/ bermainnya. Dengan pemahaman yang memadai mengenai isi program kegiatan dan tujuan belajar anak akan memudahkan guru dalam membuat alat permainan edukatif dan disisi lain APE yang dibuat menjadi efektif untuk mengembangkan kemampuan anak.
- c. Memilih isi/tema dan tujuan belajar dari tema tersebut
Langkah berikutnya yang dilakukan guru dalam pembuatan APE adalah memilih tema dan yang terdapat di dalam kurikulum PAUD atau tema yang dirancang sendiri. Tema adalah alat yang digunakan untuk mencapai berbagai aspek perkembangan anak. Sebenarnya penentuan tema tersebut tidak harus selalu terpaku pada tema-tema yang terdapat di dalam kurikulum, guru dapat membuat dan mengembangkan tema sendiri.
- d. Menginventarisasi APE yang sudah ada dan menelaah apakah APE tersebut telah sesuai dengan kurikulum atau belum.
Proses ini penting dilakukan guru sehingga guru dapat mengetahui APE apa saja yang sebenarnya sangat penting dan harus dibuat oleh guru. Seringkali guru membuat APE yang sudah ada dan sebenarnya tidak diperlukan lagi sementara yang belum ada terabaikan.
- e. Menentukan jenis APE yang akan dibuat dan dikembangkan.
Setelah dilakukan inventarisasi terhadap berbagai APE yang telah ada di lembaga PAUD, guru akan mengetahui secara pasti apa saja APE yang dibutuhkan untuk kegiatan belajar anak. Dalam kenyataannya berdasarkan daftar kebutuhan yang dibuat seringkali APE yang harus dibuat sangat banyak jumlahnya dan semuanya ingin kita buat. Hal tersebut tentunya kurang realistis sehingga harus ditentukan prioritas pembuatan APE yang benar-benar penting atau krusial untuk dipenuhi.
- f. Membuat rancangan untuk pembuatan alat permainan
Jika APE yang akan dibuat telah ditentukan maka selanjutnya guru membuat rancangan atau desain alat permainan tersebut untuk



memudahkan dalam pembuatannya. Dalam rancangan pembuatan APE tersebut biasanya dikemukakan aspek perkembangan anak yang dapat dikembangkan melalui APE tersebut, Alat dan bahan pembuatan yang dibutuhkan, teknik pembuatan dan bagaimana cara menggunakannya.

g. Menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan

Pada tahap berikutnya berdasarkan rancangan yang telah ada, guru mempersiapkan alat dan bahan-bahan yang diperlukan sehingga pada saat proses pembuatan tidak menghadapi kendala dan dapat dilakukan sesuai rencana. Ketersediaan alat dan bahan ini akan sangat menunjang pembuatan alat permainan edukatif yang dibutuhkan oleh lembaga PAUD.

h. Membuat alat permainan sesuai dengan rencana atau sesuai dengan kondisi alat dan bahan yang ada.

Pada tahap ini apa yang telah menjadi rencana dilaksanakan dengan mengikuti prosedur pembuatan yang telah ditentukan. Pada tahap ini ide dan rencana dilaksanakan dengan memanfaatkan alat dan bahan yang telah dipilih. Kejelian dan kreativitas guru akan sangat mendukung dihasilkannya alat permainan yang benar-benar sesuai dengan kebutuhan lembaga PAUD.

i. Memeriksa hasil pembuatan alat permainan, apakah sesuai atau benar telah menghasilkan alat permainan edukatif.

Setelah guru membuat alat permainan edukatif tertentu, guru masih perlu mengecek apakah alat permainan edukatif yang dibuat telah sesuai dengan APE yang diharapkan dalam arti telah memenuhi syarat edukatif, teknis dan estetis. Hal tersebut perlu diperhatikan sebab tidak jarang guru yang membuat alat permainan edukatif, setelah ditelaah belum menghasilkan alat permainan edukatif yang sesuai dengan persyaratan yang ada (standar).

Contoh APE

APE Pengenal Angka Puzzle Siput

Salah satu APE pengenal angka berbentuk puzzle siput APE menarik ini dapat mengenalkan simbol angka kepada anak usia dini baik untuk layanan TK maupun KB. Istilah homoludens yaitu suatu istilah yang menjelaskan bahwa manusia adalah makhluk bermain. Sebagai makhluk bermain dapat tercermin dari perilaku manusia sejak lahir sampai akhir hayatnya.



Gambar 5.9. APE Pengenal Angka (Sumber: PAUD Jateng)

Pada usia dini anak suka bermain, setelah dewasa pun masih suka bermain. Manusia sangat sulit meninggalkan sesuatu yang bernama permainan. Agar permainan yang dimainkan memuat unsur pembelajaran, maka dikenalkanlah alat permainan edukatif bagi anak usia dini salah satunya adalah bentuk puzzle siput yang berguna untuk mengenalkan konsep angka sejak anak masih kecil.

Bahan Membuat APE Siput Pengenal Angka


APE Pengenal angka berbentuk siput ini sangat menarik karena terdiri dari berbagai warna. Ayah bunda dapat membuat APE Siput dari bahan yang aman dan ringan misalnya dari gabus atau styrofoam. Bahan-bahan yang diperlukan antara lain sebagai berikut:

1. Kardus persegi panjang ukuran 27×22 cm;
2. Gabus atau bahan karet ketebalan 1.6 cm (jika tidak ada boleh ditumpuk dan dilem agar menjadi tebal);
3. Cat (terdiri 5 warna misalnya biru, kuning, orange, merah, hijau);
4. Kuas untuk mengecat;
5. Spidol;
6. Lem;
7. Cutter;
8. Gunting.

Cara Membuat APE Pengenal Angka Berbentuk Siput

Bagaimana cara membuat APE Puzzle angka yang satu ini buatlah dengan cara ayah bunda sendiri, sebagai gambaran kami berikan langkah-langkah pembuatan sebagai berikut (yang penting hasil akhirnya mendekati seperti gambar di atas):

1. Pertama gambarlah sebuah siput pada gabus, lalu potonglah bagian luar siput (outline nya saja yang dipotong);
2. Cetaklah outline siput di atas kertas kardus yang sudah diberi warna, lalu outline siput kita tarik garis menggunakan spidol;

- 
3. Potonglah siput gabus mengikuti pola potongan puzzle sebagaimana gambar di atas;
 4. Cetaklah setiap bagian puzzle di atas kardus sehingga nantinya anak akan mudah mencocokkan pola puzzle sampai terbentuk siput;
 5. Untuk lebih memudahkan anak menata puzzle siput ke dalam cetakan pola di atas kardus, setiap gabus pola puzzle kita berikan warna lalu kita tuliskan angka;
 6. Potonglah kardus agar tidak persegi panjang sehingga bentuknya menjadi mengikuti pola siput (lihat gambar).

Manfaat APE Pengenal Angka Puzzle Siput

Ada beberapa manfaat atau kegunaan APE pengenal angka puzzle siput yang menarik ini antara lain adalah

- Untuk mengenalkan simbol angka 1 sampai 10 kepada anak usia dini;
- Melatih daya pikir anak sejak dini;
- Belajar mengenal warna;
- Melatih kemampuan problem solving (penyelesaian masalah).

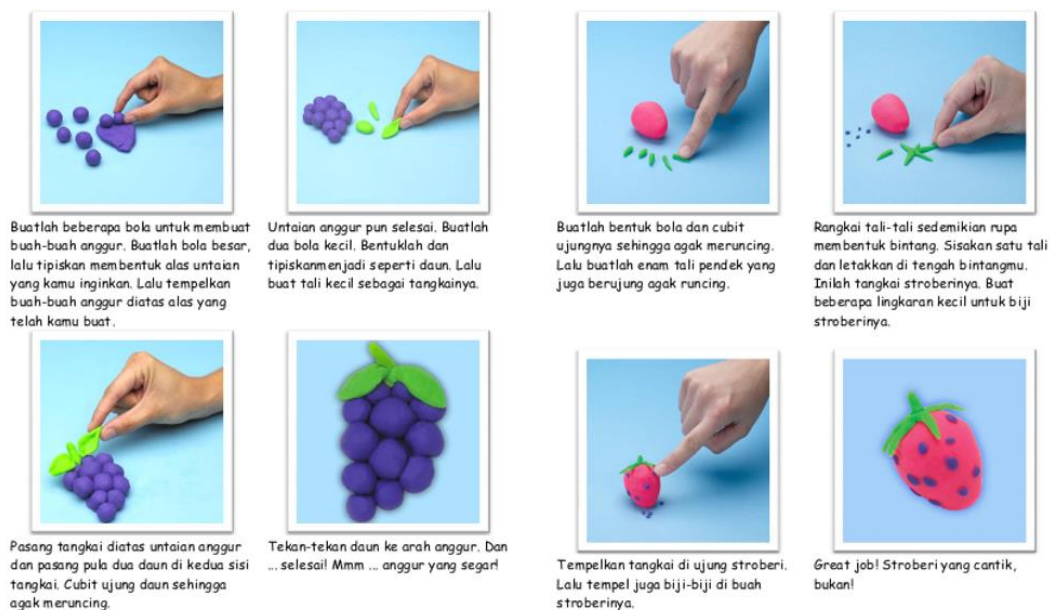
Kumpulan Kreasi Play Dough Membuat Mainan Anak Sendiri

Play dough (play dough) adalah mainan anak sejenis plastisin atau tanah lempung (tanah liat) yang dapat dibentuk sesuai dengan keinginan dan kreatifitas. Mainan playdough ini aman digunakan oleh anak-anak tetapi ayah bunda harus mengawasinya untuk menghindari tertelan.

Berikut ini adalah jenis mainan yang dibahas dalam dalam kumpulan kreasi play dough:

1. Membuat playdough Bola Basket;
2. Membuat playdough Anggur;
3. Membuat playdough Stroberi;
4. Membuat playdough Irisan Jeruk;
5. Membuat playdough Semangka;
6. Membuat playdough Bunga;
7. Membuat playdough Daun;
8. Membuat playdough Daun Semanggi;
9. Membuat playdough Ulat;
10. Membuat playdough Bintang Laut;
11. Membuat playdough Siput;
12. Membuat playdough Sandal Jepit;
13. Membuat playdough Kaus Kaki;
14. Membuat playdough Kuas Melukis;
15. Membuat playdough Pemukul Kasti;
16. Membuat playdough Lipstik;

17. Membuat playdough Sisir;
18. Membuat playdough Istana Pasir;
19. Membuat playdough Iglo;
20. Membuat playdough Kue Kering/Cookies;
21. Membuat playdough Hotdog;
22. Membuat playdough Permen Tongkat;
23. Membuat playdough Kue Mangkok/Cupcake;
24. Membuat playdough Pelangi;
25. Membuat playdough Smiley.



Gambar 5.10. Playdough/plastisin (Sumber: PAUD Jateng)

APE Bahan Bekas – Membuat Gantungan Kunci Bentuk Ikan

Membuat mainan anak edukatif dari bahan bekas berupa gantungan kunci bentuk ikan sederhana. Kali ini kita akan membuat mainan anak edukatif berupa gantungan kunci. Dengan membuat mainan anak ini sang anak akan dituntut memiliki keahlian menganyam sederhana dan mengelem.

Alat dan bahan membuat APE gantungan kunci bentuk ikan:

1. Gunting / Cutter;
2. Lem;
3. Ring kunci untuk dikaitkan ke kunci;
4. Bungkus makanan bekas (misalnya bungkus mi, capucino, milkuat, dll);
5. Pensil dan triplek ukuran 15 x 4 cm (sebagai bahan pembantu).



Gambar 5.11. APE Bahan Bekas (Sumber: PAUD Jateng)

Ambil dua bungkus milkkuat dan gunting sesuai dengan pola. Jika sudah digunting, satukan 2 bungkus tadi dengan cara dianyam seperti pada gambar



Setelah selesai, berikan perekat pada salah satu sisinya, lalu isisilah dengan potongan palstik mie instan yang telah dipotong memanjang seperti mie untuk isi perutnya lalu tutup kembali (seperti gambar A berikut)



Isi sampai terbentuk ikan, tahap terakhir guntinglah untuk membentuk bagian ekor dan sirip berikan mata dan gantungan kunci.



Sumber: PAUD Jateng

Membatik Kertas Tisu - Membuat APE Sederhana

Membatik kertas tisu adalah salah satu cara membuat APE Sederhana untuk dipakai pada kegiatan harian anak usia dini. Pengertian APE atau Alat Permainan Edukatif sendiri adalah merupakan alat permainan yang dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan anak melalui bermain.

Beberapa jenis APE merupakan hasil kreasi guru sendiri yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi lingkungan setempat. Jadi ayah bunda bisa mengkreasikan mainan anak edukatif atau biasa disebut APE semenarik mungkin bagi anak.



Gambar 5.12. Mambatik Kertas Tisu (Sumber: PAUD Jateng)

APE juga dapat dibuat dengan memanfaatkan sumber bahan dari lingkungan dan alam sekitar, dengan pengembangan permainan tradisional secara langsung disesuaikan untuk kebutuhan main anak. APE ini dapat divariasikan dalam kegiatan bermain seperti main peran dan sentra alam

Cara Mambatik Kertas Tisu (Membuat APE Sederhana)

Cara membuat APE dengan mambatik kertas tisu. Bahan yang perlu disiapkan adalah tisu dan spidol dalam berbagai warna.

Cara membuat:

- Lipat kertas tisu, bisa dilipat menjadi segi tiga, segi empat, segi lima, atau segi enam bebas;
- Berikan warna dengan memberikan titik-titik pada tisu menggunakan spidol warna membentuk motif;
- Motif yang dibentuk bebas, bisa bentuk garis, lingkaran atau sesuai kreatifitas ayah bunda;
- Setelah lipatan tisu dibuka, pada tisu sudah terbentuk pola batik yang indah.

Selain menggunakan spidol warna, gunakan cairan lain tetapi dengan sangat berhati-hati karena biasanya cairan lain akan terlalu banyak membasahi tisu. Motif batik tisu yang dihasilkan akan sangat beragam dengan persona keindahannya masing-masing. Bagi anak usia dini, mambatik menggunakan kertas tisu memiliki beberapa manfaat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak karena akan melatih jari-jari tangan berkoordinasi, melatih otak berkreasi dan berimajinasi, dan mengenal warna.

F. Jenis-Jenis Alat Permainan Edukatif

APE sendiri hadir dengan tujuan untuk memudahkan guru di sekolah menjelaskan sebuah materi pada anak-anak. Misalnya dalam menjelaskan konsep warna, alat permainan dengan penyampaian secara lisan akan membuat anak lebih paham dan mampu membedakan warna-warna yang disebutkan. Sedangkan saat dimainkan di rumah, APE juga bisa memberikan motivasi dan merangsang Si Kecil untuk bereksplorasi. Anak akan mampu bereksperimen dengan banyak hal baru dengan cara yang menyenangkan dan nyaman bagi mereka. Berikut ini merupakan jenis-jenis APE yang bisa dimainkan anak sesuai usianya:

a. Puzzle

Untuk anak balita yang masih belajar mengenal bentuk, mainan *puzzle* yang sederhana bisa membantu. Potongan *puzzle* yang berukuran besar akan melatih daya pengamatan dan daya konsentrasi anak serta melatih keterampilan jari-jari Si Kecil;

b. Balok

Permainan balok dari kayu bisa menjadi salah satu alat untuk mengenalkan anak dengan beragam bentuk, seperti segitiga dan lingkaran. Membiarkan anak menyusun balok-balok tersebut akan melatih daya imajinasi dan kreativitasnya. Selain itu, ada juga balok Cuisenaire untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak, pengenalan bilangan, dan untuk meningkatkan keterampilan anak dalam bernalar;


c. Kartu

memanfaatkan kartu yang bergambar tertentu, seperti alfabet atau bilangan. Menunjukkan kartu satu per satu akan memudahkan anak untuk mengingat gambar serta nama yang ditunjuk. Sebagai latihan daya ingat, Anda juga bisa menggunakan kartu pasangan yang menuntut anak untuk mencocokkan gambar secara berpasangan;

d. Boneka jari

Alat edukatif berikutnya adalah boneka jari yang terbuat dari kain wol, perca, atau flanel yang tidak mudah robek dan lembut. Boneka jari dipakai untuk mengajarkan Si Kecil tentang banyak hal melalui cerita. Moms bisa memiliki boneka jari berbentuk manusia atau hewan tertentu untuk mendukung cerita yang disampaikan.

Selain keempat alat di atas, APE pun dibuat untuk menyesuaikan proses pembelajaran yang bisa diberikan pada anak. Beberapa diantaranya seperti APE Montessori, pengembangan bahasa Peabody, balok Blokdoss dari Froebel, dan



masih banyak lagi. Tujuannya pun tetap sama, yaitu untuk mengoptimalkan tumbuh kembang anak sesuai pertambahan usianya.

Beraneka ragam alat permainan edukatif telah dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan aspek-aspek perkembangan anak usia dini. Pada umumnya jenis APE untuk anak usia dini dirancang dan dikembangkan berakar pada jenis permainan yang telah dikembangkan lebih dulu oleh para pakar pendidikan anak dari negara maju, walaupun ada juga beberapa jenis APE yang dirancang dan dibuat oleh guru sendiri disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi lingkungan setempat.

Berikut akan dijelaskan secara singkat alat-alat permainan edukatif yang diciptakan oleh para ahli:

1. APE ciptaan Peabody


Untuk pengembangan kemampuan berbahasa ini, kakak beradik Elizabeth Peabody membuat boneka tangan. APE ini terdiri atas dua boneka tangan yang berfungsi sebagai tokoh mediator yaitu tokoh P. Mooney dan Joey. Boneka tersebut dilengkapi papan magnet, gambar-gambar, piringan hitam berisi lagu dan tema cerita serta kantong pintar sebagai pelengkap.

APE karya Peabody ini memberikan program pengetahuan dasar yang mengacu pada aspek pengembangan bahasa yaitu kosa kata yang dekat dengan anak. Oleh karena itu tema-tema yang dipilih dan diramu harus sesuai dengan pengetahuan dan budaya anak setempat. Walaupun tokohnya tidak menggunakan P. Mooney dan Joey tetapi jenis APE ini mengilhami pembuatan boneka tangan yang dikembangkan di Indonesia. Boneka tangan yang dimainkan dengan tangan ini dikembangkan dengan menggunakan panggung boneka yang dilengkapi layar yang dapat diganti sesuai cerita anak-anak usia dini di Indonesia.

2. APE ciptaan Montessori

Maria Montessori menciptakan alat permainan edukatif yang memudahkan anak untuk mengingat konsep-konsep yang akan dipelajari anak tanpa perlu bimbingan sehingga memungkinkan anak bekerja secara mandiri. APE ciptaannya telah dirancang sedemikian rupa sehingga anak mudah memeriksa sendiri bila salah dan segera menyadarinya. APE ciptaan Montessori ini banyak terdapat di TK khususnya anak TK di Indonesia walaupun alat permainannya itu sendiri sudah disesuaikan dengan kebutuhan anak TK di Indonesia.

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



mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Sebelum membuat alat permainan edukatif, guru harus memperhatikan dulu beberapa persyaratan pembuatannya. Persyaratan tersebut meliputi syarat edukatif, syarat teknis dan syarat estetika.

Secara umum jenis-jenis alat permainan edukatif dapat dikelompokkan sebagai berikut:

a. Alat Permainan Tradisional


Dalam permainan edukatif ini, anak disugahi bahan mentah yang harus ia upayakan sendiri agar menjadi sesuatu yang berbentuk. Misalnya balok bangunan, papan pasak dan sebagainya. Berbagai jenis yang lain adalah merupakan "*Teamwork*" yang pengerjaannya secara kelompok, sehingga melatih anak bersosialisasi secara langsung dengan lingkungan, seperti permainan kelereng (asah sosial). Alat permainan tradisional yang dapat mengasah kecerdasan otak anak, antara lain: catur, halma atau dakon. Alat permainan edukatif tradisional ini cenderung memiliki banyak manfaat, selain sederhana dalam desain, serba guna, aman, tahan lama dan merangsang atau menstimulasi otak anak, permainan edukatif dengan menggunakan alat tradisional ini lebih murah dan tidak menjadikan anak anti sosial, karena pada umumnya permainan dengan alat-alat ini melibatkan dua anak atau lebih (kelompok dalam kegiatan).

b. Alat Permainan Elektronik atau Modern

Berbagai model alat permainan ini seperti; *video game, computer, nintendo*, maupun *tamiya* merupakan alat permainan edukatif yang sangat menarik. Anak-anak usia dini sudah banyak yang dapat mengoperasikannya hanya dengan memencet tombol-tombol *game*, maupun *remote control* yang melengkapi alat permainan ini. Namun, selama ini pola permainan modern cenderung membuat anak-anak duduk terkurung dalam kamar berjam-jam, sehingga permainan itu membahayakan mental anak. Selain membuat anak menjadi egois dan individualistik, anak-anak terdorong untuk menjadi anti sosial.

c. Alat dan bahan dari lingkungan sekitar

Alat permainan edukatif bisa juga digunakan dari sumber dan bahan yang ada di alam sekitar. Media bahan alam adalah segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitar kita yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran. Media ini sangat murah namun dapat dipergunakan secara efektif dan efisien dalam proses pembelajaran. Memanfaatkan yang ada di sekitar alam sebagai media menjadikan anak dapat belajar dengan konkret (nyata). Melalui media bahan alam, anak akan diberikan contoh nyata dan langsung dalam kegiatan pembelajaran



yang diberikan. Bahan alam yang dapat digunakan sangat beragam, meliputi batang, ranting, daun, biji- bijian, batu-batuan, pasir, dan air. Banyak strategi atau teknik yang dapat digunakan dalam penggunaan bahan alam tersebut. Bisa dengan kegiatan mengelompokkan berdasarkan jenis, warna, ukuran, dan bentuk. Selain itu bisa juga dengan menyusun kolase dengan menggunakan lem dan bahan-bahan pendukung lainnya.

Keuntungan dari penggunaan media bahan alam adalah tidak perlu mengeluarkan biaya mahal, bisa saja didapatkan dengan gratis, karena bahan-bahan yang dibutuhkan tersebut sangat mudah didapatkan dalam jumlah yang banyak. Selain itu bahan alam seperti daun dan biji yang memiliki bentuk dan tekstur yang beragam dan bervariasi sehingga kecerdasan naturalis anak dapat dikembangkan dan bisa mengajarkan anak untuk lebih mencintai dan menghargai alam. Oleh karena itu guru sepatutnya memanfaatkan bahan alam sesuai dengan kegiatan pembelajaran. Terdapat juga kelemahan dalam penggunaan bahan alam sebagai media pembelajaran antara lain adalah tidak tahan lama di simpan, seperti daun yang cepat mengering dan mengkerut sehingga tidak dapat digunakan. Selain itu biji-bijian juga tidak dapat disimpan dalam waktu yang lama karena cepat berjamur dan harus sering dibersihkan jika masih digunakan untuk jangka waktu yang lama. Guru harus pintar dalam mengolah media bahan alam yang cepat berubah baik bentuk maupun warna.

G. Manfaat Alat Permainan Edukatif

Dilansir dari Sahabat Keluarga Kemendikbud, setidaknya ada 13 manfaat yang bisa balita dapatkan ketika memainkan APE, yakni:

1. Mampu meningkatkan kreativitas, fungsi fisik serta psikis anak;
2. Melatih kemampuan motorik kasar maupun halus pada anak;
3. Melatih anak untuk fokus dan konsentrasi pada aktivitasnya;
4. Menumbuhkan rasa percaya diri pada anak;
5. Menjadi sarana belajar anak untuk mengenal konsep logika sederhana untuk memecahkan suatu masalah;
6. Kemampuan anak untuk bersosialisasi dan berinteraksi dengan teman seusianya semakin meningkat;
7. Menegaskan konsep “belajar sambil bermain”;
8. Mengenalkan konsep sebab-akibat dari bentuk mainan yang berbeda ukuran;
9. Menjadi stimulus yang tepat dalam pembentukan perilaku dan karakter anak;
10. Melatih kemampuan berbahasa (verbal) dan menambah kosakata anak;

11. Memperluas pengetahuan dan wawasan, serta menstimulasi panca indra anak;
12. Sarana mengenalkan beragam warna, bentuk, dan tekstur;
13. APE sebagai media pembelajaran anak yang menyenangkan.

Kontekstualisasi Nilai Moderasi Beragam

Indikator Moderasi Beragama	Sub indikator	Penguatan dalam Proses Pembelajaran
<i>Ishlah</i> (kreatif Inovatif)	kreatif, inovatif, dan mandiri	Guru menyediakan ragam alat permainan edukatif dari berbagai bahan. Anak memiliki banyak pilihan untuk memperkaya ide kreatifnya. Anak termotivasi untuk terus berkarya didukung alat permainan edukatif yang disediakan oleh gurunya.
<i>I'tiraf Al-'Urf</i> (ramah terhadap Kebudayaan local)	Memanfaatkan alat dan sumber belajar dari alam lingkungan	Guru memanfaatkan berbagai barang bekas dan benda-benda yang ada di alam lingkungan untuk dimanfaatkan sebagai sumber belajar dan media pengembangan kreativitas anak.

KEGIATAN BELAJAR 3

MEDIA BELAJAR DAN BERMAIN ANAK USIA DINI

Capaian Pembelajaran Mata Kegiatan

Menguasai struktur keilmuan, materi ajar dan pola pikir guru kelas Raudhatul Athfal (RA) yang berkategori *advanced materials* secara bermakna. Dapat menjelaskan aspek “apa” (konten), “mengapa” (filosofi), “bagaimana” (penerapan) dan “untuk apa” (manfaat atau makna) suatu hal dalam kehidupan sehari-hari;

Sub Capaian Pembelajaran Mata Kegiatan

1. Mampu menganalisis penggunaan media bermain untuk PAUD;
2. Mampu mendesain perencanaan penggunaan media PAUD.

Pokok-Pokok Materi

1. Definisi dan Ruang Lingkup Media Pembelajaran AUD;
2. Perencanaan Media Pembelajaran;
3. Pengadaan Media Pembelajaran;
4. Penyimpanan dan Pemeliharaan media Pembelajaran;
5. Kriteria Penggunaan Media Pembelajaran;
6. Pemilihan Media Pembelajaran;
7. Pengembangan Media Pembelajaran;
8. Evaluasi Media Pembelajaran.

Uraian Materi

A. Definisi dan Ruang Lingkup Media Pembelajaran AUD

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara dari pengirim pesan ke penerima.

Beberapa pengertian media menurut pendapat para ahli yaitu:

1. Gagne (1970), menyatakan media adalah berbagai komponen yang ada di lingkungan siswa yang dapat merangsang belajar;
2. Briggs (1970), berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar, seperti buku, film, kaset dan sebagainya;
3. Heinich, Molenda dan Russel (1993), media merupakan saluran komunikasi;
4. AECT di Amerika, media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi;
5. NEA (*National Education Association*), mengartikan media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta

peralatannya media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca;

6. Media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat di manfaatkan untuk keperluan pembelajaran (Sehramm, 1977)

Dari beberapa pengertian di atas maka disimpulkan bahwa media pembelajaran terdiri atas dua unsur penting yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan di bawahnya (*message/software*).


- Unsur pesan (*software*) adalah informasi atau bahan ajar dengan tema/topik tertentu yang disampaikan atau menjadi bahan pembelajaran;
- Unsur perangkat keras (*hardware*) adalah sarana atau peralatan yang digunakan untuk menyajikan pembelajaran. Dengan demikian sesuatu baru dikatakan media pembelajaran jika sudah memenuhi dua unsur tersebut.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang ditangkap indera berfungsi sebagai perantara atau alat yang digunakan untuk proses komunikasi dan menyampaikan informasi. Jadi media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat sehingga terjadi proses pembelajaran.

Banyak pesan yang harus disampaikan pada proses pembelajaran di TK. Pesan tersebut biasanya merupakan isi dari tema atau topik pembelajaran. Penyampaian pesan tersebut oleh guru kepada anak berbantuan media sehingga informasi yang diperoleh tidak keliru.

Adapun manfaat dan nilai media pembelajaran bagi anak usia dini diantaranya:

- a) Mengkonkretkan konsep-konsep yang abstrak. Seperti menjelaskan berhembusnya angin, udara dan lainnya;
- b) Menghadirkan obyek yang berbahaya atau sukar di dapat dalam lingkungan belajar. Contoh menceritakan binatang buas maka guru dapat menggunakan media dalam bentuk model atau gambar;
- c) Menampilkan obyek yang terlalu besar. Misal menyampaikan gambaran tentang kapal laut atau obyek yang kecil seperti semut, bakteri, virus dan nyamuk;
- d) Memperlihatkan gerak yang terlalu cepat. Misal dengan media film guru dapat melesatnya anak panah atau proses ledakan atau gerakan yang terlalu lambat seperti pertumbuhan kecambah, mekarnya bunga dan sebagainya;

- 
- e) Melalui media anak dapat berinteraksi secara langsung dengan lingkungan;
 - f) Memungkinkan adanya keseragaman pengamatan atau persepsi belajar pada tiap anak;
 - g) Membangkitkan motivasi belajar anak;
 - h) Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan;
 - i) Menyajikan pesan atau informasi belajar secara serempak bagi seluruh anak;
 - j) Mengatasi keterbatasan waktu dan ruang seperti kejadian di negara lain dengan menghadirkannya dalam bentuk tontonan seperti video;
 - k) Mengontrol arah dan kecepatan belajar anak.

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pemanfaatan media pembelajaran di TK diantaranya sebagai berikut:


1. Sebagai alat bantu, media pembelajaran merupakan sarana untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif;
2. Media pembelajaran tidak berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan komponen untuk menciptakan situasi belajar yang diharapkan, sehingga media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran;
3. Penggunaan media harus selalu melihat kepada tujuan atau capaian yang akan dikuasai anak, sehingga dalam penerapan media pembelajaran harus relevan dengan tujuan dan isi pembelajaran;
4. Anak dapat memahami tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan lebih cepat dengan berbantuan media pembelajaran. Hasil pembelajaran akan lebih tahan lama mengendap dalam pikiran anak sehingga kualitas pembelajaran bernilai tinggi.

Media pembelajaran dapat dikelompokkan sebagai berikut:

a. Media Audio

Media audio adalah media pembelajaran yang mengandung pesan-pesan dalam bentuk auditif (pendengaran), serta hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio dan kaset. Untuk pendidikan anak usia dini, media dapat digunakan untuk mendengarkan cerita ataupun lagu-lagu untuk anak-anak.

Manfaat media audio untuk anak usia dini antara lain dapat merangsang perkembangan imajinasi dan perkembangan bahasanya. Oleh karenanya untuk dapat memanfaatkan media audio dengan baik, media ini harus dipersiapkan secara maksimal, seperti besar kecilnya volume suara, serta intonasi-intonasi suara yang diperdengarkan.



Sehingga anak dapat menangkap dan memahami suara yang didengarnya, baik itu cerita maupun lagu anak-anak.

b. Media Visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan, bentuk media visual adalah media grafis dan media proyeksi. Media grafis adalah media visual yang mengkomunikasikan antara fakta dan data yang berupa gagasan atau kata-kata verbal dengan gambar seperti poster, kartun dan komik. Sedangkan media proyeksi adalah media proyektor yang mempunyai unsur cahaya dan lensa atau cermin, misalnya slide, dan film. Dibandingkan dengan media audio, media visual dalam situasi tertentu lebih baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran, khususnya bagi anak usia dini. Dengan menggunakan penglihatannya seorang anak akan dapat mengetahui persis tentang sesuatu yang dipelajari. Hanya saja bagi anak yang memiliki keterbatasan dalam penglihatan media ini kurang pas untuk diterapkan dalam pembelajaran.

c. Media audio visual

Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini dibedakan menjadi dua yaitu

- audio visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai, film rangkai suara dan cetak suara;
- audio visual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan suara dan gambar yang bergerak, seperti film suara dan video cassette.

Penggunaan alat peraga dalam kegiatan pembelajaran bagi anak usia dini hendaknya disesuaikan dengan kebutuhan anak berdasarkan pertumbuhan dan perkembangannya.

Adapun Rita Maryana mengatakan ada dua jenis media pembelajaran anak usia dini yakni:

a. Media lingkungan

Lingkungan adalah tempat atau suasana (keadaan) yang dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan seseorang. Media lingkungan yang dikenalkan dalam proses pembelajaran dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak. Lingkungan disini dapat berupa taman-taman sekolah, perkebunan, dan museum maupun ke tempat-tempat wisata yang mempunyai nilai-nilai Pendidikan.

b. Media permainan

Media permainan merupakan media yang sangat disukai oleh anak-anak. Bermain dapat mengembangkan kreativitas dan segala potensi yang

dimiliki anak. Media permainan dapat berupa puzzle, ayunan, dakon, dan lain sebagainya. Prinsip penggunaan sebagai media pembelajaran adalah permainan tersebut mempunyai unsur keamanan dan kenyamanan.

B. Perencanaan Media Pembelajaran

Perencanaan merupakan hal yang sangat penting dilakukan dalam setiap kegiatan. Perencanaan media pembelajaran dimulai dengan mengidentifikasi kebutuhan media di lingkungan pendidikan anak usia dini. Kebutuhan-kebutuhan ini dirumuskan melalui observasi atau pengamatan, wawancara atau diskusi tentang masalah pendidikan khususnya masalah yang berkenaan dengan proses pembelajaran serta penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran anak usia dini.

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

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

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



C. Pengadaan Media Pembelajaran

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

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

1. Pembelian


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

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

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

2. Penambahan Koleksi

Penambahan koleksi sumber belajar dapat diperoleh dari hadiah, pemberian, hibah ataupun sumbangan dari berbagai pihak seperti instansi



pemerintah, swasta maupun perorangan. Sumbangan atau bantuan yang diterima ada kalanya tanpa diminta terlebih dahulu, namun ada juga yang dilakukan melalui permohonan dari pihak lembaga pendidikan.

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

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

3. Bekerjasama

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


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

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

4. Pembuatan

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

Jika guru akan membuat media pembelajaran secara mandiri maka terlebih dahulu guru harus menganalisis program pembelajaran/kurikulum yang digunakan sehingga media yang dibuat sesuai dengan tuntutan dan kebutuhan program. Berdasarkan analisis tersebut guru mengembangkan rancangan/desain media tersebut. Selanjutnya guru membuat media



pembelajaran tersebut sesuai rancangan yang telah dibuat. Jika memungkinkan sebelum digunakan secara luas di lembaga pendidikan, terlebih dahulu dilakukan uji coba terbatas sehingga keandalan media tersebut teruji.

D. Penyimpanan dan Pemeliharaan Media Pembelajaran


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

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

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

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

1. Untuk media pembelajaran yang terdapat diruang kelas, guru dapat melakukan bentuk- bentuk perawatan dan penyimpanan sebagai berikut:
 - a. Alat-alat seharusnya disimpan di tempat yang memenuhi syarat, tidak lembab, cukup ventilasi, dan diatur rapi dalam lemari alat atau rak alat;
 - b. Dalam penyimpanan ini harus diperhatikan juga jenis-jenis alat tersebut seperti buku dan kertas-kertas dalam lemari atau rak, alat peraga lainnya disimpan di tingkat yang sesuai dan aman;
 - c. Pemeliharaan bahan dari kayu dilakukan secara berkala dengan menyemprotkan obat anti serangga atau rayap, dicat, diplitur atau dipernis;

- 
- d. Pemeliharaan bahan yang terbuat dari plastik dilakukan dengan melindunginya dari benda panas, membersihkannya dengan alat pembersih yang lembut;
 - e. Khusus untuk boneka/pakaian dapat dicuci atau diganti apabila sudah kusam atau lusuh;
 - f. Alat yang terbuat dari kain ditempatkan dalam lemari tertutup, diberi kapur barus atau kamper.
2. Adapun untuk alat yang terdapat di luar ruangan kelas dapat dilakukan hal-hal sebagai berikut:
- a. Alat-alat ditempatkan pada tempat yang bebas banjir dan apabila ada kerusakan segera diperbaiki umpamanya ada bagian besi yang patah secepatnya dilas, bila catnya terkelupas segera dimeni/dicat dan pemberian pelumas secara rutin
 - b. Bak pasir hendaknya selalu bersih dari kotoran-kotoran dan ditutup, pasirnya selalu ditambah apabila diperlukan;
 - c. Bak air hendaknya diperhatikan kebersihannya;
 - d. Kereta dorong, otoped, mobil-mobilan harus ditempatkan pada tempat yang bebas banjir dan selalu diberi pelumas.


E. Kriteria Penggunaan Media Pembelajaran

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

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

- Media cetak

Buku mutlak digunakan oleh guru sebagai sumber belajar. Beberapa kriteria yang sebaiknya menjadi dasar pertimbangan dalam



menggunakan buku adalah kriteria isi yang mencakup apakah isi buku ini relevan dengan kurikulum/program yang berlaku, urutan isi buku, isi dan topik yang disajikan pembahasannya mudah dipahami anak, kemampuan pengarang dan penerbit, kebaruannya (*novelty*), dan lain-lain;

- Benda sebenarnya

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

- Barang Bekas

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

- Model

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

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

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

Unsur yang dinilai	Kriteria Penilaian		
	Baik	Cukup	Kurang
Ketepatan dengan tujuan pembelajaran. Artinya media pembelajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan			
Dukungan terhadap isi bahan ajar. Artinya media yang digunakan mendukung tersampainya bahan ajar dengan baik dan sesuai dengan tingkat perkembangan anak, sehingga bahan ajar mudah difahami oleh anak			
Kemudahan memperoleh media pembelajaran. Artinya media pembelajaran yang diperlukan mudah diperoleh, baik yang tinggal menggunakan maupun yang harus terlebih dahulu dibuat.			
Keterampilan guru dalam menggunakannya. Apapun media pembelajaran yang diperlukan, syarat utama adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat yang diharapkan bukan pada media pembelajaran, tetapi dampak dari penggunaan media pembelajaran bagi kebermaknaan yang diperoleh bagi anak			
Tersedia waktu untuk menggunakannya, sehingga media pembelajaran tersebut dapat bermanfaat bagi anak selama proses pembelajaran berlangsung. Sesuai dengan taraf berfikir anak, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh anak.			




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

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

F. Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran bukanlah hal yang sederhana meskipun tidak perlu dipandang rumit. Maknanya ialah perlunya pengetahuan wawasan, pengetahuan dan keterampilan guru dalam melakukannya dengan tepat, sehingga keputusan yang diambil sesuai dengan kebutuhan yang ada. Pada dasarnya pertimbangan untuk memilih suatu media sangatlah sederhana yaitu dapat memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan atau tidak.


Mc. Connel (dalam Sadiman, 1993) mengatakan bila media itu sesuai pakailah, "*If a medium fits, use it!*". Yang menjadi pertanyaan adalah apa ukuran atau kriteria kesesuaian tersebut. Beberapa faktor perlu dipertimbangkan, misalnya: tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, karakteristik siswa atau



sasaran, jenis rangsangan belajar yang diinginkan (audio, visual, gerak, dan seterusnya), keadaan latar atau lingkungan, kondisi setempat dan luasnya jangkauan yang ingin dilayani. Faktor-faktor tersebut pada akhirnya harus diterjemahkan dalam norma atau kriteria keputusan pemilihan.

Penetapan rambu-rambu dan kriteria untuk pemilihan media pembelajaran merupakan patokan yang harus dijadikan pegangan bersama. Rambu-rambu tersebut diperlukan agar dapat menyediakan berbagai media pembelajaran yang tepat dan berdaya guna tinggi. Dalam konteks pemilihan media pembelajaran untuk anak usia dini, beberapa dasar pertimbangan yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran tersebut diantaranya adalah:

- 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 yang lainnya;
- f. Pemilihan media pembelajaran hendaknya memperhatikan pola keseimbangan koleksi (*wellrounded 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 bekerjasama dengan sesama komponen fungsional seperti guru-guru atau kepada pimpinan lembaga PAUD



dalam forum KKG (kelompok kerja guru), misalnya para guru dari berbagai lembaga PAUD dimungkinkan untuk saling tukar informasi mendiskusikan berbagai hal yang berkaitan dengan peningkatan proses belajar mengajar (PBM) dan tentang kondisi keberadaan media pembelajaran yang diperlukan.

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

G. Pengembangan Media Pembelajaran

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

1. Rancangan Media

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

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

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




perlu dimunculkan dalam desain media. Desain media pembelajaran sederhana seperti berikut:

- a. Identifikasi pengguna (sasaran);
 - b. Aspek pembelajaran yang dikembangkan;
 - c. Bahan dan alat yang digunakan;
 - d. Cara membuat media pembelajaran;
 - e. Cara menggunakan media pembelajaran.
2. Pembuatan Media

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

- a. Media pembelajaran yang dibuat hendaknya multi guna. Multiguna disini maksudnya adalah bahwa media tersebut dapat digunakan untuk pengembangan berbagai aspek perkembangan anak. Contoh media pembelajaran tersebut adalah alat permainan dalam bentuk bola tangan. Bola suara dapat digunakan untuk pengembangan motorik anak dengan cara anak menggunakannya untuk saling melemparkan bola tersebut. Selain untuk perkembangan motorik alat permainan tersebut bisa dikembangkan untuk pengembangan aspek kognitif/pengetahuan anak. Misalnya bola tersebut dirancang dengan menggunakan berbagai warna. Aspek perkembangan lain yang dapat dikembangkan melalui alat permainan tersebut adalah anak dapat mengenal berbagai macam bunyi-bunyian, dan lain-lain;
- b. Bahan mudah didapat di lingkungan sekitar lembaga PAUD dan murah atau bisa dibuat dari bahan bekas/sisa. Membuat media pembelajaran sebenarnya tidak harus selalu dengan biaya yang mahal. Banyak sekali bahan-bahan disekitar kita yang dapat digunakan untuk membuatnya. Sebagai contoh bekas bungkus susu bubuk dapat kita gunakan untuk membuat kapal-kapalan. Keuntungan dengan menggunakan bahan-bahan bekas selain bahan tersebut tidak kita buang, ada nilai pendidikan yang kita tanamkan kepada anak yang anak dilatih untuk bersikap hidup sederhana dan kreatif;

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

H. Evaluasi Media Pembelajaran

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



yang lebih baik. Hipotesis tersebut perlu dibuktikan dengan mengujicobakannya ke sasaran yang dimaksud.

Jenis evaluasi media

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

Dalam bentuk 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 menitikberatkan pada kegiatan evaluasi formatif. Melalui evaluasi ini diharapkan pengembangan media tidak hanya dianalisis secara teoritis tetapi benar-benar telah dibuktikan di lapangan.

Prosedur/tahapan evaluasi media

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

Kontekstualisasi Nilai Moderasi Beragam

Indikator Moderasi Beragama	Sub indikator	Penguatan dalam Proses Pembelajaran
<i>Ishlah</i> (kreatif Inovatif)	kreatif, inovatif, dan mandiri	Guru kreatif mengembangkan media pembelajaran untuk anak. Guru tidak hanya membeli produk jadi, namun guru mengembangkan sendiri media pembelajaran dengan memanfaatkan barang barang dan alat dari lingkungannya.
<i>I'tiraf Al'Urf</i> (ramah terhadap	memanfaatkan alat dan sumber belajar dari	Guru berinovasi menciptakan media belajar bermain yang dapat menarik minat anak untuk bereksplorasi. Guru memotivasi anak



Kebudayaan local)	alam lingkungan	untuk berkarya dengan memanfaatkan media belajar yang ada di lingkungannya.
-------------------	-----------------	---



KEGIATAN BELAJAR 4

MANFAAT TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DALAM PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

Capaian Pembelajaran Mata Kegiatan

Menguasai struktur keilmuan, materi ajar dan pola pikir guru kelas Raudhatul Athfal (RA) yang berkategori *advanced materials* secara bermakna. Dapat menjelaskan aspek “apa” (konten), “mengapa” (filosofi), “bagaimana” (penerapan) dan “untuk apa” (manfaat atau makna) suatu hal dalam kehidupan sehari-hari;

Sub Capaian Pembelajaran Mata Kegiatan

Mampu memanfaatkan TIK dalam pembelajaran PAUD

Pokok-Pokok Materi


1. Pengertian TIK;
2. Menciptakan Kreativitas dengan TIK;
3. Mengembangkan Kemampuan TIK di PAUD;
4. Jenis-Jenis Media Berbasis TIK;
5. TIK Ramah Anak.

Uraian Materi

A. Pengertian TIK

Secara terminologi, pengertian TIK adalah teknologi informasi dan komunikasi. TIK adalah teknologi yang digunakan di kelas untuk mengirimkan dan menerima informasi dengan perangkat tertentu. Pendapat lain menyebutkan definisi TIK adalah hasil rekayasa manusia dalam melakukan proses penyampaian informasi dan pesan (ide, gagasan) dari satu pihak kepada pihak lainnya dengan cara yang lebih cepat, lebih luas sebarannya, dan lebih lama penyimpanannya.

Menurut Eric Deeson, TIK menjadi kebutuhan manusia dalam melakukan proses mengambil dan memindahkan, mengolah dan memproses suatu informasi dalam konteks sosial yang menguntungkan diri sendiri dan masyarakat secara keseluruhan. Menurut William E. Sawyer, pengertian TIK adalah sebuah struktur dari teknologi, yang memadukan perangkat keras seperti komputer dengan jaringan komunikasi berkekuatan tinggi untuk membawa file, data, video maupun suara. Jaringan ini bisa disebut sebagai internet. Menurut Anatta Sannai, pengertian TIK adalah suatu alat yang digunakan oleh manusia untuk mendapatkan informasi atau pengetahuan dari orang lain. Kenneth C. Loudon berpendapat, teknologi informasi merupakan salah satu alat yang digunakan untuk mengatasi perubahan yang terjadi. Perubahan yang dimaksud adalah perubahan informasi yang telah diolah dan dikembangkan sebelumnya




dalam pemanfaatan teknologi komputer. Pada tahun 2000-an, teknologi Informasi dan komunikasi didefinisikan sebagai kombinasi dari teknologi komputer yang terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak, berfungsi untuk memproses dan menyimpan informasi serta melakukan komunikasi yang efektif.

Teknologi Informasi dan komunikasi pada anak usia dini digunakan sesuai dengan tahapan perkembangannya, dan bersifat pengenalan perangkat-perangkat TIK, aturan dalam menggunakan serta manfaat dan bahayanya. Ada banyak perangkat TIK yang dapat diimplementasikan dengan sukses di lingkungan belajar anak usia dini. Lingkungan belajar usia dini bisa berada di dalam (*indoor*) dan di luar (*outdoor*), sehingga alat-alat tersebut bisa memiliki jangkauan yang cukup luas. Penggunaan alat TIK dalam pendidikan anak usia dini dapat bermanfaat dalam banyak hal. Namun, penting untuk diingat bahwa ada banyak sumber daya TIK yang berarti di luar sana. Dengan perkembangan TIK yang begitu cepat akhir-akhir ini, sangat penting untuk memilih alat yang tepat untuk pembelajaran. Artinya, masing-masing sesuai dengan perkembangan anak.

Ruang kelas yang sesuai dengan perkembangan anak adalah lingkungan belajar yang disengaja dan terencana dengan baik di mana teknologi diintegrasikan ke dalam permainan yang dimulai oleh anak. Terlepas dari kekhawatiran bahwa TIK dapat menggantikan kegiatan atau peluang lain. TIK tidak akan pernah mencapai hal tersebut dan merupakan tanggung jawab manusia untuk memastikan bahwa hal itu tidak terjadi.

Untuk itu perlu memperhatikan praktik yang tepat dalam pemanfaatan TIK sebagai berikut:

- a. Berhati-hati menggunakan praktik teknologi.
- b. Memasukkan teknologi dan perangkat digital ke banyak bidang minat di kelas dan menawarkannya sebagai pilihan dengan tujuan yang jelas.
- c. Menggunakan alat digital sebagai pilihan ketika membuat pengalaman lebih bermakna dan efisien atau menambah nilai pembelajaran.
- d. Menggunakan perangkat lunak atau aplikasi yang membantu memenuhi tujuan pembelajaran kurikulum, memenuhi standar program, dan mengarah pada pengalaman belajar yang lebih dalam.
- e. Memilih serangkaian perangkat, perangkat lunak, dan aplikasi yang mendorong kreativitas dan menawarkan berbagai jalur pembelajaran yang berbeda.
- f. Dalam kemampuan perkembangan, menyeimbangkan aktivitas teknologi yang difasilitasi guru dengan aktivitas teknologi yang diprakarsai oleh anak.
- g. Menyeimbangkan dalam kemampuan perkembangan aktivitas yang



diprakarsai anak dengan aktivitas yang melibatkan kelompok kecil dan besar dan kolaboratif.

- h. Memperluas pembelajaran anak-anak selama waktu pilihan dengan menawarkan teknologi sebagai opsi untuk meningkatkan pengalaman mereka.
- i. Mengembangkan sistem di kelas untuk melacak penggunaan teknologi oleh anak-anak untuk memastikan mereka menghabiskan jumlah waktu yang tepat untuk terlibat dalam berbagai pilihan.
- j. Mengembangkan sistem untuk menilai pembelajaran anak-anak ketika mereka terlibat dengan teknologi.

B. Menciptakan Kreativitas dengan TIK

Kreativitas dalam pendidikan anak usia dini adalah penting karena berdampak pada hal-hal berikut:


- 1. Kreativitas adalah tentang menemukan hal baru atau membuat koneksi baru.
- 2. Kreativitas mendorong anak untuk berpikir kritis.
- 3. Menyediakan TIK dengan cara untuk mendukung pedagogi kita dan meningkatkan pemahaman kita tentang sifat kreativitas anak-anak yang sedang berkembang.

Satu-satunya cara untuk mencapainya adalah dengan pengalaman TIK yang terbuka, bebas konten, dan bermakna memiliki banyak peluang untuk mengeksplorasi dan berinteraksi dengan orang lain. Selain itu, kita sebagai guru perlu mencontoh penggunaan TIK secara kreatif untuk menumbuhkan lingkungan di mana kreativitas diberdayakan oleh keterampilan abad ke-21 yang vital.

Berpikir kreatif adalah bagian yang sangat penting dari kehidupan anak. Anak-anak dapat menggunakan TIK sebagai media kreatif yang tidak hanya digunakan sebagai program melukis dan menggambar yang jelas. Untuk membantu anak-anak mengembangkan kreativitas. Guru harus mendorong anak untuk:

- a. Mencari cara alternatif dalam melakukan sesuatu.
- b. Melihat selalu ada pilihan.
- c. Membuat hubungan antara hal-hal.
- d. Membuat perbandingan yang tidak biasa.
- e. Melihat sesuatu dari sudut pandang orang lain.

Penting bagi guru untuk proaktif dalam berinteraksi dengan anak, dalam hal ini guru perlu belajar tentang alat pendidikan anak usia dini. Guru menggali ide mengajar yang kreatif. Selanjutnya guru mengeksplorasi TIK yang dapat digunakan dalam pengajaran di kelas prasekolah, taman kanak-kanak, atau



pendidikan dasar tahun awal. Guru ditantang untuk mengembangkan kemampuan TIK mereka. Dengan keterampilan yang memadai dapat menunjang pembelajaran menjadi lebih menarik. Penggunaan TIK di prasekolah dapat membangun pengalaman TIK anak yang berguna untuk bekal mereka ke depan, karena dunia sekarang ini secara berlabih telah menggunakan teknologi dalam berbagai kegiatan sehari-hari.

Karya ICT Kreatif untuk Guru PAUD

Menjadikan model kreativitas guru dengan TIK di depan anak-anak adalah penting karena tidak hanya menunjukkan kepada mereka apa yang dilakukan dengan TIK tetapi secara signifikan membantu mereka untuk meniru keterampilan berpikir tingkat tinggi. Sebagai tambahan, penting bagi guru untuk mendokumentasikan pembelajaran anak-anak dengan TIK menggunakan *template* observasi usehingga pencapaian anak usia dini dapat terdokumentasi. Catatan tersebut merupakan dasar untuk pekerjaan yang direncanakan.

Dalam hal itu, berbagi dan mendokumentasikan pembelajaran anak dengan orang tua dan guru lain memiliki banyak manfaat yang meliputi:

- a. Membuat pembelajaran untuk melibatkan semua orang;
- b. Mendorong makna dan pengalaman bersama dan;
- c. Membangun rasa identitas anak-anak dan hubungan mereka.

Banyak alat TIK yang dapat digunakan guru untuk memodelkan penggunaan yang sama dengan yang digunakan anak-anak. Untuk melihat daftar ini, seyogyanya guru membaca untuk mempelajarinya. Mendukung pembelajaran dan perkembangan anak dengan TIK. Agar anak-anak dapat mengembangkan kreativitas dengan TIK, mereka membutuhkan hal-hal berikut:

- a. Waktu untuk berkreasi, mengekspresikan diri dan mengembangkan keterampilan kreatif mereka.
- b. Kebebasan untuk berkreasi bila mereka mau.
- c. Dukungan dalam mengembangkan kreativitas dan keterampilan mereka.
- d. Pilihan berbagai media kreatif.
- e. Inspirasi, titik awal untuk membuat mereka maju. (Price, 2009, hal. 43)

C. Mengembangkan Kemampuan TIK di PAUD

Dengan menggunakan perangkat TIK yang sesuai dengan perkembangan anak usia dini dalam kegiatan pembelajaran maka dapat pula mengembangkan kemampuan TIK dan literasi teknologi anak. Hal ini adalah alasan utama dari penggunaan alat TIK tidak hanya pada pendidikan anak usia dini tetapi juga di pendidikan dasar.

Alat TIK yang sesuai dengan perkembangan anak usia dini harus mengikuti pedoman yang ditetapkan. Masing-masing perlu direncanakan secara



efektif dan mencakup keputusan instruksional yang akan mengembangkan kemampuan TIK. Dengan demikian, guru dapat membantu anak-anak kecil mengembangkan gagasan bahwa TIK digunakan sebagai alat untuk tujuan tertentu. Selain itu, guru dapat mempelajari cara mengoptimalkan alat TIK dalam pendidikan anak usia dini secara online.

Saat ini, sekolah memasuki abad ke-21, era yang didominasi oleh TIK dan perolehan pengetahuan yang menyertainya, mereka membangun lebih banyak ruang kelas digital yang mencakup perangkat TIK yang digunakan dalam pengajaran di kelas. Untuk itu, membangun kemampuan TIK dalam kemampuan pembelajaran TIK terus menerus dengan meningkatkan peran TIK di sekolah sebagai berikut:

Peran TIK di Prasekolah	Contoh Penggunaan TIK di Sekolah
Anak-anak menggunakan TIK dalam bermain atau belajar (sendiri, dengan teman sebaya, atau dengan orang dewasa).	Anak-anak menggunakan komputer untuk bermain game, mendengarkan cerita, atau menggambar. Anak-anak menggunakan peralatan TIK dalam permainan atau kegiatan bermain peran.
Anak-anak dan praktisi menggunakan TIK bersama-sama untuk merancah pembelajaran anak-anak.	Menggunakan internet untuk mencari informasi atau sumber data, yang didorong oleh minat anak-anak pada topik atau ide tertentu.
Anak-anak dan praktisi menggunakan TIK bersama-sama untuk mendokumentasikan dan merefleksikan pembelajaran anak-anak, atau untuk berbagi pembelajaran anak-anak dengan orang tua, atau praktisi lain.	Mengambil foto digital, video, atau rekaman audio kegiatan di lingkungan pendidikan anak usia dini dan meninjaunya bersama-sama, atau membagikannya dengan orang tua. Praktisi dan anak-anak menggunakan TIK untuk membangun portofolio pekerjaan anak-anak, yang dapat digunakan untuk mengevaluasi kemajuan dalam pembelajaran dan perkembangan anak-anak.
Praktisi menggunakan TIK untuk perencanaan, administrasi, dan	Guru mengembangkan rencana pembelajaran individu untuk anak-



<p>manajemen informasi.</p>	<p>anak, atau menggunakan templat berbasis komputer untuk merencanakan atau mendokumentasikan pembelajaran anak-anak (misalnya menggunakan templat cerita pembelajaran, atau memasukkan konsep yang relevan dari Te Whāriki ke dalam catatan pembelajaran anak-anak). Membuat database untuk melacak informasi penting tentang anak-anak dan keluarga mereka.</p>
<p>Guru atau teacher-in-training belajar menggunakan TIK, atau belajar melalui TIK.</p>	<p>Guru-dalam-pelatihan belajar untuk menggunakan TIK dalam kursus pendidikan guru awal mereka. Guru-guru-dalam-pelatihan pembelajaran jarak jauh menggunakan TIK untuk belajar menjadi guru anak usia dini. Guru-dalam-pelatihan belajar untuk menggunakan teknologi dengan anak-anak dalam penempatan praktikum mereka. Guru menggunakan TIK untuk mendokumentasikan dan merefleksikan praktik mereka, atau menggunakan TIK sebagai bagian dari program pengembangan profesional.</p>
<p>Anak-anak dan praktisi menggunakan TIK untuk berkomunikasi atau bertukar pikiran atau informasi dengan praktisi lain, orang tua, atau peneliti.</p>	<p>Menggunakan konferensi video, komunitas diskusi online, atau email, untuk berkomunikasi dengan praktisi lain, orang tua, atau peneliti, atau untuk berbagi berita dan informasi tentang apa yang terjadi di pusat pendidikan anak usia dini. Anak-anak dan praktisi menggunakan telepon, email, atau faks untuk tetap berhubungan</p>



	dengan orang tua yang tidak dapat datang ke pusat pendidikan anak usia dini (misalnya orang tua yang bekerja di siang hari). Menggunakan telepon, email, atau faks untuk tetap berhubungan dengan anak-anak dan keluarga mereka di komunitas yang jauh atau pedesaan (misalnya program pendidikan anak usia dini Sekolah Korespondensi).
--	---

(Bolstad, 2004 for the NZ Gov't)

D. Jenis-Jenis Media Berbasis TIK

Beragam media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran anak usia dini. Berikut media-media berbasis TIK yang dapat digunakan untuk pembelajaran anak usia dini:

Komputer


Perkembangan perangkat komputer saat ini mengalami kemajuan yang sangat pesat. Hampir setiap bulan muncul genre-genre baru dalam dunia komputer. Perangkat komputer mulai dari Intel Pentium 1 sampai dengan Pentium 4. Sebagian orang belum bisa menikmati kecanggihan Pentium 4, saat ini sudah muncul Centrino bahkan Centrino Duo Core. Belum lagi sebagian orang berpikir kehebatan Centrino Duo Core, telah muncul pula AMD 690.

Perubahan tatanan di masyarakat yang semakin cepat pada akhirnya menuntut perkembangan teknologi komputer yang semakin canggih. Pesatnya perkembangan teknologi tidak dapat dibendung. Pada anak usia dini telah terbiasa dengan komputer. Anak-anak lebih sering menggunakan komputer untuk bermain game. Maka itu perlu diberikan bimbingan dan arahan agar anak dapat memanfaatkan game dengan baik dan proporsional seperti menggambar, mendengarkan video pembelajaran, atau pun bermain game edukatif.

Peralatan Audio

Peralatan atau media audio diartikan sebagai perangkat yang mereproduksi, merekam, serta memproses suara. Peralatan audio meliputi mikrofon, penerima radio, AV receiver, CD player, tape recorder, amplifier, konsol pencampuran, unit efek, pengeras suara. Penggunaan tape recorder misalnya pada anak usia dini antara lain adalah untuk mendengarkan syair lagu maupun mengikuti irama gerak dan senam.

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi ketiga (Tim Penyusun, 2007: 76), audio merupakan alat peraga yang bersifat dapat didengar. Daryanto



(2010: 37), audio berasal dari kata *audible*, yang berarti suaranya dapat diperdengarkan secara wajar oleh telinga manusia. Bahan ajar audio merupakan salah satu jenis bahan ajar non-cetak yang di dalamnya mengandung suatu sistem yang menggunakan sinyal audio secara langsung, yang dapat dimainkan atau diperdengarkan oleh pendidik kepada peserta didiknya guna membantu mereka dalam menguasai kompetensi tertentu (Andi Prastowo, 2011: 264).

Menurut Arief S. Sadiman, dkk. (2009: 49), media audio adalah media untuk menyampaikan pesan yang akan disampaikan dalam bentuk lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata atau bahasa lisan) maupun non verbal. Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa peralatan audio adalah salah satu alat yang dimainkan atau diperdengarkan secara langsung sehingga peserta didik mampu menguasai kompetensi tertentu dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

Peralatan Visual

Media atau alat visual (Daryanto, 1993:27), adalah semua alat peraga yang digunakan dalam proses belajar yang bisa dinikmati lewat panca-indra mata. Media visual (image atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.


Alat visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan anak harus berinteraksi dengan visual untuk meyakinkan terjadinya proses informasi. Dengan demikian media visual dapat diartikan sebagai alat pembelajaran yang hanya bisa dilihat untuk memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan akan isi materi pelajaran. Media Visual yang bergerak ialah media yang dapat menampilkan atau membiaskan gambar atau bayangan yang dapat bergerak di layar seperti: gambar-gambar yang ditampilkan oleh *motion picture film* dan *loop film*.

Mainan yang Dapat Diprogram

Dengan memprogram mainan untuk berperilaku dengan cara tertentu, anak-anak dapat melihat berbagai masalah dari perspektif mainan. Namun, manfaat utama dari penggunaan teknologi seperti ini adalah ia memiliki transparansi fungsional dan ini mendukung anak-anak untuk mempelajari cara memprogramnya dengan cepat.

Kamera Digital

Kamera digital dapat memberikan lebih banyak fokus pada aktivitas karena anak-anak dapat memotret diri mereka sendiri dan lingkungan mereka. Ini dapat mendorong mereka untuk mengambil lebih banyak foto. Guru mungkin juga menemukan bahwa setiap kali mereka memotret sesuatu, mereka



sebenarnya dapat memberikan penjelasan mengapa mereka memilih untuk mengambil bidikan tertentu. Dalam situasi ini, kamera membantu memperjelas dan mengkonsolidasikan pembelajaran anak-anak.

Selain itu, berbagi gambar digital adalah cara yang bagus untuk mengkomunikasikan kepada semua orang apa yang terjadi di lingkungan belajar anak usia dini. Contoh bagus dari alat tersebut termasuk *Blurb*, *Snapfish*, *Walgreens*, dan *Shutterfly*. Itu selalu yang terbaik untuk melihat mana yang tepat untuk Anda.

Power Point

Melanjutkan tema gambar digital, Power Point dan program serupa lainnya dapat memberikan pengalaman multimedia yang akan dinikmati anak-anak dan dapat mengembangkan keterampilan kreativitas mereka. Program-program ini memiliki warna, gerakan, dan suara sehingga tidak mengherankan jika cukup menarik.

Ini sama menariknya bagi anak-anak dengan kesulitan belajar yang mendalam. Power Point dapat membuat pembelajaran menjadi bermakna dan relevan. Dengan penggunaan efek transisi, dapat mengungkapkan karakter favorit dengan satu sentuhan dengan menggunakannya dengan Papan Tulis Interaktif.

Papan Tulis/Papan Cerdas Interaktif

Ini sangat sesuai untuk anak kecil karena mereka beroperasi melalui sentuhan jari. Anak-anak dapat membuat gambar, menggosoknya dan memindahkan objek bersama-sama seperti yang saya sebutkan sebelumnya, mengubah ukurannya. Ini adalah layar besar yang memungkinkan kolaborasi yang lebih besar. Untuk alasan ini, penting bagi guru untuk terbiasa dengan semua alatnya.

Papan cerdas interaktif memiliki potensi besar untuk orang dewasa yang bekerja dengan kelompok dalam tugas yang terfokus atau dalam menjelajahi game dan simulasi petualangan. Pertanyaan terbuka ditemukan paling efektif dalam meminta tanggapan dari anak-anak dan dapat merangsang pemikiran tingkat tinggi baik pada pendidikan prasekolah dan guru kelas awal di pendidikan dasar.

Ada isu-isu kunci dalam penggunaannya dan pemasangan papan cerdas interaktif. Adalah penting bahwa mereka dipasang pada ketinggian yang sesuai dengan perkembangan tubuh anak-anak agar mereka dapat mengoperasikannya secara mandiri. Yaitu pada tingkat yang dapat disentuh dan dilihat dengan mudah.

Ada juga masalah keamanan yang berkaitan dengan proyektor data yang digunakan dengan papan cerdas interaktif. Oleh karena itu guru perlu

- mendampingi dan memberitahukan anak apa yang mereka tidak boleh lakukan:
- Tidak seorang pun boleh menatap langsung ke sinar proyektor;
 - Saat memasuki balok, pengguna tidak boleh melihat ke arah penonton selama lebih dari beberapa detik;
 - Mendorong pengguna untuk tetap membelakangi sinar proyektor;
 - Anak-anak harus diawasi setiap saat ketika proyektor sedang digunakan. (Siraj-Blatchford & Siraj-Blatchford, 2006).

Kamera Video

Anak-anak akan menikmati menjelajahi penggunaan kamera video mereka sendiri yang menyenangkan sehingga penting untuk memberi mereka waktu untuk mencapainya. Mencoba untuk tidak menyusun penggunaannya terlalu cepat atau terlalu sering.

Pembelajaran dengan TIK pada pendidikan prasekolah dapat menjadi dasar untuk pengembangan lebih lanjut kemampuan TIK di seluruh sekolah. Maka itu penting upaya untuk mengintegrasikan TIK pada anak usia dini dengan menggunakan alat TIK ini untuk mengajar kegiatan berbasis konteks yang bermakna seperti literasi, berhitung, dan bahasa.


E. TIK Ramah Anak

Menyediakan TIK ramah anak merupakan hal yang harus diperhatikan. Anak diupayakan tidak terkontaminasi dalam penggunaan TIK yang merusak. Guru perlu memperhatikan kesehatan dan keselamatan anak serta kemenarikan media yang digunakan. Dalam pelaksanaan pembelajaran, TIK yang digunakan harus memperhatikan perkembangan anak. Selain itu TIK untuk anak usia dini juga harus memperhatikan waktu yang singkat (10-20 menit untuk usia anak 3 tahun, dan 40 menit untuk anak usia 8 tahun), serta peralatan dan ruang yang cocok bagi anak.

Realisasi TIK yang ramah anak, harus memenuhi delapan prinsip. Delapan prinsip dimaksud adalah

- 1) memastikan tujuan pembelajaran;
- 2) kolaborasi;
- 3) integrasi aspek-aspek pembelajaran dari kurikulum;
- 4) kontrol;
- 5) aplikasi yang transparan dan intuitif;
- 6) menghindari aplikasi yang mengandung kekerasan;
- 7) menyadari akan isu kesehatan dan keselamatan; dan terakhir
- 8) Pendidikan mendorong keterlibatan orang tua.

Dengan demikian pembelajaran menggunakan TIK pada anak usia dini tidak lepas dari pemenuhan atau pencapaian kompetensi yang telah ditetapkan dengan memperhatikan unsur, kesehatan, keamanan dan keselamatan anak



dalam pembelajaran secara langsung maupun tidak langsung.

Peran Orang Tua dalam pemanfaatan TIK pada Anak

Anak usia dini memiliki rasa keingintahuan yang sangat tinggi dan ego yang luar biasa. Diharapkan pembelajaran berbasis TIK efektif untuk membangkitkan motivasi dan rasa keingintahuan anak. Akan tetapi, banyak orang tua yang ketakutan dengan rasa keingintahuan anaknya akan menjerumuskan ke jalan yang tidak benar sehingga ketakutan itu akan membuat orangtua lebih bersifat protektif terhadap anak. Padahal sikap seperti ini bukan merupakan sikap yang efektif, karena berakibat anak akan kehilangan kepercayaan dirinya dan menjadi tidak percaya diri dalam pemanfaatan TIK.

Maka dari itu orang tua harus terlibat dalam penggunaan teknologi informasi. Orang tua harus belajar keahlian-keahlian dasar dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Orang tua senantiasa terus mengikuti perkembangan dan belajar tentang kelebihan, manfaat maupun teknologi yang berkembang. Tentunya hal itu agar dapat membantu anak-anak bersiap menggunakan teknologi informasi yang sesuai dengan usia.

Multimedia Pembelajaran Interaktif


Multimedia adalah kombinasi berbagai tipe media digital seperti teks, gambar, suara dan video yang dipadukan dalam aplikasi atau presentasi interaktif *multisensory* untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi kepada orang lain. Sedangkan pengertian interaktif adalah presentasi isi atau urutan yang tidak linear menurut input dari pemakai.

Dalam perkembangannya multimedia memiliki peranan dalam kehidupan manusia. Perkembangan teknologi multimedia membuka potensi besar dalam perubahan cara anak belajar, memperoleh informasi dan sebagainya. Demikian pula bagi para anak usia dini, aplikasi multimedia interaktif diharapkan mempermudah informasi yang disampaikan secara cepat dan efisien. Sebagai contoh misalnya, penerapan multimedia pada anak usia dini antara lain pemutaran cerita rakyat dengan menggunakan VCD.

Manfaat pembelajaran berbasis TIK untuk anak usia dini.

Teknologi sebagai alat (*tools*) dan sekaligus sebagai bahan untuk menstimulasi pencapaian perkembangan anak. Pemanfaatan TIK di PAUD harus mempertimbangkan prinsip dalam penyediaan sarana dan prasarana pembelajaran bagi anak usia dini, sekalipun dalam praktiknya dapat dikendalikan oleh atau di bawah pengawasan pendidik. Selain itu perangkat TIK yang digunakan disesuaikan dengan memperhatikan tahapan pertumbuhan dan perkembangan anak.

Keefektifan pemanfaatan TIK pada anak usia dini menjadi pertimbangan tersendiri bagi guru sehingga dapat menentukan jenis perangkat yang tepat.



Oleh sebab itu, pemanfaatan TIK dalam pembelajaran perlu dirancang, direncanakan, dilaksanakan dan kemudian dievaluasi dari waktu ke waktu agar pemanfaatan TIK dalam pembelajaran PAUD dapat benar-benar optimal dari segi dukungannya pada pelaksanaan fungsi dan tercapainya tujuan.

Prinsip dalam pemanfaatan TIK dalam pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Pemanfaatan TIK dalam pendidikan hendaknya mempertimbangkan karakteristik peserta didik, pendidik, dan tenaga kependidikan dalam keseluruhan pembuatan TIK dalam pembelajaran;
- 2) Pemanfaatan TIK hendaknya dirancang untuk memperkuat minat dan motivasi. Penggunaan TIK dirancang untuk meningkatkan kemampuan anak, baik dari segi intelektual, spiritual (rohani), sosial, maupun fisik motoric;
- 3) Pemanfaatan TIK dapat menumbuhkan kesadaran dan keyakinan akan pentingnya kegiatan berinteraksi langsung antara manusia (tatap muka), dengan lingkungan sosial-budaya (pertemuan, museum, tempat bersejarah), dan lingkungan alam (penjelajahan) sehingga mampu memelihara nilai-nilai sosial dan humaniora (seni dan budaya), dan kecintaan terhadap alam sebagai anugerah dari Tuhan Yang Maha Esa;
- 4) Pemanfaatan TIK mendorong pengguna dalam hal ini adalah guru, lebih kreatif dan inovatif sehingga tidak hanya puas menjadi konsumen informasi berbasis TIK.

Pembelajaran berbasis TIK membuat optimal perkembangan anak, diantaranya adalah dapat:

- a. Mengembangkan daya imajinasi dan fantasi anak anak. Melalui media TIK anak secara langsung melihat gambar, video atau audio visual yang membuat anak berimajinasi dan berfantasi sehingga lebih mudah memahami;
- b. Peningkatan keterampilan berbahasa. Perkembangan bahasa anak mampu terlatih karena kebiasaan, saat anak berkomunikasi dengan teman sebaya;
- c. Menimbulkan minat baca anak. Dengan tampilan di komputer yang menarik dan bervariasi, membuat anak menjadi senang untuk belajar. Misalnya mengenal huruf-huruf abjad huruf hijaiyyah beserta hitungan;
- d. Membangun kecerdasan emosional anak. Kecerdasan emosi sangat penting sejak dini, dengan TIK secara tidak langsung mengajarkan anak untuk bersabar serta mengendalikan emosinya;
- e. Membentuk rasa empati dan simpati pada anak. Menumbuhkan rasa

simpati dan empati dapat membuat anak belajar untuk peduli kepada sesama teman temannya sehingga interaksi sosial anak dapat terwujud dengan baik. Ketika satu sama lain saling bekerja sama dan membutuhkan.

Kontekstualisasi Nilai Moderasi Beragam

Indikator Moderasi Beragama	Sub indikator	Penguatan dalam Proses Pembelajaran
Ishlah (kreatif Inovatif)	kreatif, inovatif, dan mandiri	Guru kreatif mengembangkan media pembelajaran untuk anak. Guru tidak hanya membeli produk jadi, namun guru mengembangkan sendiri media pembelajaran dengan memanfaatkan barang barang dan alat dari lingkungannya.
I'tiraf al 'Urf (ramah terhadap Kebudayaan lokal)	Memanfaatkan alat dan sumber belajar dari alam lingkungan	Guru berinovasi menciptakan media belajar bermain yang dapat menarik minat anak untuk bereksplorasi. Guru memotivasi anak untuk berkarya dengan memanfaatkan media belajar yang ada di lingkungannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Bergen D. The Role of Pretend Play in Children's Cognitive Development. *Early Childhood Research & Practice*. 2002;4(1).
- Bergland, C. (2013, October 24). Childhood Creativity Leads to Innovation in Adulthood. *Psychology Today*.
<https://www.psychologytoday.com/us/blog/the-athletes-way/201310/childhood-creativity-leads-innovation-in-adulthood>
- Burdette HL, Whitaker RC. Resurrecting Free Play in Young Children. *Arch Pediatr Adolesc Med*. January 2005;46. doi:10.1001/archpedi.159.1.46
- Hoffmann J, Russ S. Pretend play, creativity, and emotion regulation in children. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*. May 2012;175-184. doi:10.1037/a0026299
- Howard-Jones P, Taylor J, Sutton L. The Effect of Play on the Creativity of Young Children During Subsequent Activity. *Early Child Development and Care*. August 2002;323-328. doi:10.1080/03004430212722
- Hurlock, Elizabeth H. 1978. *Perkembangan Anak Jilid 1*. Terjemahan. Jakarta: Erlangga
- Leggett, N., & Newman, L. (2017). Play: Challenging educators' beliefs about play in the indoor and outdoor environment. *Australasian Journal of Early Childhood*, 42(1), 24-32.
- Matakupan. 1993. *Teori Bermain*. Jakarta: Depdikbud
- Mayke S. Tedjasaputra. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Gramedia
- Montolalu, dkk. 2007. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Oemar Hamalik. 2009. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Pellegrini, A. D., & Holmes, R. M. (2006). The Role of Recess in Primary School. In D. G. Singer, R. M. Golinkoff, & K. Hirsh-Pasek (Eds.), *Play = learning: How play motivates and enhances children's cognitive and social-emotional growth* (p. 36-53). Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780195304381.003.0003>
- Punkoney, S. M. (2020, September 11). Play Impacts Early Brain Development - Stay at Home Educator. *Stay At Home Educator*. <https://stayathomeeducator.com/play-impacts-early-brain-development/>
- Schrader, C. T. (1990). Symbolic play as a curricular tool for early literacy development. *Early Childhood Research Quarterly*, 5(1), 79-103. [https://doi.org/10.1016/0885-2006\(90\)90008-o](https://doi.org/10.1016/0885-2006(90)90008-o)



Sukintaka. 1998. Teori Bermain untuk Pendidikan Jasmani. Yogyakarta: FPOK
IKIP