

# **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAUD**

Disampaikan dalam Seminar Pengembangan Media Pembelajaran PAUD

oleh SKB Kota Yogyakarta, Selasa, 29 januari 2008



Oleh :

**Sujarwo, M.Pd**

(Akademisi SKB Kota Yogyakarta/Dosen PLS FIP UNY)

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

### PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Oleh: Sujarwo, M.Pd

ALBERT Einstein pernah mengatakan, "*Imagination is more important than knowledge.*" Teknologi di sekeliling kita ini pada mulanya sekadar imajinasi. Burung-burung yang terbang di udara dan ikan-ikan yang berenang di dasar samudra menghidupkan imajinasi para pendahulu kita, sehingga akhirnya terciptalah kapal terbang dan kapal selam sebagai buah teknologi. Maka kita katakan, imajinasi lebih penting (baca: asal muasal) teknologi.

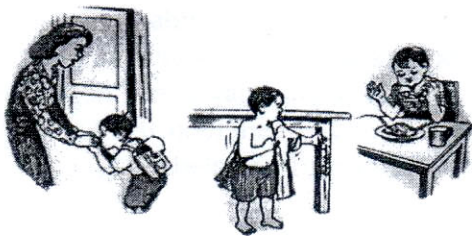
Imajinasi adalah upaya dan kekuatan membangun pencitraan mental suatu objek yang belum pernah ada sebelumnya. "*Upaya*" menyiratkan kesengajaan dan perencanaan, sedangkan "*kekuatan*" menyiratkan potensi-potensi internal manusia yang diberdayakan semaksimal mungkin, sehingga melejit dan berdaya. Bila tidak diberdayakan, maka potensi-potensi itu tidak akan tumbuh sebagai kekuatan. Terbukti, kreativitas pada sebagian orang mandul, karena potensi yang dimilikinya mirip sebatang besi karatan yang belum berwujud pisau tajam sehingga tidak mampu mengiris-iris problem. Imajinasi bukan angan-angan atau impian yang tidak berujud.

Secara ilahiyah, kita bersyukur kepada Allah yang telah menciptakan manusia dengan beraneka ragam asesorisnya, yang setiap saat mampu merubah diri melalui penampilan. Di bidang teknologi, kita merasa bersyukur dengan para perancang telepon genggam yang memiliki imajinasi tinggi untuk terus menampilkan desain baru yang lebih canggih dan menarik. Sebagai konsumen, kita tergoda dan ingin berganti-ganti telepon. Di satu sisi kita puas dan semakin bergengsi memiliki aksesoris canggih. Di sisi lain pola konsumtif menghantui anak cucu kita, sedangkan produsen bertepuk tangan, mampu memperdayai dan mengeruk duit kita. Memang hanya orang/anak berpotensi yang mampu menaklukkan fenomena dunia dan mampu meraih keuntungan yang besar dari fenomena dan realita kehidupan tersebut. Sebelum masuk pada analisis pengelolaan anak, mari kita lihat sejenak keceriaan anak dalam gambar



berikut:

Dalam beberapa kajian dinyatakan bahwa perkembangan kecerdasan anak terjadi sangat cepat pada tahun-tahun awal kehidupan anak. Sekitar 50% kapabilitas kecerdasan anak usia dini telah terjadi ketika anak berumur 4 tahun, 80% telah terjadi ketika anak berumur 8 tahun, dan mencapai titik kulminasi ketika anak berumur sekitar 18 tahun. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan yang terjadi dalam kurun waktu 4 tahun pertama sama besarnya dengan perkembangan yang terjadi pada kurun waktu 14 tahun berikutnya, dan selanjutnya perkembangan otak akan mengalami stagnasi (Fasli Djalal, 2002:5). Kapabilitas kecerdasan dapat diibaratkan sebagai processor sebuah komputer yang berfungsi untuk memproses, mengelola dan menyimpan data dan informasi. Jika sebuah komputer prosesornya canggih, maka kemampuan memproses data akan lebih cepat dan kemampuan memorinya lebih tinggi. Demikian otak anak-anak, mereka memerlukan kapabilitas kecerdasan yang tinggi pula. Itulah mengapa masa ini dinamakan sebagai masa emas perkembangan, karena setelah masa perkembangan ini lewat berapapun kapabilitas kecerdasan yang dicapai oleh masing-masing individu, tidak akan mengalami peningkatan lagi. Untuk itu rangsangan/stimulus melalui pelayanan pendidikan anak usia dini sangat diperlukan.



Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak menjadi memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut

Kegiatan pendidikan anak usia dini secara khusus *bertujuan* agar: a) anak mampu melakukan ibadah, mengenal diri dan percaya diri akan ciptaan Allah swt dan mencintai sesama, b) anak mampu mengelola ketrampilan tubuh, c) anak mampu menggunakan bahasa untuk pemahaman bahasa pasif dan dapat berkomunikasi efektif, d) anak mampu berpikir logis, kritis, memberi alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat, e) anak mampu mengenal lingkungan alam, lingkungan sosial, peranan masyarakat, dan menghargai keragaman sosial dan budaya, mengembangkan konsep diri, sikap positif terhadap belajar, kontrol diri dan rasa memiliki, f) anak memiliki kepekaan terhadap irama, nada dan berbagai bunyi serta menghargai karya yang kreatif.

Pendidikan anak usia dini *diarahkan* sebagai: a) proses belajar dalam diri anak. Anak harus diberikan kesempatan untuk belajar secara optimal, kapan saja dan di mana saja, b) proses sosialisasi, anak diberikan kesempatan untuk melatih diri menjadi anak yang bertanggung jawab, bermoral dan beretika, c) proses pembentukan kerjasama peran, anak diberi kesempatan untuk mengembangkan potensi sosialnya,

agar anak menyadari sebagai makhluk sosial yang selalu berinteraksi dengan orang lain. Kegiatan pendidikan anak usia dini hendaknya memperhatikan 9 kemampuan belajar anak yang meliputi: a) kemampuan linguistik, b) kemampuan logika matematik, c) kemampuan visual spasial, d) kemampuan musical, e) kemampuan kinestetik, f) kemampuan naturalis, g) kemampuan interpersonal, h) kemampuan intrapersonal, dan i) kecerdasan spiritual. Dari kesembilan kemampuan tersebut, secara operasional disederhanakan ke dalam enam aspek pengembangan, yaitu: a) pengembangan moral dan nilai-nilai agama, b) fisik, c) bahasa, d) kognitif, e) sosial emosional dan f) pengembangan seni. Untuk membantu mengembangkan kemampuan belajar anak diperlukan sarana atau media pembelajaran.

#### a. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah media berasal dari Bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari "medium" yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Istilah media ini sangat populer dalam bidang komunikasi. Proses pembelajaran pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran.

Banyak ahli yang memberikan batasan tentang media pembelajaran. AECT menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan. Gagne mengartikan media sebagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang mereka untuk belajar. Senada dengan itu, Briggs mengartikan media sebagai alat untuk memberikan perangsang bagi siswa agar terjadi proses belajar. Bagaimana hubungan media pembelajaran dengan media pendidikan ?



Media pendidikan, tentu saja media yang digunakan dalam proses dan untuk mencapai tujuan pendidikan. Pada hakekatnya media pendidikan juga merupakan media komunikasi, karena proses pendidikan juga merupakan proses komunikasi. Apabila kita bandingkan dengan media pembelajaran, maka media pendidikan sifatnya lebih umum, sebagaimana pengertian pendidikan itu sendiri maksudnya media pendidikan yang secara khusus digunakan untuk mencapai tujuan belajar tertentu yang telah dirumuskan secara khusus. Tidak semua media pendidikan adalah media pembelajaran, tetapi setiap media pembelajaran pasti termasuk media pendidikan. Apa pula bedanya dengan alat peraga, alat bantu guru (teaching aids), alat bantu audio visual (AVA), atau alat bantu belajar yang selama ini sering juga kita dengar ? Pada dasarnya, semua istilah itu dapat kita masukkan dalam konsep media,

karena konsep media merupakan perkembangan lebih lanjut dari konsep-konsep tersebut.

#### **b. Pemilihan Media Pembelajaran**

Media pembelajaran dalam dunia pendidikan dan pelatihan (pembelajaran PAUD) pada dasarnya merupakan wahana untuk mengkomunikasikan dan mentransfer konsep atau tujuan pembelajaran. Pendidikan dan pelatihan (pembelajaran PAUD) yang efektif memerlukan perencanaan yang baik, termasuk dalam pengembangan media pembelajaran yang akan digunakan.

Seorang pamong pembelajaran PAUD harus mampu memilih media pembelajaran secara tepat dengan berdasarkan berbagai pertimbangan. Dalam kenyataan di lapangan seringkali ditemui seorang pamong memilih media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran PAUD berdasarkan pertimbangan antara lain karena (1) keakraban atau kebiasaan pamong dalam menggunakan media tersebut; (2) media tersebut dianggap pamong dapat menggambarkan materi secara lebih baik daripada dirinya sendiri; dan (3) media yang dipilih pamong tersebut dianggap mampu menarik minat dan perhatian peserta pembelajaran PAUD.

Proses pembelajaran hakekatnya merupakan proses perubahan perilaku anak tentang ranah (1) kognitif (pengetahuan, pemahaman, persepsi); (2) afektif (minat, nilai, norma); dan (3) psikomotor (kecakapan, keterampilan, keahlian). Proses perubahan perilaku itu akan terjadi melalui suatu proses interaksi yang dirangsang, antara lain dengan media pembelajaran. Keberhasilan rangsangan media pembelajaran terhadap anak tersebut sangat dipengaruhi banyak faktor, antara lain:

- (1) Relevansi (kesesuaian) isi media pembelajaran dengan kebutuhan anak
- (2) Kemudahan pemahaman isi media pembelajaran oleh anak
- (3) Kemenarikan tampilan media pembelajaran maupun cara penyajiannya.
- (4) Pendidikan dan pengalaman anak
- (5) Usia dan kondisi indera anak
- (6) Persepsi anak terhadap sifat, isi dan bentuk media pembelajaran, misalnya pengalaman, budaya, agama, dan sebagainya.
- (7) Lingkungan pada saat proses penyajian media pembelajaran berlangsung, misalnya cuaca, suasana, dan sebagainya.

Implikasi berbagai penjelasan sebagaimana telah diuraikan di atas, maka media pembelajaran yang disusun atau dikembangkan hendaknya memiliki karakteristik, yang antara lain sebagai berikut:

- (1) Sifat isi (pesan) belajar yang dikandung media pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, metode pembelajaran, waktu pembelajaran, dan fasilitas pembelajaran yang tersedia.
- (2) Bentuk media pembelajaran sangat beragam, tergantung pada kebutuhan dalam proses pembelajaran.
- (3) Efektif dan efisien dalam penggunaannya.

Arsyad (2002) memberikan panduan praktis, singkat dan sederhana tentang kriteria yang patut diperhatikan/dipertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran sebagai berikut:

- (1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Media pembelajaran hendaknya dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan, yang secara umum mengacu pada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

- (2) Tepat untuk mendukung isi (materi) pembelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip dan generalisasi.

Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran maupun kemampuan mental anak

- (3) Praktis, luwes dan bertahan.

Media yang mahal, dibuat dengan teknologi canggih, dan memakan waktu yang lama dalam proses pembuatan atau pengembangannya bukanlah jaminan sebagai media yang terbaik. Para perancang media maupun para pamong hendaknya dapat memanfaatkan media yang ada, bahkan jika memungkinkan dibuat sendiri. Media yang dipilih hendaknya dapat digunakan di manapun dan kapanpun dengan peralatan maupun fasilitas yang tersedia di lokasi pembelajaran. Media pembelajaran yang dipilih hendaknya memiliki pula sifat mobilitas yang tinggi, artinya mudah dipindahkan dan dibawa ke mana-mana.

- (4) Pendidik (pamong) terampil menggunakannya.

Apapun bentuk dan jenis media pembelajaran yang dibuat/dikembangkan, seorang pamong harus mampu memanfaatkan atau menggunakannya. Nilai, manfaat, dan keefektifan media sangat ditentukan oleh pamong yang menggunakannya.

- (5) Pengelompokan sasaran.

Jumlah kelompok sasaran sangat menentukan keefektifan sebuah media pembelajaran. Media yang efektif untuk kelompok sasaran dengan jumlah besar belum tentu efektif jika digunakan untuk kelompok sasaran kecil, demikian pula sebaliknya. Oleh karena itu, dalam memilih media pembelajaran hendaknya benar-benar mempertimbangkan jumlah kelompok sasaran, apakah besar, sedang, kecil atau perorangan.

- (6) Mutu teknis.

Media pembelajaran yang akan dikembangkan harus memenuhi syarat-syarat mutu teknis tertentu. Misalnya, dalam membuat visual pada media komputer program games, informasi atau pesan apa yang ditonjolkan harus jelas dan jangan sampai terganggu oleh latar belakang.

Khusus di jajaran Pendidikan Non Formal termasuk PAUD, sebenarnya sudah sejak lama dikenal adanya kriteria yang harus dipatuhi dalam prosedur pengembangan media atau bahan belajar. Kriteria tersebut lebih dikenal istilah 7-M, yaitu:

1. Mudah; artinya mudah membuatnya, mudah memperoleh bahan dan alatnya, serta mudah menggunakannya.
2. Murah; artinya dengan biaya sedikit, jika memungkinkan bahkan tanpa biaya, media pembelajaran tersebut dapat dibuat.
3. Menarik; artinya menarik atau merangsang perhatian anak), baik dari sisi bentuk, warna, jumlah, bahasa maupun isinya.
4. Mempan; artinya efektif atau berdayaguna bagi anak) dalam memenuhi kebutuhannya.
5. Mendorong; artinya isinya mendorong anak) untuk bersikap atau berbuat sesuatu yang positif, baik untuk dirinya sendiri maupun lingkungannya sesuai tujuan belajar yang diharapkan.
6. Mustari; artinya tepat waktu, isinya tidak basi, dan sesuai dengan kebutuhan dan potensi lokal/sekitar tempat pembelajaran.

7. Manfaat; artinya isinya bernilai, mengandung manfaat, tidak mubazir atau sia-sia, apalagi merusak.

### **c. Relevansi Pemilihan Media Pembelajaran dengan Pengembangan Potensi Anak**

Setiap media pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk membantu mengembangkan beberapa aspek perkembangan potensi anak. Beberapa aspek perkembangan yang akan dikembangkan melalui media pembelajaran pembelajaran misalnya: perkembangan emosi-sosial anak, motorik halus, motorik kasar, perkembangan bahasa, persepsi penglihatan, persepsi pendengaran, dan keterampilan berpikir. Dari masing-masing tersebut secara singkat dapat dijelaskan sebagai berikut:

#### 1) Perkembangan emosi dan sosial anak

Perkembangan emosi berkaitan erat dengan perkembangan sosial anak. Unsur-unsur yang terkait dengan emosi anak adalah perhatian dan pujian, sedangkan unsur-unsur sosial anak dipengaruhi oleh kemampuan dan proses interaksi yang dilakukan anak dengan lingkungannya. Kedua potensi tersebut merupakan perkembangan kepribadian dan pembiasaan (suatu perilaku yang sering berulang sehingga menciptakan suatu kebiasaan yang mampu membentuk: kemandirian hidup, rasa tanggung jawab, kemampuan mengendalikan diri, keberanian mengambil resiko, kemampuan bekerja sama, kemampuan mendengarkan orang lain, dan kemampuan mengungkapkan diri. Untuk membantu mengembangkan potensi tersebut, misalnya: balok bangunan dalam berbagai bentuknya, puzzle, mozaik, papan permainan, sudut keluarga, berbagai bentuk miniatur, permainan rumah sakit, kantor pos dan sebagainya.

#### 2) Motorik halus

Motorik halus merupakan keterampilan menggunakan media dengan mengkoordinasikan antara mata dengan tangan, sehingga gerakan tangan perlu dikembangkan dengan baik agar keterampilan dasar yang meliputi: membuat garis horizontal, garis vertikal, garis miring, garis lengkung atau lingkaran dan seterusnya. Keterampilan gerakan dasar anak akan mendorong dirinya mulai bereksplorasi membuat bentuk-bentuk huruf, Alat-alat yang digunakan sebagai media penunjang keterampilan dasar tersebut sangat bervariasi, misalnya: lilin, plastik, media bongkar pasang, papan tulis, kertas, tanah, alat tulis, ranting kayu, tali halus, jari jemari, alat tulis dan sejenisnya.

#### 3) Motorik kasar

Pengembangan motorik kasar berkaitan dengan pengembangan kemampuan dan keterampilan yang menggunakan otot besar. Aktivitas yang dilakukan dengan menggunakan gerakan-gerakan bagian tubuh secara tangkas dan cerdas. Media yang dapat digunakan misalnya: kantong biji untuk dilempar, dan ditangkap, tali lunak yang digunakan untuk melompat, titian, bola besar dan kecil, balok plastik yang ringan, naik tangga, dan sebagainya

#### 4) Perkembangan Berbahasa

Dasar utama perkembangan bahasa adalah melalui pengalaman-pengalaman berkomunikasi dengan lingkungannya. Proses anak memahami, menghubungkan,

mengutarakan pengalamannya dalam bentuk bahasa yang ekspresif akan menentukan perkembangan bahasanya. Sejalan dengan itu, kebiasaan-kebiasaan dan pelatihan mendengarkan secara bervariasi, anak akan memiliki keterampilan dan etika mendengarkan orang lain dengan baik. Pengalaman-pengalaman yang dimiliki anak akan menunjang beberapa aspek lain, yaitu: mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Media yang dapat digunakan untuk membantu anak dalam mengekspresikan beberapa dimensi suatu benda dalam bentuk bahasa, misalnya: Benda bergambar, gambar berurutan, alat tulis, kumpulan buku cerita bergambar, kumpulan daftar kata dan kalimat pendek, kumpulan poster, alam terbuka dan gambar dunia anak.

5) Persepsi penglihatan

Persepsi penglihatan merupakan kemampuan anak dalam mendeskripsikan hal-hal yang dilihat dan mampu menunjukan bentuk-bentuk benda yang dilihat atas bimbingan guru atau orang lain. Media yang mendukung pengembangan potensi ini misalnya: benda, gambar, bentuk huruf, bentuk geometri, benda yang tersedia di lingkungan sekitar, papan yang berwarna warni, puzzle, alam terbuka dan sebagainya,

6) Persepsi mendengarkan

Persepsi mendengarkan ini berkaitan dengan kemampuan anak dalam mendeskripsikan sesuatu yang didengar. Media yang digunakan mampu menghasilkan berbagai jenis suara. Media yang digunakan untuk meningkatkan persepsi pendengaran anak adalah puzzle, gambar, alat musik, bunyi binatang, dan benda-benda lain yang menghasilkan suara/bunyi.

7) Keterampilan berpikir

Keterampilan ini dibutuhkan seorang anak untuk mengkaitkan beberapa pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki anak dalam mengembangkan potensi berpikir lainnya. Media yang dapat dimanfaatkan mengandung unsur rangsangan kerja otak anak. Media yang digunakan misalnya; permainan balok, bermain balok sangat membantu mengembangkan penalaran anak. Mencari keseimbangan, memilih bagian balok yang sesuai dengan pasangannya, ukurannya, menghitung jumlah dan bentuknya merupakan bagian dari rangsangan kerja penalaran otak anak. Di samping itu masih banyak media yang dapat digunakan misalnya: bongkar pasang, gambar seri, puzzle bangunan, pasangan huruf, pasangan warna, merangkai gambar, bermain peta umpet, bermain air, bermain pasir dan sebagainya

Dalam pemilihan media pembelajaran untuk anak hendaknya dipertimbangkan kemanaman, kenyamanan, dan keselamatan bagi perkembangan anak. Bahan-bahan yang digunakan tidak mengandung racun, tidak membahayakan kesehatan, tidak tajam, permukaan presisi, lunak dan sebagainya.

#### **d. Penyusunan dan Pengembangan Media Pembelajaran**

Sebelum menyusun atau mengembangkan media pembelajaran, seseorang harus terlebih dahulu memahami beberapa hal. Hal-hal yang harus dipahami terlebih dahulu secara baik tersebut antara lain adalah konsep, prinsip, karakteristik, kriteria, jenis dan bentuk, serta langkah-langkah penyusunan/ pengembangan media pembelajaran. Konsep dan prinsip media pembelajaran secara khusus telah dibahas pada bab II. Kriteria sudah banyak pula



dikupas pada paparan di atas. Berikut adalah penjelasan tentang jenis dan bentuk, serta langkah-langkah penyusunan dan pengembangan media pembelajaran.

Ada bermacam-macam penggolongan media pembelajaran, tergantung dari sudut mana kita melihatnya. Edgar Dale (Arif, 1986) dalam bukunya *"Audio-Visual Methods in Teaching"*, membagi media pembelajaran berdasarkan tingkat-tingkat pengalaman seperti yang dijelaskan melalui "Kerucut Pengalaman Edgar Dale" sebagai berikut:



Gambar 1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Departemen Pendidikan Nasional (1959/1960) menambahkan bahwa penggolongan media pembelajaran dapat pula:

- (1) Dilihat dari bentuk umum penggunaannya, media pembelajaran dapat dibagi menjadi 4 golongan, yaitu:
  - (a) Objek nyata, yaitu media pembelajaran dalam bentuk wujud benda yang sebenarnya.
  - (b) Bahan bacaan, yaitu media pembelajaran dalam bentuk bahan-bahan yang dapat dipelajari dengan cara membaca, misalnya buku, booklet, leaflet, folder, surat kabar, majalah, dan sejenisnya.
  - (c) Alat peraga (AVA) yaitu media pembelajaran yang lebih berfungsi sebagai alat bantu dalam penyampaian materi, misalnya poster, bagan atau chart, peta, Over

*Head Transparency (OHT)*, *power point presentation (PPT)*, kaset, slaid suara, film, dan lain-lain.

- (d) Bahan praktek, yaitu media pembelajaran yang lebih berfungsi sebagai bahan praktek dalam proses mempelajari sesuatu, misalnya kertas, kain, kulit, tanah liat, dan lain sebagainya.
- (2) Dilihat dari produksi atau cara pembuatan (penyusunan atau pengembangannya), media pembelajaran dapat dibagi menjadi 2 golongan, yaitu:
- (a) Media Cetak, yaitu media pembelajaran yang diproduksi (disusun atau dikembangkan) dengan cara dicetak, misalnya buku, booklet, folder, leaflet, poster, dan sejenisnya.
  - (b) Media Non Cetak, yaitu media pembelajaran yang diproduksi (disusun atau dikembangkan) dengan cara tidak dicetak, misalnya *Over Head Transparency (OHT)*, *power point presentation (PPT)*, kaset, slaid suara, film, CD, dan sebagainya.
- (3) Dilihat dari sifat perangkatnya, media pembelajaran dapat dibagi menjadi 2 golongan, yaitu:
- (a) Perangkat keras (*hardwares*), yaitu media pembelajaran yang berupa alat tetap misalnya proyektor film, *Over Head Projector (OHP)*, *LCD*, tape recorder, radio, televisi, papan flanel, box rotatoon, dan lain-lain.
  - (b) Perangkat lunak (*softwares*), yaitu media pembelajaran yang memuat isi belajar misalnya slaid, film, *Over Head Transparency (OHT)*, *power point presentation (PPT)*, pita kaset, *flash card*, lembar transparan, kain/plastik rotasi, dan lain-lain.
- (4) Dilihat dari alat dan bahan elektronik atau bukan, media pembelajaran dapat dibagi menjadi 2 golongan, yaitu:
- (a) Alat dan bahan elektronik, yaitu media pembelajaran yang dalam penyajiannya memerlukan eletronik, misalnya slaid dan film beserta proyekturnya, lembar transparan beserta *OHP*-nya, *power point presentation (PPT)* beserta *LCD*-nya, kaset suara beserta tape recordernya, kaset video beserta video recordernya, dan lain-lain.
  - (b) Alat dan bahan bukan elektronik, yaitu media pembelajaran yang dalam penyajiannya tidak memerlukan eletronik, misalnya buku, booklet, folder, leaflet, poster, majalah, koran, komik, lembar kasus, dan sebagainya.

#### **5. Prosedur atau Langkah-Langkah Penyusunan dan Pengembangan Media Pembelajaran.**

Penyusunan media pembelajaran dapat diartikan menciptakan media pembelajaran yang baru atau belum pernah ada, sedangkan pengembangan media pembelajaran dapat diartikan sebagai upaya mengadaptasi, merekayasa, atau menyesuaikan (modifikasi) media pembelajaran yang sudah ada dengan kebutuhan dalam proses pembelajaran. Sebuah proses pembelajaran seringkali tidak dilengkapi dengan media pembelajaran yang memadai. Oleh karena itu, pendidik (pamong) ataupun pengelola/penyelenggara program dituntut untuk mampu merancang, menyusun atau mengembangkan media yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dikelolanya.

Secara garis besar atau pada umumnya, proses penyusunan atau pengembangan media pembelajaran meliputi langkah-langkah sebagaimana tabel 1 berikut.

Tabel 1.

## Proses Penyusunan/Pengembangan Media Pembelajaran

No.	Langkah-Langkah	Output/Keluaran
1.	Identifikasi kebutuhan belajar anak)	Data tentang kebutuhan belajar anak)
2.	Penentuan prioritas kebutuhan belajar anak)	Daftar prioritas
3.	Perancangan program belajar (kurikulum)	Rancangan kurikulum belajar
4.	Penentuan topik	Topik untuk penyusunan atau pengembangan media pembelajaran
5.	Penentuan jenis atau golongan media pembelajaran	Jenis/golongan media pembelajaran
6.	Pengorganisasian isi/materi dan bahan yang diperlukan	Spesifikasi isi/materi dan bahan yang diperlukan
7.	Penyusunan atau pengembangan draft media pembelajaran	Draft media pembelajaran
8.	Penyusunan instrumen ujicoba draft media pembelajaran	Instrumen ujicoba draft media pembelajaran
9.	Ujicoba draft media pembelajaran	Masukan (data) untuk revisi
10.	Revisi draft media pembelajaran	Media pembelajaran yang telah teruji dan siap produksi
11.	Produksi media pembelajaran	Media pembelajaran yang telah diproduksi
12.	Distribusi dan penggunaan media pembelajaran pada kelompok belajar	Media pembelajaran yang siap digunakan
13.	Evaluasi media pembelajaran	Masukan (data) untuk revisi
14.	Revisi media pembelajaran (jika memerlukan)	Media pembelajaran yang telah terevisi

Sumber: Departemen Pendidikan Nasional (1989/1990)

Secara lebih rinci, proses penyusunan atau pengembangan media pembelajaran sebagaimana tabel 2 di atas dapat lebih dijelaskan sebagai berikut:

(1) Identifikasi kebutuhan belajar anak

Identifikasi kebutuhan belajar anak adalah suatu kegiatan untuk menemukan data kebutuhan belajar yang nyata dari anak. Kegiatan ini dapat dilakukan dengan cara atau metode wawancara, angket atau observasi. *Output* atau keluaran langkah pertama ini adalah data tentang kebutuhan belajar anak.

(2) Penentuan prioritas kebutuhan belajar anak

Dari data hasil identifikasi, dianalisis urutan prioritas kebutuhan belajar nyata dari anak. Kegiatan ini dapat dilakukan dengan cara mendiskusikannya bersama pihak-pihak terkait maupun teman sejawat dengan menggunakan tabel skor. *Output* atau keluaran dari kegiatan ini adalah daftar urutan prioritas kebutuhan anak.

(3) Perancangan program belajar (kurikulum).

Prioritas kebutuhan belajar anak yang telah diketahui dijabarkan ke dalam program belajar (kurikulum). *Output* atau keluaran dari kegiatan ini rancangan kurikulum belajar. Rancangan kurikulum belajar ini berupa penjabaran komponen-komponen kurikulum ke dalam sebuah matriks. Salah satu matriks yang dapat digunakan adalah sebagaimana contoh di bawah ini:

Pokok Bahsan	Tujuan	Silabi	Metode	Media	Waktu	Evaluasi

(4) Penentuan topik

Dari program belajar (matrik kurikulum) dianalisis spesifikasi isi/materi belajar yang dapat dituangkan ke dalam media pembelajaran. Berdasarkan spesifikasi isi/materi belajar itu kemudian ditentukan topik-topik mana saja yang perlu disajikan dengan menggunakan media pembelajaran. *Output* atau keluaran dari kegiatan ini adalah topik-topik bahan belajar yang akan dituangkan ke dalam media pembelajaran.

(5) Penentuan jenis atau golongan media pembelajaran.

Pada langkah ini ditentukan jenis atau golongan media pembelajaran yang tepat untuk dibuat, misalnya apakah dalam bentuk media cetak ataukah non cetak, menggunakan fasilitas elektronik atau tidak, dan sebagainya. Penentuan ini didasarkan pada pertimbangan dari data hasil identifikasi kebutuhan belajar dan kurikulum belajar. *Output* atau keluaran dari kegiatan ini adalah terpilihnya jenis dan bentuk atau golongan media pembelajaran yang akan disusun atau dikembangkan.

(6) Pengorganisasian isi/materi dan bahan yang diperlukan.

Pengorganisasian isi/materi pada dasarnya adalah kegiatan menyiapkan seluruh materi, alat dan bahan yang dibutuhkan. Kegiatan ini dapat dilakukan dengan cara studi kepustakaan, bertanya kepada ahli, ataupun diskusi dengan teman sejawat. *Output* atau keluaran dari kegiatan ini adalah spesifikasi isi/materi dan kesiapan alat serta bahan yang akan digunakan.

(7) Penyusunan atau pengembangan draft media pembelajaran.

Penyusunan atau pengembangan draft media pembelajaran adalah kegiatan menuangkan materi yang telah disusun ke dalam media pembelajaran sesuai dengan jenis yang telah ditentukan. *Output* atau keluaran dari kegiatan ini adalah tersusunnya draft media pembelajaran yang siap untuk diujicobakan.

(8) Penyusunan instrumen ujicoba draft media pembelajaran.

Untuk memperoleh media pembelajaran yang layak pakai, maka draft media pembelajaran yang telah dibuat perlu diujicobakan atau dilakukan evaluasi terlebih dahulu. Sebelum ujicoba dilakukan, perlu dibuat instrumen ujicobanya. Instrumen ujicoba tidak harus dibuat secara rumit, cukup yang sederhana saja. Misalnya berupa pertanyaan-pertanyaan tentang apakah tulisan atau huruf yang ada di dalam media pembelajaran tersebut sudah cukup besar dan dapat dengan mudah dibaca, apakah bahasanya cukup mudah dipahami, apakah gambar-gambar yang ada cukup menarik, dan sebagainya. *Output* atau keluaran dari kegiatan ini adalah tersusunnya instrumen ujicoba penyusunan/pengembangan media pembelajaran. Contoh-contoh instrumen ujicoba dapat dilihat pada lampiran pedoman ini.

(9) Ujicoba draft media pembelajaran.

Secara garis besar, setelah instrumen ujicoba draft (instrumen ujicoba penyusunan/pengembangan media pembelajaran) dibuat, langkah ujicoba selanjutnya adalah (1) penggandaan media secara terbatas, (2) penyiapan kelompok sasaran ujicoba, (3) pelaksanaan ujicoba, dan (4) analisis data hasil ujicoba. Output atau keluaran dari kegiatan ini analisis data hasil ujicoba yang berupa masukan (data) untuk bahan revisi media pembelajaran, misalnya hurufnya perlu diperbesar, bahasanya perlu disederhanakan, dan sebagainya.

(10) Revisi draft media pembelajaran.

Berdasarkan masukan (data) hasil ujicoba, kemudian dilakukan revisi atau penyempurnaan draft media pembelajaran. *Output* atau keluaran dari kegiatan ini adalah terevisinya draft media pembelajaran atau dengan kata lain telah berhasil disusun atau dikembangkannya media pembelajaran yang teruji kelayakgunaannya.

(11) Produksi media pembelajaran.

Kegiatan produksi adalah kegiatan penggandaan media pembelajaran. Apabila hanya dibutuhkan 1 unit (untuk 1 kegiatan/sasaran), maka media pembelajaran tersebut tidak perlu digandakan. Tetapi apabila dibutuhkan untuk lebih dari 1 unit atau untuk lebih dari 1 kegiatan/sasaran dalam waktu yang bersamaan, maupun tempat dan sasaran yang berbeda, maka media pembelajaran perlu digandakan sesuai dengan kebutuhan.

Penggandaan media disesuaikan dengan jenis atau golongannya. Misalnya untuk media cetak dapat dengan cara foto copy, disablon atau distensil. Untuk media non cetak, misalnya kaset dapat digandakan dengan direkam dari satu tape recorder ke tape recorder yang lainnya, untuk *power point presentation (PTT)* atau *CD* dapat dicopy file. *Output* atau keluaran dari kegiatan ini adalah media pembelajaran yang telah diproduksi dan siap didistribusikan.

(12) Distribusi dan penggunaan media pembelajaran.

Distribusi adalah kegiatan penyebaran atau penyampaian media pembelajaran kepada kelompok sasaran kegiatan yang membutuhkan. *Output* atau keluaran dari kegiatan ini terdistribusikannya media pembelajaran kepada kelompok sasaran kegiatan, sehingga siap untuk digunakan.

(13) Evaluasi media pembelajaran.

Media pembelajaran hasil penyusunan atau pengembangan tersebut tentunya diharapkan dapat digunakan secara optimal di dalam proses pembelajaran, oleh karena itu perlu dipantau dan dievaluasi secara terus menerus tentang efektivitasnya. *Output* atau keluaran dari kegiatan ini adalah terlaksananya evaluasi, serta terkumpul dan teranalisisnya data hasil evaluasi. Untuk pelaksanaan evaluasi ini, dapat menggunakan instrumen yang sama dengan instrumen ujicoba penyusunan/pengembangan media pembelajaran. Contoh-contoh instrumen ujicoba atau evaluasi penyusunan/ pengembangan media pembelajaran dapat dilihat pada lampiran pedoman ini.

Seluruh prosedur penyusunan/pengembangan media pembelajaran di atas dapat digambarkan melalui bagan alur sebagaimana tertuang dalam lampiran pedoman ini.

## PENUTUP

Berpijak pada konsep media dalam belajar dan besarnya peran media dalam proses pembelajaran serta karakteristik peserta pembelajaran PAUD, maka sesungguhnya keberadaan media pembelajaran dalam pembelajaran PAUD sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan selanjutnya akan mampu meningkatkan kualitas lulusan pembelajaran PAUD. Dengan demikian kemampuan seorang pamong tidak hanya diukur dari kemampuannya berkomunikasi dengan peserta didik secara verbal. Pamong harus mampu memberikan suasana belajar yang tidak membosankan, salah satunya adalah dengan menggunakan media belajar. Namun demikian, media yang dibuat dan digunakan tidak boleh hanya sebatas sebuah benda yang tidak mampu menyampaikan pesan-pesan belajar kepada peserta pembelajaran PAUD.

Dengan mengacu pada pedoman pengembangan media pembelajaran pembelajaran PAUD pendidikan non-formal, pamong pembelajaran PAUD akan mampu mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan jumlah dan karakteristik peserta serta materi yang disampaikan. Karena itu dalam menyusun media pembelajaran, pamong harus memahami siapa yang akan menjadi peserta pembelajaran PAUD dan apa tugas pokok dan fungsinya serta kompetensi apa yang akan diperoleh setelah pembelajaran PAUD. Dengan mengetahui hal-hal tersebut pamong dapat menentukan bentuk dan jenis media pembelajaran yang akan

## DAFTAR PUSTAKA

- Arif, Zainuddin. (1986). *Andragogi*. Bandung: Angkasa.
- Arsyad, Azhar. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asian Culture Centre for Unesco. (1985). *Guide Book for Development and Production of Materials for Neo-Literates*. Tokyo: Taito Printing Co.
- Departemen Pendidikan Nasional. (1989/1990). *Teknologi Pendidikan dan Sarana Belajar*. Jakarta: Diirektorat Tenaga Teknis Ditjen Diklusepora Depdiknas.
- Heinich, R., Molenda, M., & Russell., (1982). *Instructional Media and The New Technologies of Instruction*. New York: John Wiley & Sons.
- Knowles, Malcolm. 1990. *The Adult Learner; A Neglected Species*. Fourth Edition. Houston, London, Paris, Zurich, Tokyo: Gulf Publishing Company
- Rohani, Ahmad. (1997). *Media Interaksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Romiszowski, A.J. (1984). *Producing Instructional System*. London: Kogan Page Ltd, 120 Pentonville Road.
- Sadiman, A., Raharjo, A., Rahardjito. (2002). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekom Depdikbud dan PT. Raja Grafindo Persada.
- Soeharto. (1995/1996). *Media Pembelajaran PLS: Peranan Sarana Belajar dalam Proses Belajar Mengajar Orang Dewasa*. Surabaya: BPKB Surabaya.