

MEDIA AUDIO PEMBELAJARAN UNTUK PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DENGAN MODEL PERMAINAN

Innayah <innayah_bpmr07@yahoo.com>

Peneliti bidang Teknologi Pendidikan pada Balai Pengembangan Media Radio
Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan-Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
(Pustekkom-Kemdikbud)

Abstrak

Bermain pada hakekatnya merupakan dunia anak. Bermain memiliki peran penting dalam perkembangan anak, baik perkembangan fisik motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional. Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah wadah untuk membimbing atau membina anak usia dini dengan menerapkan esensi bermain, yang meliputi perasaan menyenangkan, merdeka, bebas memilih, dan merangsang anak terlibat aktif. Oleh karena itu, PAUD mempunyai prinsip bermain sambil belajar. Balai Pengembangan Media Radio (BPMPR) Yogyakarta yang merupakan Unit Pelaksana Teknis (UPT) Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi (Pustekkom) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) mengembangkan model dan format media audio pembelajaran untuk pendidikan anak usia dini permainan (MAPAUD PERMAINAN). Tujuan pengembangan model dan format MAPAUD PERMAINAN ini adalah menyediakan model media alternatif berupa media pembelajaran berbasis audio dalam rangka meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar pada PAUD dengan kegiatan bermain. MAPAUD PERMAINAN menerapkan prinsip "belajar sambil bermain" atau "bermain sambil belajar" secara interaktif, sehingga melalui kegiatan bermain memungkinkan anak-anak saling berinteraksi baik dengan teman maupun pendidik. Tujuan dari penulisan ini adalah menyajikan dan menginformasikan kepada masyarakat pendidikan, khususnya guru PAUD untuk mengenal dan memanfaatkan model media audio pembelajaran untuk PAUD yang bernama MAPAUD PERMAINAN pada pembelajaran di PAUD.

Kata kunci: bermain, media audio pembelajaran, PAUD

A. PENDAHULUAN

Bermain identik dengan dunia anak. Dunia anak adalah sebuah dunia yang unik dan mengasyikkan untuk bermain. Bermain bagi anak adalah suatu aktivitas yang dapat menjadikan anak berlatih untuk pertumbuhannya. Seorang psikolog sosial dari Universitas Utrecht Belanda mengatakan bahwa anak-anak yang gemar bermain akan tumbuh menjadi anak yang selalu gembira, mudah beradaptasi, mudah bekerjasama dan disukai teman-temannya. Penelitiannya membuktikan bahwa mainan yang dipilih dengan baik dapat meningkatkan perkembangan emosi, fisik, sosial dan intelektual, serta berpotensi mengembangkan *Intelligence Quotient (I.Q)* (<http://www.azzahkidshop.com>). Riset-riset neurologi juga menyiratkan bahwa bermain dapat memberikan kontribusi dalam perkembangan otak. Penelitian lainnya menunjukkan bahwa bermain dapat mengaktifkan molekul dalam otak yang memfasilitasi proses pembelajaran dan daya ingat. (<http://komunikids.wordpress.com>).

Dengan berkembangnya pendidikan di Indonesia, pemerintah telah mencanangkan pendidikan anak usia dini (PAUD). PAUD bertujuan untuk membina anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal (<http://id.wikipedia.org>).

Esensi pembelajaran pada PAUD adalah bermain, yang meliputi perasaan menyenangkan, merdeka, bebas memilih, dan merangsang anak untuk terlibat aktif dalam setiap kegiatan. Oleh karena itu, sistem pembelajaran yang diterapkan di PAUD prinsip bermain sambil belajar. Prinsip ini mengandung makna bahwa setiap kegiatan pembelajaran haruslah menyenangkan, gembira, aktif dan demokratis (Suyanto, 2005).

Pendapat Suyanto tersebut di atas adalah sejalan dengan Peraturan Pemerintah No.19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, pasal 19 ayat 1 yang menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik (<http://wiki.paramadina.ac.id>).

Seiring dengan kebutuhan akan media pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran di PAUD, Balai Pengembangan Media Radio (BPMR) Yogyakarta yang merupakan Unit Pelaksana Teknis (UPT) Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan (Pustekkom) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) mengembangkan model dan format media audio pembelajaran untuk pendidikan anak usia dini permainan (MAPAUD PERMAINAN). Tujuan pengembangan model dan format MAPAUD PERMAINAN ini adalah menyediakan model media alternatif berupa media pembelajaran berbasis audio dalam rangka meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar pada PAUD dengan kegiatan bermain. Program MAPAUD PERMAINAN mempunyai sasaran anak usia PAUD 4-5 tahun.

Tujuan dari penulisan artikel ini adalah menyajikan dan menginformasikan kepada masyarakat pendidikan, khususnya guru PAUD untuk mengenal dan memanfaatkan model media audio pembelajaran untuk PAUD yang bernama MAPAUD PERMAINAN pada pembelajaran di PAUD.

B. KAJIAN LITERATUR DAN PEMBAHASAN

1. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. (<http://nasuprawoto.files.wordpress.com>).

Sesuai dengan Pasal 4 Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 36 Tahun 2010 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Pendidikan Nasional, PAUD mendapat perhatian lebih serius dari pemerintah dengan dibentuknya Direktorat Jenderal PAUD, Nonformal, dan Informal (<http://lpmp-aceh.com>). Selanjutnya, pada Pasal 28 Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dikemukakan bahwa PAUD dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan atau informal. PAUD formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat. PAUD nonformal berbentuk Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), atau bentuk lain yang sederajat. PAUD pada jalur pendidikan informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan (www.bpkbdy.com).

Untuk memberikan wawasan yang lebih luas tentang pengertian PAUD, maka berikut ini disajikan pendapat beberapa tokoh, baik dari dalam maupun luar negeri, yaitu:

a. Ki Hajar Dewantara

Ki Hajar Dewantara dikenal sebagai Bapak Pendidikan Indonesia yang memiliki konsep bahwa pendidikan sebagai upaya untuk memajukan budi pekerti, pikiran serta fisik seseorang. Ki Hajar Dewantara beranggapan bahwa pendidikan harus dilakukan melalui lingkungan keluarga, sekolah atau masyarakat (Sujiono, 2009). Tidak hanya dengan pendidikan yang bersifat umum, Ki Hajar Dewantara juga sangat peduli dengan anak usia dini. Sebagai bukti dari kepedulian Ki Hajar Dewantara adalah didirikannya Taman Siswa yang diperuntukkan bagi anak usia dini di bawah 7 tahun dengan nama Taman Anak, yang kemudian diganti namanya menjadi Taman Indria pada tanggal 3 Juli 1922 di Yogyakarta.

Konsep PAUD menurut Ki Hajar Dewantara ialah budi pekerti dan sistem among (Sujiono, 2009). Budi pekerti sama dengan moralitas yang berisi adat-istiadat, sopan santun dan perilaku yang dapat membentuk sikap terhadap Tuhan, diri sendiri, keluarga, masyarakat, bangsa, dan alam sekitar. Sedangkan sistem among merupakan suatu metode pembelajaran dan pendidikan yang berdasarkan pada asih, asah dan asuh. Dalam sistem among, pendidikan memberikan kemerdekaan, kesukarelaan, demokrasi, toleransi, ketertiban, kedamaian, kesesuaian dengan keadaan, dan menghindari perintah dan paksaan.

b. Jean Jacques Rousseau

Rousseau berpendapat bahwa pendidikan anak disesuaikan dengan keadaan anak semenjak dari lahir sampai dengan usia lima tahun melalui kegiatan fisiknya (Suyanto,

2005). Konsep pendidikan anak usia dini yang dikemukakan Rousseau didasarkan antara lain pada:

- 1) pembelajaran dilakukan menggunakan pendekatan alam;
- 2) pembelajaran disesuaikan dengan usia atau tngkat perkembangan anak;
- 3) pendidikan naturalis yang membiarkan anak tumbuh tanpa investasi (tidak membandingkan anak satu sama lainnya dan memberikan kebebasan kepada anak untuk mengeksplor tanpa membahayakan diri sendiri dan orang lain).
- 4) kesiapan anak merupakan faktor penting dalam pembelajaran.

c. **Frederich Wilhelm Froebel**

Froebel adalah salah seorang pendiri Taman Kanak-Kanak di Jerman dengan konsep belajarnya yang mengetengahkan bahwa pendidikan anak lebih baik diselenggarakan melalui bermain dan lebih dititikberatkan pada pembelajaran keterampilan motorik kasar atau halus. Lebih jauh, konsep PAUD yang dikembangkan oleh Froebel antara lain adalah:

- 1) Adanya kurikulum dan metodologi yang sesuai dengan perkembangan anak.
- 2) Mengamati kegiatan perkembangan anak dan memfasilitasi jika mereka akan belajar sesuatu; mereka akan belajar ketika mereka siap belajar.
- 3) Pentingnya belajar melalui bermain (anak akan mudah menyerap makna pembelajaran, ketika kegiatan dilakukan melalui bermain).

d. **John Dewey**

John Dewey adalah tokoh pendidikan dari Amerika Serikat. Konsep pendidikan yang dikemukakannya adalah bahwa proses pendidikan anak harus mencakup aspek psikologis dan sosiologis anak (Suyanto, 2005). Aspek psikologis yang dimaksudkan meliputi kapasitas, minat, dan perilaku belajar. Sedangkan aspek sosiologis anak, meliputi suasana belajar. Prinsip-prinsip PAUD yang dikembangkan John Dewey antara lain adalah (1) mengutamakan minat anak daripada materi, (2) kurikulum berpusat pada anak, (3) belajar tentang keterampilan hidup yang sangat diperlukan, dan (4) mengembangkan kelas "*learning by doing*" dengan aktivitas yang banyak (UNY, 2011).

Pendidikan anak usia dini memiliki fungsi utama untuk mengembangkan semua aspek perkembangan anak, meliputi perkembangan kognitif, bahasa, fisik (motorik kasar dan halus), sosial, dan emosional. Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan yang sangat kuat antara perkembangan yang dialami anak pada usia dini dengan keberhasilan mereka dalam kehidupan selanjutnya. Misalnya, anak-anak yang hidup dalam lingkungan (baik di rumah maupun di KB atau TK) yang kaya interaksi dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar akan terbiasa mendengarkan dan mengucapkan kata-kata dengan benar, sehingga ketika mereka masuk sekolah, mereka sudah mempunyai modal untuk membaca (<http://www.whitehouse.gov/infocus/earlychild-hood/s>).

Sehubungan dengan berbagai fungsi PAUD yang telah dipaparkan, maka tujuan pendidikan anak usia dini dapat dirumuskan sebagai berikut.

- a. Memberikan pengasuhan dan pembimbingan yang memungkinkan anak usia dini tumbuh dan berkembang sesuai dengan usia dan potensinya.
- b. Mengidentifikasi penyimpangan yang mungkin terjadi sehingga jika terjadi penyimpangan, dapat dilakukan intervensi dini.

- c. Menyediakan pengalaman yang beraneka ragam dan mengasyikkan bagi anak usia dini, yang memungkinkan mereka mengembangkan potensi dalam berbagai bidang, sehingga siap untuk mengikuti pendidikan pada jenjang sekolah dasar (SD) (www.bpkbdy.com).

2. Media Audio Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang berarti perantara atau pengantar, yaitu perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Sadiman, dkk., 2007). Selanjutnya, istilah medium juga diartikan sebagai perantara yang mengantarkan informasi antara sumber dan penerima (Heinich, dkk., 1982). Pendapat lain diungkapkan oleh AECT (Association of Educational Communications Technology) sebagaimana yang dirujuk oleh Arsyad yang memberikan batasan bahwa media sebagai segala bentuk dan saluran (Arsyad, 2009).

Sedangkan pengertian media menurut Gagne seperti yang dikutip oleh Sadiman, dkk., menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar (Sadiman, dkk., 2007). Pengertian berikutnya tentang media adalah yang dikemukakan Moedjijono, yaitu bahwa media merupakan bentuk perantara alat yang dipakai menyebarkan ide sehingga ide itu sampai pada sasaran (Moedjijono, 1980). Kemudian, Latuhelu mengemukakan bahwa yang dimaksudkan dengan media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebarluaskan ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan sampai kepada penerima yang dituju (Latuhelu, 1993).

Dari beberapa pengertian tersebut di atas dapat diketahui bahwa apapun batasannya, media merupakan perantara yang digunakan manusia untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima dan atau sebaliknya.

Salah satu bentuk atau jenis media pembelajaran adalah media audio pembelajaran. Audio berasal dari kata audible yang artinya suara yang dapat didengarkan secara wajar oleh telinga manusia (Daryanto, 2010). Pengertian audio adalah media audio (media dengar) adalah media yang isi pesannya hanya diterima melalui indera pendengaran. Dengan kata lain, media jenis ini hanya melibatkan indera dengar dan memanipulasi unsur bunyi atau suara semata (Munadi, 2008). Jadi, media audio merupakan media untuk menyampaikan pesan atau rangkaian pesan hanya melalui suara. Sedangkan istilah pembelajaran lebih menggambarkan usaha guru untuk membuat belajar para siswanya (<http://eduarticles.com>). Oleh karena itu, jika dikaitkan dengan media pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa media audio pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau rangkaian pesan materi pembelajaran melalui suara.

Secara fisik, media audio pembelajaran merupakan program pembelajaran yang dikemas dalam kaset audio atau VCD audio dan disajikan dengan menggunakan peralatan tape recorder, VCD player, komputer atau laptop. Dengan demikian, media audio pembelajaran dapat digunakan untuk menyajikan materi pembelajaran (dari guru, tutor/ fasilitator, atau nara sumber lainnya kepada peserta didik) yang dikemas sedemikian rupa sehingga dapat merangsang/memotivasi peserta didik untuk belajar. Media audio mempunyai karakteristik yang khas, yaitu hanya mengandalkan suara (indera pendengaran), personal, cenderung satu arah, dan mampu menggugah imajinasi (Raharjo, 2010)

3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Dalam pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (pendidik) menuju penerima (siswa). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Dalam interaksi antara siswa dengan lingkungan, fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran.

Kelebihan media (Gerlach dan Ely dalam Ibrahim, et.al., 2001) meliputi:

- a. Kemampuan *fiksatif*, artinya dapat menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu obyek atau kejadian. Dengan kemampuan ini, obyek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, disimpan, pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya.
- b. Kemampuan *manipulatif*, artinya media dapat menampilkan kembali obyek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan, misalnya diubah ukurannya, kecepatannya, warnanya, serta dapat pula diulang-ulang penyajiannya.
- c. Kemampuan *distributif*, artinya media mampu menjangkau audiens yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak, misalnya siaran TV atau radio (Daryanto, 2010).

Sedangkan hambatan-hambatan komunikasi dalam proses pembelajaran adalah:

- a. Verbalisme, artinya siswa dapat menyebutkan kata tetapi tidak mengetahui artinya. Hal ini terjadi karena biasanya guru mengajar hanya dengan penjelasan lisan (ceramah), siswa cenderung hanya menirukan apa yang dikatakan guru.
- b. Salah tafsir, artinya dengan istilah atau kata yang sama diartikannya berbeda oleh siswa. Hal ini terjadi karena biasanya guru hanya menjelaskan secara lisan dengan tanpa menggunakan media pembelajaran yang lain, misalnya gambar bagan, model dan sebagainya.
- c. Perhatian yang tidak terpusat, dapat terjadi karena beberapa hal antara lain, gangguan fisik, ada hal lain yang lebih menarik perhatian siswa, siswa melamun, cara mengajar guru yang membosankan, cara penyajian bahan pelajaran tanpa variasi, kurang adanya pengawasan dan bimbingan guru.
- d. Tidak terjadi pemahaman, artinya kurang memiliki kebermaknaan logis dan psikologis. Apa yang diamati atau dilihat siswa, dialami secara terpisah. Tidak terjadi proses berpikir yang logis mulai dari kesadaran hingga timbulnya konsep (Daryanto, 2010).

Manfaat media pembelajaran proses belajar mengajar adalah:

- a. Memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat menimbulkan dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- d. Memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya (Arsyad, 1997).

4. Teori, Esensi, Fungsi dan Karakteristik Bermain

a. Teori Bermain

Pada umumnya, anak-anak memanfaatkan sebagian waktunya untuk bermain sehingga bermain selalu melekat pada dunia anak. Sebenarnya apakah yang dimaksudkan dengan bermain? Jawabannya, ada dua macam teori, yaitu teori klasik dan teori modern.

1) Teori Klasik

Teori klasik menerangkan ada empat alasan mengapa anak suka bermain yaitu:

- a) Kelebihan Energi
Teori ini didukung oleh filsuf Inggris, Herbert Spencer yang menyatakan bahwa anak memiliki energi yang digunakan untuk mempertahankan hidup. Jika kehidupannya normal, anak akan kelebihan energi yang selanjutnya digunakan untuk bermain.
- b) Rekreasi dan Relaksasi
Teori ini menyatakan bahwa bermain dimaksudkan untuk menyegarkan tubuh kembali. Jika energi sudah digunakan untuk melakukan pekerjaan, anak-anak menjadi lelah dan kurang semangat. Dengan bermain, anak akan memperoleh kembali energinya sehingga mereka aktif dan bersemangat kembali.
- c) Insting
Teori ini menyatakan bahwa bermain merupakan sifat bawaan (insting) yang berguna untuk mempersiapkan diri melakukan peran orang dewasa. Misalnya anak berpura-pura jadi seorang ayah, ibu atau guru; keadaan yang demikian ini penting bagi kehidupannya kelak ketika ia benar-benar menjadi seorang ayah, ibu atau guru.
- d) Rekapitulasi
Teori ini menyatakan bahwa bermain merupakan peristiwa mengulang kembali apa yang telah dilakukan oleh nenek moyang dan sekaligus mempersiapkan diri untuk hidup di zaman sekarang.

2) Teori Modern

Teori modern memandang bermain sebagai bagian dari perkembangan anak, baik kognitif, emosional, maupun sosial anak. Teori modern ini dibedakan menjadi tiga macam yaitu:

- a) Teori Psikoanalisis
Teori ini menerangkan bahwa bermain merupakan alat pelepas emosi (Freud, 1958). Bermain juga mengembangkan rasa percaya diri dan kemampuan sosial (Erikson, 1963). Bermain juga memungkinkan anak untuk mengekspresikan perasaannya secara leluasa tanpa tekanan batin.
- b) Teori Perkembangan Kognitif
Teori ini menyatakan bahwa bermain merupakan bagian dari perkembangan kognitif anak (Bruner, 1972; Piaget, 1962; Sutton Smith, 1986). Menurut Bruner dan Sutton bermain merupakan proses berpikir secara fleksibel dan proses pemecahan masalah. Bermain dengan objek yang ada di lingkungannya merupakan cara anak belajar (Piaget, 1962).
- c) Teori Belajar Sosial
Teori ini menerangkan bahwa bermain merupakan alat untuk sosial. Dengan bermain bersama anak lain, anak akan mengembangkan kemampuan memahami

perasaan, ide, dan kebutuhan orang lain yang merupakan dasar dari kemampuan sosial (Suyanto, 2005).

b. Esensi Bermain

Meskipun permainan anak-anak di manapun berbeda-beda, tapi esensinya tetap sama yaitu:

- 1) **Aktif**
Hampir semua permainan anak aktif, baik secara fisik maupun psikis. Anak melakukan eksplorasi, investigasi, eksperimentasi dan ingin tahu tentang orang, benda, ataupun kejadian.
- 2) **Menyenangkan**
Kegiatan bermain tampak sebagai kegiatan yang bersenang-senang. Meskipun tidak jarang bahwa pada saat bermain menimbulkan tangis di antara anak yang terlibat, tetapi anak menikmati permainannya.
- 3) **Motivasi Internal**
Anak ikut dalam suatu kegiatan permainan secara sukarela. Mereka termotivasi dalam dirinya untuk ikut bermain.
- 4) **Memiliki Aturan**
Setiap permainan mempunyai aturan yang jelas.
- 5) **Simbolis dan Berarti**
Bermain memungkinkan anak menggunakan berbagai objek sebagai simbol dari benda atau orang lain sehingga bermain disebut simbolis. Peran-peran yang dimainkan anak biasanya meniru peran-peran orang dewasa dalam masyarakatnya. Kegiatan bermain yang demikian ini sangat berarti bagi kehidupan anak kelak (Suyanto, 2005).

c. Fungsi Bermain

Bermain memiliki peran penting dalam perkembangan anak, baik perkembangan fisik motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional.

- 1) **Kemampuan Motorik**
Bermain memungkinkan anak bergerak secara bebas sehingga anak mampu mengembangkan kemampuan motoriknya (Piaget, 1962; Curtis, 1977). Pada saat bermain, anak berlatih menyesuaikan antara pikiran dan gerakan menjadi suatu keseimbangan.
- 2) **Kemampuan Kognitif**
Anak belajar memahami pengetahuan dengan berinteraksi melalui objek yang ada di sekitarnya (Piaget, 1962). Bermain memberikan kesempatan anak untuk berinteraksi dengan objek. Anak memiliki kesempatan menggunakan indranya, seperti menyentuh, mencium, melihat dan mendengar untuk mengetahui sifat-sifat objek.
- 3) **Kemampuan Afektif**
Setiap permainan memiliki aturan. Oleh karena itu, bermain akan melatih anak menyadari adanya aturan dan pentingnya mematuhi aturan. Hal ini merupakan tahap awal perkembangan moral (afeksi).
- 4) **Kemampuan Bahasa**
Pada saat bermain, anak menggunakan bahasa, baik untuk berkomunikasi dengan temannya maupun sekedar menyatakan pikirannya. Sering dijumpai bahwa anak kecil bermain sendiri sambil mengucapkan kata-kata seakan-akan ia bercakap-cakap

dengan dirinya sendiri. Pada hal yang sebenarnya adalah bahwa anak tersebut sedang membahasakan apa yang ada di dalam pikirannya.

5) Kemampuan Sosial

Pada saat anak bermain, anak berinteraksi dengan anak yang lain. Interaksi yang terjadi sesama anak mengajarkan kepada anak cara-cara merespons, memberi dan menerima, menolak atau setuju dengan ide dan perilaku anak yang lain. Dampaknya pada anak adalah bahwa perasaan egosentris anak sedikit demi sedikit anak dan mengembangkan kemampuan sosialnya (Suyanto, 2005).

d. Karakteristik Bermain

Kostelnik, dkk. mengemukakan bahwa "*play is fun, not serious, meaningful, active, voluntary, intrinsically motivated, rule governed*" yang karakteristiknya dapat dikelompokkan ke dalam 4 kategori yang meliputi:

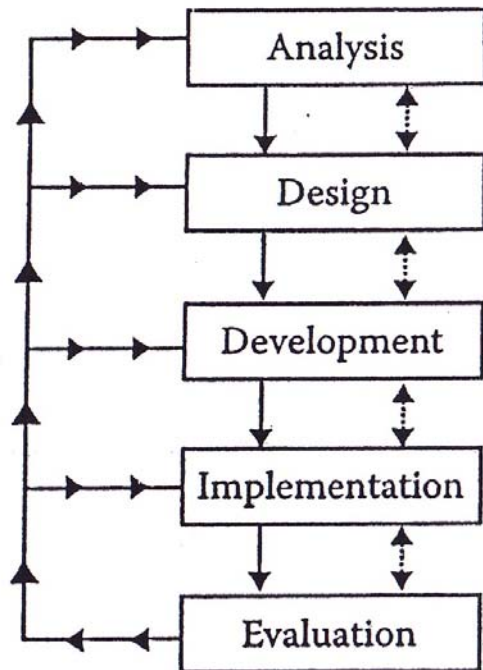
- 1) Bermain bebas (*free play*), di mana anak bebas memilih apapun yang ingin dimainkannya, bagaimana cara bermain, dan di mana mereka bermain. Bermain seperti ini menuntut para pendidik untuk menyediakan lingkungan yang aman, menyediakan berbagai peralatan dan bahan yang mendukung.
- 2) Bermain terbimbing (*guided play*), yaitu permainan yang memiliki aturan main, lebih sedikit pilihan, dan melibatkan pengawasan atau bimbingan dari orang dewasa.
- 3) Bermain yang diarahkan (*directed play*), di mana kegiatan bermain ditentukan oleh orang dewasa.
- 4) *Work disguised play*, yang menggambarkan adanya orientasi kegiatan pada tugas tertentu, dan orang dewasa berusaha mentransformasikannya ke dalam kegiatan bermain terbimbing atau terarah (Kostelnik, dkk., 1999).

Dari beberapa pendapat di atas dapat diketahui bahwa PAUD merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun. Upaya pembinaan anak dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani. Tujuannya adalah agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, baik yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, maupun informal. Sehubungan dengan hal ini, maka sistem pembelajaran yang diterapkan adalah bermain sambil belajar.

Dengan pembelajaran bermain diharapkan anak dapat belajar dengan senang, bebas tanpa paksaan sehingga dapat meningkatkan kemampuan motorik, afektif, bahasa, kognitif dan sosial anak. Bermain sambil belajar dalam kegiatan pembelajaran di PAUD dapat memanfaatkan media pembelajaran sebagai upaya untuk mengatasi keterbatasan media, yang diharapkan dapat membantu guru dalam kegiatan belajar di PAUD.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan model dan format MAPAUD PERMAINAN mengikuti siklus model *ADDIE* (*analysis, design, development, implementation and evaluation*)(Molenda, 2008).



1. Analisis (*Analysis*)

Pengembangan MAPAUD PERMAINAN diawali dengan analisis kebutuhan model. Analisis kebutuhan model menghasilkan data dan informasi tentang media audio yang dibutuhkan dalam penyelenggaraan PAUD di lapangan. Kegiatan ini melibatkan peran nara sumber, akademisi, pendidik, dan praktisi yang berkompeten di bidang PAUD.

2. Desain (*Design*)

Perancangan model MAPAUD PERMAINAN melibatkan peran nara sumber, akademisi, dan praktisi berkompeten yang berperan sebagai perancang model media berdasarkan hasil analisis kebutuhan.

Adapun hal-hal yang dirumuskan dalam perancangan model MAPAUD ini adalah penentuan spesifikasi rancangan MAPAUD yang meliputi nama model, *tagline* model, sifat program, sasaran pengguna, desain isi, standar analisis, format dan contoh Garis-garis Besar Isi Program dan Jabaran Materi (GBIM-JM), format dan contoh naskah audio dan komponen program lainnya (yang diperlukan), petunjuk pemanfaatan program, dan metodologi evaluasi pemanfaatan program.

3. Pengembangan (*Development*)

Rancangan model MAPAUD PERMAINAN yang sudah final menjadi acuan pengembangan program yang dituangkan ke dalam GBIM-JM, naskah audio, dan prototipa program.

a. Pengembangan GBIM dan JM MAPAUD PERMAINAN

Tahap pengembangan diawali dengan pengembangan GBIM dan JM. GBIM dan JM merupakan kerangka program media dalam bentuk garis-garis besar dan jabaran materinya. Pengembangan GBIM dan JM MAPAUD PERMAINAN dilakukan oleh pendidik TK dan dikaji oleh ahli materi dan ahli media.

b. Pengembangan Naskah MAPAUD PERMAINAN

GBIM dan JM MAPAUD yang sudah selesai dikembangkan, dikaji oleh ahli materi dan ahli media. Kemudian, penulis naskah media audio menggunakan GBIM dan JM sebagai acuan penulisan/pengembangan naskah audio MAPAUD PERMAINAN. Penulisan naskah audio MAPAUD dapat dilakukan oleh pendidik TK. Naskah MAPAUD yang telah selesai dikembangkan oleh penulis naskah (pendidik TK) dikaji oleh ahli materi dan ahli media.

Tujuan pengkajian ini adalah agar naskah dapat dipertanggungjawabkan kebenaran dan kemutakhiran materinya dari sudut pandang disiplin ilmu yang melatarinya, dan juga menarik sebagai media untuk kegiatan pembelajaran PAUD. Selanjutnya, naskah yang sudah bersifat final siap segera diproduksi prototipa rekaman audionya dengan didahului *casting* pemain dan kru produksi (produser/sutradara, editor, *soundman*, dan ilustrator musik).

4. Implementasi atau Pemanfaatan (*Implementation*)

Berbagai kegiatan implementasi dalam rangka pemanfaatan MAPAUD PERMAINAN yang antara lain meliputi sosialisasi, orientasi, PAUD model, fasilitasi (*coaching*, bimbingan teknis, distribusi, dan diseminasi) dilakukan agar MAPAUD PERMAINAN benar-benar dapat dimanfaatkan secara efektif.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi MAPAUD PERMAINAN meliputi evaluasi formatif dan sumatif dalam proses dan implementasinya. Evaluasi formatif MAPAUD dilakukan dalam rangkaian penilaian ahli, uji kelompok kecil, dan uji lapangan terbatas. Sedangkan evaluasi sumatif MAPAUD Permainan dilakukan melalui kegiatan monitoring pemanfaatan MAPAUD Permainan di lapangan.

Dengan model pengembangan ADDIE, dihasilkan suatu model dan format Media Audio Pembelajaran untuk Pendidikan Anak Usia Dini (MAPAUD) Permainan. MAPAUD Permainan merupakan model media audio interaktif yang digunakan untuk menyajikan tema-tema tertentu dalam standar isi PAUD dengan durasi 10-15 menit.

MAPAUD Permainan menerapkan prinsip "belajar sambil bermain" atau "bermain sambil belajar" secara interaktif, sehingga melalui kegiatan bermain memungkinkan anak-anak saling berinteraksi, baik dengan teman maupun pendidik. Sesuai dengan prinsip yang demikian ini, maka *Tagline* MAPAUD adalah "Asyik Bermain Sambil Belajar". *Tagline* ini menggambarkan suatu misi bahwa dengan adanya program MAPAUD Permainan ini, kegiatan pembelajaran PAUD dapat berlangsung dengan lebih interaktif dan menyenangkan.

Dalam rangka pemanfaatan MAPAUD Permainan dalam kegiatan pembelajaran di PAUD diperlukan berbagai sarana berupa (a) listrik atau baterai sebagai sumber tenaga pemutar alat-alat elektronik yang akan digunakan, dan (b) pemutar CD, baik yang berupa *CD player*, komputer/laptop/notebook, dan pemutar MP3. Format sajian MAPAUD Permainan mengikuti pola pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) di PAUD. Dengan demikian, maka penyajian setiap tema atau subtema dari kurikulum PAUD di dalam MAPAUD Permainan sedapat mungkin meliputi lingkup perkembangan dalam kurikulum PAUD dengan menggunakan metode permainan.

Mengingat sasaran MAPAUD Permainan adalah anak-anak TK, sehingga sapaan umum yang digunakan dalam MAPAUD Permainan adalah “anak-anak”. MAPAUD Permainan dikembangkan sebagai suplemen kegiatan pembelajaran di PAUD dengan dilengkapi pedoman pemanfaatan untuk guru. Sebagai suplemen kegiatan pembelajaran, pemanfaatan MAPAUD Permainan tetap di bawah kendali pendidik PAUD dengan berpedoman pada panduan pemanfaatan MAPAUD Permainan yang tersedia.

Pedoman pemanfaatan MAPAUD Permainan untuk guru meliputi:

a. Petunjuk Umum

- 1) Guru terlebih dahulu mendengarkan dan mencermati program audio beserta panduan pemanfaatan untuk guru.
- 2) Guru menyusun jadwal pemanfaatan disesuaikan dengan tema dan topik yang akan diajarkan.
- 3) Guru menyiapkan peralatan yang akan digunakan untuk memutar program (*tape recorder/CD player*) dan memastikan bahwa program siap diputar.

b. Petunjuk Khusus

1) Sebelum Memanfaatkan MAPAUD Permainan

- a) Guru mengatur posisi duduk anak sehingga anak bisa leluasa bermain atau bergerak.
- b) Guru mengkondisikan anak untuk mendengarkan MAPAUD Permainan.
- c) Guru terlebih dahulu menjelaskan kepada anak tentang tema dan sub tema yang akan disampaikan dalam MAPAUD Permainan.
- d) Guru menyampaikan apersepsi kepada anak mengenai MAPAUD Permainan yang akan diputar.
- e) Guru memotivasi anak agar aktif mengikuti MAPAUD PERMAINAN yang akan diperdengarkan.
- f) Guru menjelaskan aturan permainan dan tugas masing-masing kelompok.

2) Selama Memanfaatkan MAPAUD Permainan

- a) Guru dan anak terlibat aktif dalam permainan sesuai yang disajikan dalam MAPAUD PERMAINAN.
- b) Guru memotivasi anak agar tetap aktif mendengarkan dan mengikuti perintah dalam MAPAUD PERMAINAN..
- c) Guru mengawasi dan membantu siswa memahami materi selama pemutaran MAPAUD PERMAINAN, jika perlu guru ikut memperagakan atau menirukan seperti yang diperintahkan oleh narator.
- d) Guru dapat menghentikan program sesuai kebutuhan apabila diperlukan, misalnya dalam memberikan contoh gerakan sesuai yang diperintahkan MAPAUD PERMAINAN.
- e) Guru dapat memutar ulang apabila MAPAUD PERMAINAN diperlukan.

c. Setelah Memanfaatkan MAPAUD PERMAINAN

- 1) Guru mengulas kembali isi materi dalam MAPAUD PERMAINAN.
- 2) Guru memberikan pertanyaan kepada siswa sesuai materi yang sudah dibahas dalam program.
- 3) Guru meminta siswa untuk bertanya apabila ada hal-hal yang belum di pahami.
- 4) Guru mengulang permainan (meminta siswa untuk memperagakan gerakan yang diperintahkan dalam program audio) apabila diperlukan.

d. Uraian Materi

Dalam uraian materi berisi peraturan permainan sesuai yang di kemas dalam MAPAUD PERMAINAN

MAPAUD PERMAINAN mempunyai rancangan model dan format sajian sebagai berikut :

A	Deskripsi Program	:	MAPAUD PERMAINAN adalah format sajian MAPAUD yang penyampaian materinya berbentuk permainan dalam kelompok (<i>in a group</i>) dan dengan aturan (<i>rule</i>) yang jelas. MAPAUD permainan dimaksudkan untuk mengembangkan fisik motorik, sosial emosional, nilai-nilai moral dan agama, kognitif serta bahasa pada anak sesuai dengan tema. MAPAUD permainan, dapat berbentuk kompetisi yang mengandung unsur menangkalah (<i>game</i>) atau permainan yang lebih banyak mengandung unsur kesenangan (<i>play</i>).
B	Format Sajian Audio	:	Permainan interaktif dalam kelompok.
C	Durasi	:	5-10 menit
D	SOP Program	:	Riset, analisis, penulisan naskah, produksi, dan pemanfaatan.
E	Kemasan Produk	:	CD dan panduan pemanfaatan (cetak/cover CD).
F	Sifat Media	:	Suplemen
G	Sasaran Program	:	Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Kelompok usia A (4-5 tahun)
H	Kerangka Audio	:	
	1. Id's program	:	Id's program MAPAUD
	2. Tagline	:	Asyik Bermain Sambil Belajar
	3. Musik/SFX	:	Penyeling
	4. <i>Ear catcher</i>	:	Tutur, musik, <i>sound effect</i> dan kombinasinya yang bertujuan untuk menarik perhatian anak mengikuti permainan.
	5. Musik/SFX	:	Penyeling
	6. Narasi pembuka program	:	Sapaan, tema, sub tema, indikator, judul dan institusi pengembang program.
	7. Musik/SFX	:	Penyeling
	8. Narasi persiapan permainan	:	Narasi yang menyampaikan aturan permainan sesuai dengan judul dan sifat permainan (<i>game/play</i>).
	9. Musik/pause	:	Penunggu/ <i>background</i> permainan atau pause program selama permainan.
	10. Permainan	:	Permainan.
	11. Narasi penutup program	:	Diisi dengan pesan moral/kesimpulan sesuai dengan indikator program dan narasi standar penutup MAPAUD dimaksud.
	12. Id's Penutup	:	Id's program MAPAUD.

D. SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Dengan berkembangnya PAUD di Indonesia yang mempunyai prinsip pembelajaran bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain, maka BPMR Yogyakarta sebagai unit pelaksana teknis Pustekkom Kemdikbud mengembangkan model dan format media audio pembelajaran untuk pendidikan anak usia dini dengan penyajian berupa permainan. Pengembangan model

MAPAUD PERMAINAN tersebut mengikuti siklus model ADDIE (*analysis, design, development, implementation and evaluation*).

Model dan format media tersebut diberinama Media Audio Pendidikan Anak Usia Dini (MAPAUD PERMAINAN). MAPAUD PERMAINAN adalah format sajian MAPAUD yang penyampaian materinya berbentuk permainan dalam kelompok (*in a group*) dan dengan aturan (*rule*) yang jelas. MAPAUD permainan dimaksudkan untuk mengembangkan fisik motorik, sosial emosional, nilai-nilai moral dan agama, kognitif serta bahasa pada anak sesuai dengan tema. MAPAUD permainan, dapat berbentuk kompetisi yang mengandung unsur menang-kalah (*game*) atau permainan yang lebih banyak mengandung unsur kesenangan (*play*).

Tujuan pengembangan model dan format MAPAUD PERMAINAN adalah menyediakan model media alternatif berupa media pembelajaran berbasis audio dalam rangka meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar pada PAUD dengan kegiatan bermain. MAPAUD PERMAINAN merupakan model media audio interaktif yang digunakan untuk menyajikan tema-tema tertentu dalam standar isi PAUD dengan durasi 10-15 menit. Sasaran MAPAUD PERMAINAN adalah anak TK, sehingga sapaan umum yang digunakan dalam MAPAUD PERMAINAN adalah “anak-anak.” MAPAUD PERMAINAN dikembangkan sebagai suplemen kegiatan pembelajaran di PAUD dengan dilengkapi pedoman pemanfaatan untuk guru. Sebagai suplemen kegiatan pembelajaran, pemanfaatan MAPAUD PERMAINAN tetap di bawah kendali pendidik PAUD dengan berpedoman pada panduan pemanfaatan MAPAUD PERMAINAN yang tersedia.

Dalam memanfaatkan MAPAUD PERMAINAN dalam kegiatan pembelajaran di PAUD memerlukan sarana berupa: a. listrik atau baterai sebagai sumber tenaga pemutar alat-alat elektronik yang akan digunakan, dan b. pemutar CD, dapat berupa *CD player*, komputer/laptop/notebook, dan pemutar MP3.

2. Saran

Desain model MAPAUD PERMAINAN ini dikembangkan sebagai referensi formal bagi BPMR Yogyakarta Pustekkom Kemdikbud. MAPAUD PERMAINAN diharapkan sebagai salah satu alternatif pilihan media untuk kegiatan pembelajaran PAUD di Indonesia. Sebelum memanfaatkan MAPAUD PERMAINAN dalam pembelajaran di PAUD, guru diwajibkan mempelajari pedoman pemanfaatan MAPAUD PERMAINAN sesuai dengan judul yang mau diajarkan.

PUSTAKA ACUAN

- Arsyad, Azhar. 1997. **Media Pembelajaran**. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Bahan Pendidikan dan Pelatihan Profesi Guru Sertifikasi Guru Rayon 111 Universitas Negeri Yogyakarta. 2011. Yogyakarta: UNY.
- Balai Pengembangan Media Radio (BPMR) Yogyakarta. 2011. **Laporan Evaluasi Model dan Format Media Audio Pendidikan Anak Usia Dini**. Yogyakarta: Balai Pengembangan Media Radio (BPMR).
- Daryanto. 2010. **Media Pembelajaran**. Yogyakarta: Gava Media
- Heinich, R., Molenda, M., dan Russella, J. D. 1982. **Instructional Media and The New Technologies of Instruction**. New York: John Wiley & Sons.
- Kostelnik, Marjorie, et.al., 1999. **Developmentally Appropriate Curriculum**. New Jersey. Merrill.
- Latuheru, J.D. 1993. **Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar-Mengajar Kini**. Ujung Pandang: Penerbit IKIP Ujung Pandang.

- Molenda, Michael and Januszkeski, Alan. 2008. **Educational Technology**. New York: Lawrence Erlbaum Associates.
- Moedjijono.1980. **Media Pengajaran**. Jakarta: P3G.
- Munadi, Yudhi. 2008. **Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru**. Ciputat: Gaung Persada Press
- Raharjo Puji. 2010. **Modul Pembuatan Media Audio Pembelajaran**. Jakarta: Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan-Kementerian Pendidikan Nasional.
- Sadiman, dkk.1997. **Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya**. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Suyanto, Slamet. 2005. **Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini**. Yogyakarta: Hikayat Publising.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. **Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini**. Jakarta: Indeks.
- Website: <http://www.bpkbdy.com>. **Naskah Akademik PAUD**. Diakses tanggal 21 Desember 2011.
- Website: <http://www.whitehouse.gov/infocus/earlychild-hood/sect2.html>. Diakses tanggal 21 Desember 2011.
- Website: <http://komunikids.wordpress.com>. Diakses tanggal 27 Desember 2011.
- Website: <http://www.azzahkidshop.com/> **Bermain Adalah Dunia Anak**. Diakses tanggal 18 Nopember 2011.
- Website: <http://komunikids.wordpress.com>. **Bermain Adalah Pelajaran Penting Bagi Anak**. Diakses tanggal 18 Nopember 2011.
- Website: <http://ventidanokarsa.blogspot.com>. **Evaluasi Pembelajaran**. Diakses tanggal 2 September 2011.
- Website: <http://edu-articles.com>. **Mengenal Media Pembelajaran**. Diakses tanggal 25 Juli 2011.
- Website: <http://id.wikipedia.org>. Diakses tanggal 10 Januari 2012
- Website: <http://wiki.paramadina.ac.id>. **Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan**. Diakses tanggal 15 Januari 2012.
- Website: <http://lpmp-aceh.com>. **Permendiknas Nomor 36 Tahun 2010**. Diakses tanggal 15 Januari 2012.
- Website : <http://nasuprawoto.files.wordpress.com/permendiknas>. **Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional**. Diakses tanggal 15 Januari 2012.