

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF, KREATIF, DAN EDUKATIF UNTUK ANAK USIA DINI

Husen Windayana¹

ABSTRAK

Upaya mengembangkan anak usia dini dapat dilakukan dengan beberapa cara. Upaya tersebut di antaranya adalah melalui pengembangan pembelajaran yang memberi kesempatan anak bereksplorasi melalui bermain sehingga membuka ruang untuk anak mampu mengembangkan berbagai kecerdasannya. Hal lain yang harus dilakukan adalah mengadopsi dan mengembangkan permainan tradisional yang sarat dengan nilai-nilai kearifan daerah yang mampu mengembangkan berbagai kecerdasan pada anak. Hal yang tidak kalah pentingnya adalah menggunakan media belajar yang mudah, murah, dan mengandung nilai-nilai lokal tapi mampu mengembangkan berbagai kecerdasan pada anak.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Media Pembelajaran Interaktif, Kreatif, Dan Edukatif

A. PENDAHULUAN

Aliran psikologi kognitif menandakan bahwa bertambahnya jaring-jaring struktur kognitif pada otak seseorang menggambarkan meningkatnya intelektualitas orang tersebut. Pertambahan jaring-jaring struktur kognitif tersebut hanya akan terjadi ketika ada proses bermakna yang dilakukan seseorang terhadap lingkungannya melalui sebuah interaksi. Ketika seseorang mampu memaknai sesuatu dari lingkungan sekitarnya sehingga sesuatu tersebut menjadi sebuah pemahaman yang bermanfaat, maka ia telah melalui sebuah proses belajar. Dengan kata lain, belajar adalah sebuah proses menginternalisasi data input yang masuk melalui berbagai sensor yang dimiliki oleh seseorang dari hasil interaksi antara dirinya dengan lingkungan dan menyebabkan tumbuh dan berkembangnya pengetahuan atau pemahaman baru yang ditandai oleh bertambahnya schemata yang ada dalam diri seseorang tersebut. Kompleksitas struktur schemata menandai kematangan intelektual seseorang yang merupakan hasil dari proses belajar.

Setiap orang akan melalui tahap yang disebut dengan *golden age*. Tahap ini adalah masa penting dalam pertumbuhan anak pada awal-awal tahun pertama. Walaupun terjadi perbedaan dalam menandai masa ini, ada yang menandainya dalam rentang usia 0-2 tahun, 0-3 tahun, 0-5 tahun atau 0-8 tahun. Namun semua sepakat bahwa awal tahun pertama adalah masa sangat penting dalam tumbuh kembang anak, yang tidak mungkin dapat berulang. Masa emas adalah waktu di mana anak mampu menerima informasi yang sangat tinggi. Seperti yang dituturkan oleh Admin (2009) bahwa masa emas adalah masa di mana otak mampu menyerap informasi sangat tinggi. Dan semua informasi yang diberikan pada masa itu akan berdampak pada anak di kemudian hari. Oleh karena itu, peran orang tua dan orang-orang disekitarnya dituntut untuk mampu memberi layanan pendidikan terbaik ketika anak ada pada masa ini. Ada upaya dan rangsangan dari lingkungan

¹ Dosen UPI Kampus Cibiru

agar tumbuh dan berkembangnya kecerdasan anak dapat dilakukan secara optimal, baik kecerdasan intelektual, emosional, maupun spiritual, sehingga tidak ada ruang kecerdasan dalam diri anak yang tidak teroptimalkan secara maksimal.

Usia dini adalah saat di mana anak ada dalam rentang usia 2 sampai 4 tahun, yang beberapa pakar menyebutnya masih dalam rentang usia *golden age*. Oleh sebab itu, pendidikan pada anak usia dini harus yang terbaik, karena peletak dasar pertumbuhan dan perkembangan setiap aspek pada anak. Andini, Ayu N. (2007) mengemukakan bahwa, pendidikan untuk anak usia dini yang diselenggarakan menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan, sosioemosional, bahasa, dan komunikasi yang dilalui oleh anak usia dini 2 sampai 4 tahun.

Dunia anak adalah bermain, sebagian besar waktu digunakan oleh anak untuk bermain, malahan, istirahat anak adalah bermain. Bermain adalah kebutuhan dan kehidupan yang pokok pada anak. Anak bermain dalam kerangka menghasilkan suatu pemahaman atau pengertian, memberi informasi, memberi kesenangan, atau dalam kerangka mengembangkan imajinasi. Menurut Singer (Mariani, Devi Ari, 2008) bermain digunakan oleh anak untuk menjelajah dunianya, mengembangkan kompetensi, dan mengembangkan kreatifitas. Melalui bermain anak akan mampu memahami konsep secara mudah dan tidak merasa dipaksa, melainkan muncul dari kehendak dirinya sendiri.

Lingkungan sekitar dimana anak ada, adalah media yang akan mampu merangsang atau memberi pemahaman pada anak tentang sesuatu. Secara spesifik benda-benda sekitar adalah media untuk anak mampu berimajinasi, berkreasi, dan berimprovisasi dalam rangka penumbuhan dan pengembangan fisik, spiritual, sosial, emosional, bahasa, dan intelektualnya. Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) keberadaan dan peranan media menjadi sesuatu yang amat penting. Melalui media, baik lingkungan maupun benda-benda manipulative anak akan berkreasi, berimajinasi, atau berimprovisasi dalam kerangka menumbuhkan dan mengembangkan berbagai kecerdasannya. Di samping itu media juga dapat dimanfaatkan sebagai penyampai pesan dari guru kepada anak, pemberi motivasi, atau penyampai materi pelajaran. Rismi, Utari Nanda (2009) menyebutnya media adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dengan tujuan merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian anak didik ketika mengikuti pembelajaran.

Atas uraian di atas, permasalahan yang dapat dikemukakan dalam tulisan ini adalah, perlakuan yang bagaimana, yang akan mampu memberi layanan pada tumbuh kembang anak usia dini dalam aspek kecerdasan, baik fisik, emosional, sosial, spiritual, intelektual, dan bahasa secara optimal?

B. MEDIA PEMBELAJARAN

Telah di singgung di bagian atas bahwa, meningkatnya intelektualitas seseorang disebabkan oleh terjadinya proses interaksi antara seseorang tersebut dengan lingkungan secara bermakna, sehingga menyebabkan bertambahnya struktur kognitif dalam otaknya. Lingkungan dimana seseorang melakukan interaksi dapat berupa media alat atau benda-benda manipulative. Melalui media anak

termotivasi untuk membangun pemahaman. Berikut adalah beberapa karakteristik media pembelajaran yang harus diperhatikan, agar anak mampu menumbuhkan motivasi, rasa senang, interaktif, kreatif, dan edukatif.

Media yang dipandang memiliki nilai edukatif adalah media yang memiliki karakteristik sebagai berikut (Rismi, Utari Nanda, 2009).

1. *Fixative property*

Sifat dimana media mampu menangkap, menyimpan dan merekomendasikan sesuatu obyek yang telah terjadi di masa lampau, seperti foto, film, video, dan lain-lain.

2. *Manipulative property*

Sifat dimana media dapat mengubah obyek, waktu dan peristiwa menjadi 3 hal yaitu, *close up objek*, yang kecil menjadi terlihat besar, *time lapsel high-speed photography*, gerak yang terlalu lambat dapat dipercepat, dan *slow motion*, gerak yang cepat diperlambat.

3. *Distributive property*

Sifat media yang dapat menyajikan suatu peristiwa dalam radius yang luas seperti gunung berapi, iklim, dan lain-lain.

Sementara Levie & Lenntz (dalam Rismi, Utari Nanda, 2009) bahwa media yang baik harus memiliki fungsi sebagai berikut,

1. fungsi atensi, misalnya media mampu menarik dan mengarahkan perhatian siswa pada sesuatu yang disampaikan guru atau pelajaran, seperti media gambar
2. fungsi afektif, misalnya bisa muncul ketika anak belajar dengan teks bergambar yang dapat mempengaruhi emosi dan sikap siswa
3. fungsi kognitif, misalnya mengungkapkan gambar memahami dan mengingat informasi yang terkandung dalam gambar
4. fungsi kompensatoris, yaitu media yang mampu mengakomodasi siswa lemah, lambat dalam memahami materi pelajaran yang disajikan dalam teks.

Di samping itu, media yang baik adalah media yang dapat dimanipulasi oleh anak dalam rangka bereksplorasi dan bereksperimen. Misalnya melalui media anak dapat,

1. menimbulkan kegairahan dalam belajar, menarik perhatian
2. memungkinkan interaksi langsung antara anak dan lingkungan sebenarnya
3. memungkinkan anak belajar sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

Berikut adalah beberapa contoh permainan menggunakan media pembelajaran interaktif, kreatif, dan edukatif berbasis nilai lokal Jawa Barat.

1. Bermain kuda-kudaan yang terbuat dari batang pelepah pisang.

Permainan ini biasa dipergakan oleh anak-anak seusia TK atau SD ketika jaman dahulu. Terbuat dari batang pelepah pisang yang dibentuk menyerupai kuda lumping, diikat pada ujung bagian kepala dan ekornya. Kemudian dikaitkan di bahu, dengan bagian batang pelepah pisangnya dimasukan ke sela-sela selangkangan, seperti kuda lumping. Dimainkan seperti layaknya seorang yang menunggang kuda. Permainan ini mampu mengembangkan gerak motorik, baik motorik kasar, maupun motorik halus. Melatih imajinasi dengan cara membayangkan layaknya naik kuda. Melatih kreativitas dengan meragakan

berbagai gerakan kuda yang sedang berjalan atau berlari. Di samping itu sarat dengan muatan edukasi yang berkenaan dengan binatang dan kehidupannya.

2. Bermain angka atau huruf

a. Bermain dengan angka

Disediakan beberapa set angka dari 1 sampai dengan 9, serta disediakan jenis-jenis benda atau gambarnya yang ditulis pada kertas karton atau duplek. Angka dan benda-benda tersebut dapat ditempel di papan panel. Permainannya, guru menempelkan sekumpulan benda di papan panel (banyak bendanya bisa 1 sampai 9), guru menyuruh anak untuk mencari lambang bilangan/angka yang sesuai dengan banyak benda yang tertempel di papan panel. Kegiatan tersebut dapat dilakukan berulang-ulang, sampai semua siswa mendapat giliran.

b. Bermain dengan huruf

Disediakan beberapa set huruf a sampai dengan z, serta gambar-gambar seperti gambar buah-buahan atau gambar binatang. Huruf dan gambar sebaiknya dapat ditempel pada papan seperti papan panel. Permainannya, guru menempel sebuah gambar buah apel misalnya, anak diberi tugas mencari huruf-huruf a p e l, kemudian dibentuk menjadi kata apel. Permainan dilakukan berulang-ulang sampai setiap anak memperoleh kesempatan.

Dua jenis permainan di atas sederhana, murah, dan akan disukai anak, karena menantang, anak melakukan, anak berkompetisi, sehingga akan terasa interaktif kreatif, dan edukatif. Muatan yang terkandung dari permainan tersebut diantaranya adalah mengembangkan kemampuan matematika dan bahasa, di samping aspek-aspek lainnya.

3. Gambar berseri yang dapat diwarnai, mengisahkan cerita daerah misalnya kura-kura dan kelicikan sang kera.
4. Gambar-gambar berseri yang dapat diwarnai, mengisahkan sebuah cerita daerah tentang buaya dan kecerdikan sang kancil.
5. Gambar-gambar yang dapat diwarnai.
6. Boneka tangan atau boneka jari.
7. Model benda-benda permainan terbuat dari plastik, seperti bola-bola, hewan, tumbuhan, dan lain-lain.
8. Permainan Egrang yang terbuat dari batok kelapa.

C. SIMPULAN

Umumnya kita sependapat bahwa masa anak adalah masa indah dengan rentang waktu yang amat panjang, mampu menorehkan berbagai kenangan ketika kita beranjak dewasa atau tua. Sebuah masa yang tidak mungkin kita ulang untuk selamanya. Oleh karena itu hal yang harus kita atau guru lakukan pada anak-anak adalah memberikan layanan yang terbaik pada mereka saat mereka ada di usia dini. Perlakuan tersebut di antaranya adalah sebagai berikut,

1. Kembangkan pembelajaran yang memberi kesempatan anak bereksplorasi melalui bermain sehingga membuka ruang untuk anak mampu mengembangkan berbagai kecerdasannya.

2. Adopsi dan kembangkan permainan tradisional yang sarat dengan nilai-nilai kearifan daerah yang mampu mengembangkan berbagai kecerdasan pada anak.
3. Gunakan media belajar yang mudah, murah, dan mengandung nilai-nilai lokal tapi mampu mengembangkan berbagai kecerdasan pada anak.

DAFTAR PUSTAKA

Admin (2009). *Tips Anda*. Blog, TipsAnda.com. diposting 7 Februari 2009.

Andini, Ayu, N. (2007). *Anak Usia Dini*. Blog, diposting 12 Juli 2007.

Mariani, Devi Ari (2008). *Bermain dan Kreativitas Anak Usia Dini*. deviarimariani.wordpress.com/2008.

Rismi, Utari Nanda (2009). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Blog, diposting Kamis Februari 2009.