

ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN

NAMA : SITI JULI ASTUTI, S.Pd
KELAS : 121 – 020 – GURU KELAS TK – 2
No.Peserta : 20050902010010

A. Hakikat Media Dalam Pembelajaran

Pendidikan pada dasarnya bertujuan untuk mengantarkan para siswa menuju pada perubahan-perubahan tingkah laku baik intelektual, moral, maupun sosial anak agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial. Dalam mencapai tujuan tersebut siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur guru melalui proses pembelajaran.

Lingkungan belajar yang diatur oleh guru mencakup tujuan pembelajaran, bahan pembelajaran, metodologi pembelajaran, dan penilaian pembelajaran. Secara khusus terkait metodologi pembelajaran, aspek ini terkait dengan dua hal yang saling menonjol yaitu metode dan media pembelajaran. Media memiliki kedudukan yang sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Peran media dalam pembelajaran khususnya dalam pendidikan anak usia dini semakin penting artinya mengingat perkembangan anak pada saat itu berada pada masa berfikir konkrit. Oleh karena itu salah satu prinsip pendidikan untuk anak usia dini harus berdasarkan realita artinya bahwa anak diharapkan dapat mempelajari sesuatu secara nyata. Dengan demikian dalam pendidikan untuk anak usia dini harus menggunakan sesuatu yang memungkinkan anak dapat belajar secara konkrit. Prinsip tersebut mengisyaratkan perlunya digunakan media sebagai saluran penyampai pesan-pesan pendidikan untuk anak usia dini. Seorang guru pada saat menyajikan informasi kepada anak usia dini harus menggunakan media agar informasi tersebut dapat diterima atau diserap anak dengan baik dan pada akhirnya diharapkan terjadi perubahan-perubahan perilaku berupa kemampuan-kemampuan dalam hal pengetahuan, sikap, dan keterampilannya

B. Manfaat Media Pembelajaran

Banyak manfaat yang dapat diperoleh dengan memanfaatkan media dalam pembelajaran yaitu:

1. Pesan/informasi pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih jelas, menarik, kongkrit dan tidak hanya dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka (verbalistik)
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. Misalnya objek yang terlalu besar dapat digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film atau model. Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu dapat ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, dan lain-lain. Objek yang terlalu kompleks dapat disajikan dengan model, diagram dan lain-lain.

3. Meningkatkan sikap aktif siswa dalam belajar.
4. Menimbulkan kegairahan dan motivasi dalam belajar.
5. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan
6. Memungkinkan siswa belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
7. Memberikan perangsang, pengalaman dan persepsi yang sama bagi siswa

C. Jenis Media Pembelajaran

Keragaman dan jenis media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran sangat banyak dan variatif oleh karena itu dalam perkembangannya timbul usaha-usaha untuk mengelompokkan dan mengklasifikasi media-media tersebut menurut kesamaan ciri atau karakteristiknya. Berkaitan dengan hal tersebut, dalam bahan ajar ini jenis media tersebut akan dibagi menjadi tiga kelompok besar sebagaimana yang digambarkan dalam bagan berikut:

1. Media Visual

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat. Jenis media visual ini nampaknya yang paling sering digunakan oleh guru pada lembaga pendidikan anak usia dini untuk membantu menyampaikan isi dari tema pendidikan yang sedang dipelajari. Media visual terdiri atas media yang dapat diproyeksikan (*projected visual*) dan media yang tidak dapat diproyeksikan (*non-projected visual*).

Media visual yang diproyeksikan pada dasarnya merupakan media yang menggunakan alat proyeksi (disebut proyektor) di mana gambar atau tulisan akan Nampak pada layar (*screen*). Media proyeksi ini bisa berbentuk media proyeksi diam misalnya gambar diam (*still pictures*) dan proyeksi gerak misalnya gambar bergerak (*motion pictures*). Alat proyeksi tersebut membutuhkan aliran listrik dan membutuhkan ruangan tertentu yang cukup memadai. Media visual yang tidak diproyeksikan terdiri atas media gambar diam/mati, media grafis, media model, dan media realia.

2. Media Audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak untuk mempelajari isi tema. Contoh media audio yaitu program kaset suara dan program radio. Penggunaan media audio dalam kegiatan pendidikan untuk anak usia dini pada umumnya untuk melatih keterampilan yang berhubungan dengan aspek-aspek keterampilan mendengarkan. Dari sifatnya yang auditif, media ini mengandung kelemahan yang harus diatasi dengan cara memanfaatkan media lainnya.

3. Media Audio Visual

Sesuai dengan namanya, media ini merupakan kombinasi dari media audio dan media visual atau biasa disebut media pandang-dengar. Dengan menggunakan media audio-visual ini maka penyajian isi tema kepada anak akan semakin lengkap dan optimal. Selain itu media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran dan tugas guru. Dalam hal ini guru tidak selalu berperan sebagai penyampai materi, karena penyajian materi bisa diganti oleh media. Peran guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar yaitu memberikan kemudahan bagi anak untuk belajar. Contoh dari media audio visual ini di antaranya program televisi/video pendidikan/instruksional, program slide suara, dsb

D. Perencanaan Media Pembelajaran

Perencanaan media pembelajaran dimulai dengan mengadakan identifikasi kebutuhan media di suatu 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.

E. Penggunaan dan Evaluasi 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 perhatiannya. 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:

1. 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 (*currentness*), dan lain-lain

2. 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 sebuah 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.

3. 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.

4. 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.

F. Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam konteks pemilihan media pembelajaran untuk anak usia dini, beberapa dasar pertimbangan yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran tersebut diantaranya adalah :

1. Media pembelajaran yang dipilih hendaknya disesuaikan dengan kebutuhan pemakai (anak usia dini) yang dilayani serta mendukung tujuan pembelajaran.
2. Media pembelajaran yang dipilih perlu didasarkan atas azas manfaat, untuk apa dan mengapa media pembelajaran tersebut dipilih.

3. Pemilihan media pembelajaran hendaknya berposisi ganda baik berada pada sudut pandang pemakai (guru, anak) maupun dari kepentingan lembaga. Dengan demikian kepentingan
4. kedua belah pihak akan terpelihara dan tidak ada yang dirugikan manakala kepentingan masing-masing ada yang kurang selaras.
5. 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.
6. 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.
7. Pemilihan media pembelajaran hendaknya memperhatikan pula keseimbangan koleksi (*well rounded collection*) termasuk media pembelajaran pokok dan bahan penunjang sesuai dengan kurikulum baik untuk kegiatan pembelajaran maupun media pembelajaran penunjang untuk pembinaan bakat, minat dan keterampilan yang terkait.
8. 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 pembelajara yang diperlukan.