

**PEMANFAATAN MEDIA ANIMASI AUDIO VISUAL
DALAM PEMBELAJARAN KEMANDIRIAN MERAPIKAN MAINAN
PADA ANAK USIA 3-4 TAHUN DI PAUD LABORATORIUM MODEL
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
PONTIANAK**

Elisa, S.Pd, H. Sutrisno, S.Pd, SH, M.Si, Hj. Sudarti, M.Pd
Program Studi Sarjana S-1, FKIP Universitas Muhammadiyah Pontianak
Email: Elisa.tayan@yahoo.com

Penelitian ini dilatar belakangi oleh pemanfaatan media animasi audio visual dapat merangsang anak dalam pembelajaran kemandirian merapikan mainan, bagi anak melihat suatu peristiwa yang berlangsung, lebih menarik serta tertarik dari pada hanya mendengar penjelasan guru. Tujuan 1) pemanfaatan media animasi audio visual dalam pembelajaran kemandirian merapikan mainan pada anak usia 3-4 tahun, 2) pelaksanaan pemanfaatan media animasi audio visual dalam pembelajaran kemandirian merapikan mainan pada anak usia 3-4 tahun, 3) evaluasi pemanfaatan media animasi audio visual dalam pembelajaran kemandirian merapikan mainan pada anak usia 3 – 4 tahun. Menggunakan metode yang di gunakan dalam penelitian ini yaitu metode deskriptif, dan pendekatan kualitatif. Selanjutnya tempat penelitian di PAUD Laboratorium Universitas Muhammadiyah Pontianak. Teknik pengumpulan data dengan teknik: observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan alat yang digunakan adalah pedoman observasi, pedoman wawancara, dan foto, sedangkan teknik pemeriksaan keabsahan data yang digunakan yakni *member check* dan triangulasi.

Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa disetiap pertemuan mengalami peningkatan kemandirian dalam merapikan mainan. Hasil penelitian ini terdiri dari: 1) perencanaan pembelajaran, Perencanaan pembelajaran yang pertama yaitu guru harus menyiapkan materi dan LKS yang akan disampaikan kepada anak, kedua menyiapkan media yang akan digunakan. Selain itu guru juga harus membuat RKH yang dirangkum dalam bahan ajar 2) Pelaksanaan pembelajaran, a. Kegiatan awal, b. Kegiatan inti, c. Istirahat, dan d. Kegiatan akhir. 3) evaluasi pemanfaatan media animasi audio visual dalam pembelajaran kemandirian merapikan mainan dengan cara tanya jawab atau dengan cara menceritakan kembali atas materi yang telah dipelajari.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Kemandirian Anak Usia Dini

Pembelajaran di TK dilakukan melalui pendekatan-pendekatan untuk keterampilan seluruh aspek perkembangan anak. Begitu juga dengan kemandirian, Kemandirian anak merupakan salah satu aspek perkembangan pada bidang pengembangan pembiasaan program pembelajaran Taman Kanak-kanak

(TK) Kurikulum 2004 mempunyai peran penting, karena aspek kemandirian dimaksudkan untuk membina anak agar dapat menolong dirinya sendiri dalam rangka kecakapan hidup, serta memperoleh keterampilan dasar yang berguna untuk kelangsungan hidup anak. Misalnya, makan sendiri, berpakaian

sendiri, pakai sepatu sendiri, menulis sendiri dan dapat merapikan mainannya sendiri tanpa bantuan dari guru atau orang tua. Oleh karena itu proses pembelajaran kemandirian dapat diterapkan melalui media animasi audio visual. Cara ini digunakan untuk memberi gambaran dalam menjelaskan informasi kepada anak bagaimana menjadi mandiri. Bagi anak melihat suatu peristiwa yang sedang berlangsung, lebih menarik dan merangsang perhatian serta lebih tertarik dari pada hanya mendengar penjelasan guru.

Perlu diketahui bahwa kemandirian anak sangatlah penting karena dapat berpengaruh pada kepribadian sehari-hari. Hal ini juga dijelaskan Koentjaraningrat (2000:66) berpendapat bahwa, "kemandirian adalah bagian dari kepribadian yang merupakan susunan unsur akal yang dapat menentukan perbedaan tingkah laku atau tindakan dari setiap individu". Sedangkan media pembelajaran menurut Azha Arsyad dalam Gerlach & Ely (2011:3) mengatakan bahwa "Pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat – alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal". Fokus dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimanakah perencanaan pemanfaatan media animasi audio visual dalam pembelajaran kemandirian merapikan mainan pada anak usia 3-4 tahun? (2) Bagaimana pelaksanaan pemanfaatan media animasi audio visual dalam pembelajaran kemandirian merapikan mainan pada anak usia 3-4 tahun? (3) Bagaimana evaluasi pemanfaatan media animasi audio visual dalam

pembelajaran kemandirian merapikan mainan pada anak usia 3 – 4 tahun?

Schramm dalam Yosfan Azwandi (2007: 90) mengatakan bahwa "Media pembelajaran sebagai teknologi pembawa informasi yang dapat dimanfaatkan untuk proses belajar mengajar. Gagne dalam Bachtiar (1984: 6) juga menyatakan bahwa "Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar". Sedangkan kemandirian menurut Reni dalam Martinis Yamin dan Sabri Sanan (2013: 71) berpendapat bahwa "Mandiri berarti anak yang kreativitasnya baik, untuk itu guru diperlukan kemampuan untuk menciptakan suasana belajar yang merangsang anak lebih ingin mengetahui materi pelajaran, senang bertanya dan berani mengajukan pendapat, serta melakukan percobaan yang menuntut pengalaman baru. Contohnya, makan harus tanpa disuapi, mampu memakai kaos kaki sendiri, bisa buang air kecil atau besar sendiri, mampu memakai baju dan celana sendiri, serta dapat merapikan mainannya sendiri tanpa tergantung pada orang lain. Oleh karena itu proses pembelajaran kemandirian dapat diterapkan melalui media animasi audio visual. sebab pembelajaran menggunakan audio visual lebih menarik dan merangsang perhatian anak.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif.

Sumber data penelitian ini adalah 2 orang guru dan 17 anak di kelas PG II yaitu terdiri 9 anak laki-laki dan 8 anak perempuan yang

melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan pemanfaatan media animasi audio visual dalam pembelajaran kemandirian merapikan mainan pada anak usia 3-4 tahun. Adapun teknik dan alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut (1) Observasi menurut Syaodih N, dalam Satori dan Komariah (2011: 105) mengemukakan bahwa, "Observasi merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung". (2) Wawancara menurut Sudjana, dalam Satori dan Komariah (2011: 130) menjelaskan bahwa, "Wawancara adalah proses pengumpulan data atau informasi melalui tatap muka antara pihak penanya dengan pihak yang ditanya atau menjawab". (3) Dokumentasi menurut Sugiyono, dalam Riduwan (2011: 147) menyatakan bahwa, "Dokumentasi adalah suatu metode yang mencari data mengenai hal-hal yang berupa catatan suatu buku, surat kabar, majalah, dan sebagainya". Teknik analisa data yang dilakukan dalam penelitian ini yakni pengumpulan data, penarikan kesimpulan dan verifikasi, sedangkan teknik pemeriksaan keabsahan data yang digunakan yakni *member check* dan triangulasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Paparan Hasil Penelitian

Hasil penelitian berikut ini sesuai dengan pertanyaan-pertanyaan pada fokus penelitian sebagai hasil pengamatan atau observasi, hasil

wawancara dengan guru PAUD Laboratorium Model Universitas Muhammadiyah Pontianak. Dua hari sebelum observasi peneliti meminta izin kepada kepala sekolah PAUD Laboratorium Model Universitas Muhammadiyah Pontianak yakni, ibu Ellya Khairunisya, S.Pd. AUD untuk melakukan observasi terhadap pemanfaatan media animasi audio visual dalam pembelajaran merapikan mainan pada anak usia 3-4 tahun di PAUD Laboratorium Model Universitas Muhammadiyah Pontianak, guna keperluan penelitian deskriptif kualitatif atau pengamatan langsung. Kepala sekolah PAUD menyambut dengan terbuka dan memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada peneliti untuk melakukan penelitian di kelas PG II PAUD Laboratorium Model Universitas Muhammadiyah Pontianak. Pemanfaatan media animasi audio visual dalam pembelajaran kemandirian merapikan mainan dilaksanakan setiap hari Rabu dan Jumat dari pukul 08.00 WIB sampai pukul 10.00 WIB. Wawancara dilakukan pada tanggal 18 Agustus mengenai perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pemanfaatan media animasi audio visual dalam pembelajaran kemandirian merapikan mainan dapat dipaparkan.

Senin, 18 Agustus 2014, Perencanaan yang harus di siapkan terlebih dahulu yaitu dengan membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH) untuk kegiatan besok, selain RKH guru juga menyiapkan materi untuk pembelajaran yang akan di sampaikan kepada anak, materi yang di sampaikan yaitu video tentang merapikan mainan dan menyiapkan beberapa Lembar Kerja Siswa (LKS)

misalnya mengurutkan no urut yang ada di dalam kotak, menghubungkan gambar ke angka, menebalkan huruf hijaiyah, menghubungkan garis ke gambar yang sama, mewarnai gambar mainan, mencari jejak gambar boneka, dan mengelompokkan benda sesuai jenisnya

Hal ini dibenarkan oleh ibu Dwi Astuti sebagai guru pendamping di kelas PG II mengatakan bahwa, sebelum pembelajaran dimulai biasanya guru menyiapkan materi yang akan diajarkan dan media yang akan digunakan.

Sebelum memulai kegiatan guru juga akan menyiapkan media pembelajaran seperti video animasi audio visual, yang biasanya diterapkan setiap hari Rabu dan Jumat, sebagaimana yang diungkapkan guru kelas dan guru pendamping yang mengajar di kelas PG II.

Sedangkan pelaksanaan pemanfaatan media animasi audio visual dalam pembelajaran kemandirian merapikan mainan pada anak usia 3-4 tahun yang dilaksanakan PAUD Laboratorium Universitas Muhammadiyah Pontianak yaitu meliputi: Kegiatan awal terdiri dari, 1) memulai dengan doa dan memberikan salam kepada anak serta anak-anak membalas, 2) Sebelum memulai pembelajaran, guru bercakap-cakap tentang tema, 3) kemudian dilanjutkan dengan kegiatan motorik kasar. Kegiatan awal ini guru menggunakan waktu sekitar 30 menit. Kegiatan inti meliputi: 1) membagikan LKS, 2) anak-anak menyelesaikan LKS sesuai dengan tema, 3) kemudian anak-anak menyaksikan video animasi tentang kemandirian. Kegiatan inti ini guru menggunakan waktu sekitar 60 menit, sedangkan pada kegiatan istirahat terdiri dari 30 menit yaitu

dengan kegiatan: Bermain dan mencuci tangan dan kegiatan akhir meliputi: 1) tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilakukan, 2) bernyanyi lagu-lagu PAUD, 3) dan doa pulang dan salam. Guru menggunakan waktu sekitar 30 menit.

Pelaksanaan pembelajaran di PAUD Laboratorium

Universitas Muhammadiyah Pontianak, biasanya guru mengalami hambatan-hambatan dalam mengajar, akan tetapi hambatan-hambatan yang guru alami tidak terlalu sulit walaupun mengalami kesulitan itu merupakan suatu hal yang biasa. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh guru kelas dan guru pendamping di kelas PG II PAUD Laboratorium Universitas Muhammadiyah Pontianak .

Partisipasi anak dalam mengikuti pembelajaran juga menunjang berjalannya dan tercapainya tujuan pendidikan yang diharapkan. Seperti anak-anak di kelas PG II PAUD Laboratorium Universitas Muhammadiyah Pontianak sudah berpartisipasi dalam berjalannya pelajaran.

Hal ini seperti yang diungkapkan oleh ibu Fridayani Mardiana, S.Pd sebagai guru kelas mengatakan: *Alhamdulillah*, partisipasi anak dalam mengikuti pembelajaran di kelas PG II cukup baik.

Begitu juga dengan pelaksanaan evaluasi pemanfaatan media animasi audio visual dalam pembelajaran kemandirian merapikan mainan, pelaksanaan evaluasi memang penting dilakukan agar kita dapat mengetahui seberapa jauh atau berhasilnya pencapaian tujuan-tujuan yang telah kita tentukan, evaluasi yang dilakukan guru adalah dengan cara menanyakan kembali pelajaran yang telah dipelajari, selain itu guru juga bisa

mengevaluasi anak dengan cara anak disuruh maju kedepan kelas untuk menceritakan kembali materi yang telah diajarkan.

Wawancara yang peneliti lakukan pertama-tama adalah menanyakan tentang evaluasi pemanfaatan media animasi audio visual dalam pembelajaran kemandirian merapikan mainan. Hasil wawancara seperti yang diungkapkan oleh ibu Fridayani Mardiana, S.Pd bahwa evaluasi yang dilakukan dengan cara tanya jawab atas materi yang telah disampaikan oleh guru, hal ini untuk mengetahui anak yang belum paham dengan pelajaran.

Berbeda dengan ibu Dwi Astuti evaluasi pemanfaatan media animasi audio visual dalam pembelajaran kemandirian merapikan mainan yaitu dengan memberikan *reward* berupa bintang tersenyum ataupun memberikan pujian keada anak.

Kemampuan anak dalam belajar harus diberi penghargaan hal ini dimaksudkan agar anak dalam pembelajaran bersemangat dan giat dalam pembelajaran, hal ini sangat penting untuk mengetahui kemampuan anak sejauh mana penguasaan anak dalam pembelajaran. Hasil evaluasi pemanfaatan media animasi audio visual dalam pembelajaran kemandirian merapikan mainan dari pertemuan I sampai VI, terus mengalami peningkatan terlihat pada penilaian perkembangan kemandirian merapikan mainan pada anak usia 3-4 tahun di kelas PG II. perkembangan kemandirian merapikan mainan pada anak pertemuan pertama(Rabu, 20 Agustus 2014), Anak dapat menyimpan mainan pada tempatnya (Rak mainan), Belum Berkembang sebanyak 4 anak, Mulai

Berkembang sebanyak 7 anak, Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 6 anak. Anak dapat menyimpan mainan sesuai jenisnya, Belum Berkembang sebanyak 5 anak, Mulai Berkembang sebanyak 6 anak, Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 6 anak. Anak dapat menyimpan mainan tanpa dibantu guru, Belum Berkembang sebanyak 6 anak, Mulai Berkembang sebanyak 5 anak, Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 6 anak. Anak dapat menyimpan mainan dengan rapi, Belum Berkembang sebanyak 9 anak, Mulai Berkembang sebanyak 4 anak, Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 4 anak.

Pada pertemuan ke dua (Jumat, 22 Agustus 2014) , Anak dapat menyimpan mainan pada tempatnya (Rak mainan), Belum Berkembang sebanyak 3 anak, Mulai Berkembang sebanyak 7 anak, Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 7 anak. Anak dapat menyimpan mainan sesuai jenisnya, Belum Berkembang sebanyak 4 anak, Mulai Berkembang sebanyak 7 anak, Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 6 anak. Anak dapat menyimpan mainan tanpa dibantu guru, Belum Berkembang sebanyak 4 anak, Mulai Berkembang sebanyak 6 anak, Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 7 anak. Anak dapat menyimpan mainan dengan rapi Belum Berkembang sebanyak 8 anak, Mulai Berkembang sebanyak 5 anak, Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 4 anak.

Pada pertemuan ketiga (Rabu, 27 Agustus 2014), Anak dapat menyimpan mainan pada tempatnya (Rak mainan), Belum Berkembang sebanyak 3 anak, Mulai Berkembang sebanyak 6 anak, Berkembang Sesuai

Harapan sebanyak 8 anak. Anak dapat menyimpan mainan sesuai jenisnya, Belum Berkembang sebanyak 4 anak, Mulai Berkembang sebanyak 5 anak, Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 8 anak. Anak dapat menyimpan mainan tanpa dibantu guru, Belum Berkembang sebanyak 3 anak, Mulai Berkembang sebanyak 7 anak, Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 7 anak. Anak dapat menyimpan mainan dengan rapi Belum Berkembang sebanyak 7 anak, Mulai Berkembang sebanyak 6 anak, Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 4 anak

Pada pertemuan keempat (Kamis, 28 Agustus 2014) , Anak dapat menyimpan mainan pada tempatnya (Rak mainan), Belum Berkembang sebanyak 2 anak, Mulai Berkembang sebanyak 5 anak, Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 10 anak. Anak dapat menyimpan mainan sesuai jenisnya, Belum Berkembang sebanyak 3 anak, Mulai Berkembang sebanyak 5 anak, Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 9 anak. Anak dapat menyimpan mainan tanpa dibantu guru, Belum Berkembang sebanyak 2 anak, Mulai Berkembang sebanyak 6 anak, Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 9 anak. Anak dapat menyimpan mainan dengan rapi Belum Berkembang sebanyak 5 anak, Mulai Berkembang sebanyak 8 anak, Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 4 anak.

Pada pertemuan kelima (Rabu, 03 September 2014), Anak dapat menyimpan mainan pada tempatnya (Rak mainan), Belum Berkembang sebanyak 2 anak, Mulai Berkembang sebanyak 4 anak, Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 11 anak. Anak dapat menyimpan mainan sesuai

jenisnya, Belum Berkembang sebanyak 3 anak, Mulai Berkembang sebanyak 5 anak, Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 9 anak. Anak dapat menyimpan mainan tanpa dibantu guru, Belum Berkembang sebanyak 2 anak, Mulai Berkembang sebanyak 5 anak, Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 10 anak. Anak dapat menyimpan mainan dengan rapi Belum Berkembang sebanyak 5 anak, Mulai Berkembang sebanyak 5 anak, Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 7 anak.

Pada pertemuan terakhir (Jumat, 05 September 2014), Anak dapat menyimpan mainan pada tempatnya (Rak mainan), Belum Berkembang sebanyak 2 anak, Mulai Berkembang sebanyak 4 anak, Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 11 anak. Anak dapat menyimpan mainan sesuai jenisnya, Belum Berkembang sebanyak 3 anak, Mulai Berkembang sebanyak 4 anak, Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 10 anak. Anak dapat menyimpan mainan tanpa dibantu guru, Belum Berkembang sebanyak 2 anak, Mulai Berkembang sebanyak 5 anak, Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 10 anak. Anak dapat menyimpan mainan dengan rapi Belum Berkembang sebanyak 4 anak, Mulai Berkembang sebanyak 5 anak, Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 8 anak, pemeroleh keterampilan kemandirian anak usia dini yaitu Peraturan Menteri nomor 58 tahun 2009.

Pada pembahasan yang lalu telah peneliti paparkan beberapa temuan baik dari hasil wawancara maupun dari hasil observasi, terutama yang berkaitan dengan fokus penelitian, maka pada pembahasan ini peneliti akan memaparkannya dengan

teori-teori, tujuan agar hasil penelitian yang diperoleh menjadi lebih jelas serta lebih akurat. Diantara temuan-temuan yang akan dibahas antar lain sebagai berikut:

Nana Sujana (2007: 4.4) menjelaskan bahwa, "Perencanaan pembelajaran adalah memproyeksikan tindakan apa yang akan dilaksanakan dalam suatu pembelajaran, dengan mengoordinasikan (mengatur dan menetapkan), komponen-komponen pengajaran, sehingga arah kegiatan (tujuan), isi kegiatan (materi), cara mencapai kegiatan (metode dan teknik) serta bagaimana mengukurnya (evaluasi) menjadi jelas dan sistematis. Perencanaan sangat penting untuk pembelajaran di PAUD, karena memungkinkan anak diberi kesempatan terbaik untuk memperoleh kemajuan dalam perkembangan dan belajar. Guru dapat memahami peranannya dan tugas-tugas yang harus dicapai anak untuk berkembang dan belajar. Guru menyediakan sumber-sumber belajar untuk mendukung proses belajar. sebelum pelaksanaan pembelajaran dimulai. Adapun beberapa perencanaan yang harus disiapkan yaitu :

a. Merumuskan Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran merupakan komponen yang pertama dalam perencanaan pembelajaran. Tujuan mengawali komponen yang lainnya. Merencanakan pembelajaran tujuan harus jelas, karena dengan tujuan yang jelas guru dapat memproyeksikan hasil belajar yang harus dicapai anak setelah ia belajar.

Robert Mager dalam Masitoh (2007: 4.5) "Jika kita tidak memiliki gagasan yang jelas tentang tujuan apa yang harus dicapai oleh anak, maka

kita tidak akan dapat membuat perencanaan yang baik.

Suatu perencanaan pembelajaran harus dimulai dengan tujuan yang jelas, sesuai dengan tahap perkembangan anak yang sudah diatur dalam Peraturan Menteri No.58 Tahun 2009. Tujuan pembelajaran biasanya dirumuskan oleh guru dengan mengacu pada kemampuan anak.

b. Materi Pembelajaran

Materi atau bahan yang akan diajarkan harus sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Pembelajaran di PAUD tidak menyajikan bidang studi akan tetapi materi yang akan disajikan ke dalam tema-tema belajar. Melalui tema akan memudahkan anak membangun konsep tentang benda atau peristiwa yang ada di lingkungan anak. Tema-tema yang disajikan dimulai dari hal-hal yang ada di lingkungan anak dan telah dikenal anak. contohnya Tema Aku, Keluargaku, Pakaian dan sebagainya.

Penyajian materi di PAUD berpusat pada tema tetapi disajikan secara terpadu dengan mengembangkan, seluruh aspek perkembangan anak mencakup perkembangan kognitif, bahasa, sosial emosional, fisik dan motorik. Guru boleh saja memilih tema yang sesuai dengan kebutuhan, peristiwa yang terjadi di lingkungan anak atau hal-hal yang menarik minat anak.

c. Kegiatan Pembelajaran

Dalam merancang kegiatan pembelajaran guru harus mengidentifikasi apa yang akan dipelajari oleh setiap anak dan bagaimana anak mempelajarinya. Komponen dalam kegiatan

pembelajaran menggambarkan proyeksi kegiatan yang harus dilakukan anak dan kegiatan apa yang dilakukan guru dalam memfasilitasi belajar anak.

Kegiatan belajar yang dirancang oleh guru harus relevan dengan tujuan atau kemampuan yang harus dicapai anak setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran. Rancangan kegiatan belajar untuk anak PAUD harus sesuai dengan kebutuhan anak dan perkembangan anak.

d. Media atau Sumber Belajar

Masitoh (2007: 5.19) media dan sumber belajar di PAUD adalah peralatan yang dapat mendukung perkembangan anak secara komperensif yang meliputi perkembangan fisik motorik, sosial emosional, kognitif, kreativitas, dan bahasa.

Media dan sumber belajar juga merupakan faktor yang harus dipertimbangkan dalam merencanakan pembelajaran. Media dan sumber belajar yang dipilih harus sesuai dengan kegiatan dan dapat memberikan pengalaman yang cocok bagi anak. Media atau sumber belajar dalam pembelajaran kemandirian merapikan mainan pada anak menggunakan media animasi audio visual, hal ini dapat membantuproses perkembangan anak dalam merapikan mainan.

Hal lain yang perlu dipertimbangkan untuk menentukan media atau sumber belajar yaitu bagaimana media tersebut dapat memberikan pengalaman dan dukungan terhadap proses belajar anak. Pemilihan media harus tetap mempertimbangkan karakteristik anak dan karakteristik belajar anak,

dengan pemanfaatan media animasi audio visual dapat memberikan pembelajaran merapikan mainan pada anak usia 3-4 tahun di kelas PG II.

Sedangkan Langkah-langkah pelaksanaan belajar mengajar dimulai dari kegiatan awal, dilanjutkan kegiatan inti dan kegiatan akhir,

a. Kegiatan Awal

Kegiatan awal berhubungan dengan kemampuan guru dalam membuka pelajaran diartikan dengan perbuatan guru dalam menciptakan suasana mental dan menimbulkan perhatian anak agar berpusat kepada apa yang ingin dipelajari.

Ada beberapa kegiatan yang dilakukan oleh guru dan anak pada saat proses belajar mengajar yaitu:

- 1) Guru menanyakan kehadiran anak dengan cara menyanyikan lagu “selamat pagi”, dan guru mencatat siapa anak yang tidak hadir.
- 2) Guru mengajak anak untuk berdoa sebelum belajar
- 3) Guru menjelaskan materi tentang kegiatan hari ini dan mengajukan tanya jawab kepada anak. Hal ini dilakukan untuk mengetahui sampai dimana perkembangan anak.

Dari beberapa kegiatan di atas, biasanya hal-hal yang dilakukan dalam kegiatan awal yaitu: mengkoordinasikan suasana belajar, mengadakan absensi, mengucapkan salam, membuka

pembelajaran dengan membaca masalah.

b. Kegiatan inti

Kegiatan inti merupakan kegiatan utama untuk mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan yang berkaitan dengan bahan ajar. Ini merupakan kegiatan guru dalam menyampaikan isi materi pelajaran dengan menggunakan strategi dan bahan ajar, agar kaitan belajar dengan baik, lancar dan menarik perhatian anak sehingga terjadi interaksi belajar. Jika dikaitkan dengan penyampaian materi ajar maka kegiatan inti ada hubungannya dengan kemampuan guru dalam menjelaskan.

Bentuk kegiatan inti tidak hanya berkaitan dengan menjelaskan materi ajar saja, menurut Abdul Majid dalam Novia Lusiana (2013: 82) yang menyatakan bahwa kegiatan inti setidaknya mencakup:

- 1) Penyampaian tujuan pembelajaran.
- 2) Penyampaian materi ajar dengan menggunakan pendekatan, metode, sarana dan alat/media.
- 3) Pemberian bimbingan bagi pemahaman anak.

Materi ajar disampaikan kepada anak dengan bergantung pada kegiatan-kegiatan belajar yang akan ditempuh dan tujuan instruksional yang ingin dicapai.

c. Kegiatan Akhir

Guru melakukan evaluasi melalui tanya jawab kepada anak tentang materi pelajaran yang telah dipelajari. Mengajak anak bernyanyi sebelum pulang anak-

anak pulang. Secara rinci di bawah ini adalah kegiatan akhir dari pelajaran seperti bernyanyi lagu, diskusi tentang kegiatan ari ini dan besok, doa, pulang dan salam.

Begitu juga dengan pelaksanaan evaluasi memang penting dilakukan agar kita dapat mengetahui seberapa jauh atau berhasilnya pencapaian tujuan-tujuan yang telah kita tentukan, evaluasi yang dilakukan guru adalah dengan cara menanyakan kembali pelajaran yang telah dipelajari, selain itu guru juga bisa mengevaluasi anak dengan cara anak disuruh maju kedepan kelas untuk menceritakan kembali materi yang telah diajarkan. Mardapi dalam Harun Rasyid (2009: 6) evaluasi merupakan salah satu rangkaian kegiatan dalam meningkatkan kualitas, kinerja atau produktivitas suatu lembaga dalam melaksanakan program.

Ketika anak melakukan evaluasi dengan cara bercerita atau menjawab dengan benar biasanya guru memberikan penghargaan atau *reward* kepada anak berupa pujian misalnya guru mengatakan "Subhanallah anak ibu pintar", selain memberikan pujian berupa kata-kata biasa guru memberikan bintang tersenyum di papan tulis atau mengacungkan dua jempol kepada anak, dengan adanya evaluasi ini dapat merangsang kecedasan anak serta dapat memperkuat pemahaman dan pembelajaran kemandirian merapikan mainan dengan

pemanfaatan media animasi audio visual.

Djaali dalam Novia Lusiana (2013:83) menganggap bahwa, “*Reward* sebagai faktor terpenting dalam proses belajar juga terdapat hal positif dan negatif dari *reward* tersebut”.

Bentuk positif dari *reward* seperti pengamatan peneliti yaitu anak lebih bersemangat lagi dalam proses pembelajaran misalnya, anak disuruh menceritakan kembali di depan kelas satu persatu setelah itu guru memberikan *reward* berupa pujian atau memberikan bintang tersenyum kepada anak, hal ini dapat membuat anak senang.

Mengenai nilai negatif dari *reward* adalah: Anak menjadi kurang bersemangat sebab anak kecewa karena tidak diberikan penghargaan.

Dalam melaksanakan penilaian, ada prosedur yang perlu diperhatikan antara lain yaitu mengacu pada tingkat pencapaian perkembangan dan indikator serta prinsip-prinsip penilaian, dalam hal ini dapat digunakan Permendiknas No. 58 Tahun 2009 tentang standar PAUD yang dilakukan secara integratif dengan kegiatan pembelajaran.

Cara penilaian yang dapat dilakukan guru yaitu menggunakan observasi atau pengamatan, dan unjuk kerja dimana dapat dijelaskan sebagai berikut :

a. Pengamatan

Pengamatan yaitu suatu cara untuk mengetahui perkembangan dan sikap anak

yang dilakukan dengan mengamati tingkah laku anak.

b. Unjuk Kerja

Unjuk kerja yaitu cara penilaian yang dilakukan dengan cara melihat penampilan anak ketika melaksanakan suatu aktivitas.

Pada proses pembelajaran evaluasi dilakukan saat kegiatan akhir. Dengan demikian, evaluasi dilakukan sepanjang waktu, ketika anak sedang berada di lembaga PAUD.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan, maka dapat disimpulkan sesuai dengan pertanyaan penelitian bahwa:

1. Perencanaan yang harus disiapkan adalah sebagai berikut, pertama guru harus menyiapkan materi yang akan disampaikan kepada anak didik. Materi yang akan disampaikan harus sesuai dengan kemampuan anak. selain menyiapkan materi guru juga harus mempersiapkan sebagai berikut yaitu: alat tulis, LKS dan RKH. Kedua, guru

menyiapkan media yang akan digunakan.

2. Pelaksanaan Pemanfaatan Media Animasi Audio Visual Dalam Pembelajaran Kemandirian Merapikan Mainan

a. Kegiatan awal terdiri dari, 1) memulai dengan doa dan memberikan salam kepada anak serta anak-anak membalas, 2) Sebelum memulai pembelajaran, guru bercakap-cakap tentang tema, 3) kemudian dilanjutkan dengan kegiatan motorik kasar. Kegiatan awal ini guru menggunakan waktu sekitar 30 menit.

b. Kegiatan inti meliputi: 1) membagikan LKS, 2) anak-anak menyelesaikan LKS sesuai dengan tema, 3) kemudian anak-anak menyaksikan video animasi tentang kemandirian. Kegiatan inti ini guru menggunakan waktu sekitar 60 menit.

c. Istirahat (30 menit) bermain, membereskan mainan, cuci tangan dan makan.

d. Kegiatan inti meliputi: 1) membagikan LKS, 2) anak-anak menyelesaikan LKS sesuai dengan tema, 3) kemudian anak-anak menyaksikan video animasi tentang kemandirian. Kegiatan inti ini guru menggunakan waktu sekitar 60 menit.

3. Evaluasi pemanfaatan media animasi audio visual dalam pembelajaran kemandirian merapikan mainan dengan cara tanya jawab atau menceritakan kembali atas materi yang telah disampaikan dengan cara menanyakan kembali pelajaran yang telah diajarkan.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti akan mengemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru

Diharapkan agar selalu melaksanakan pembelajaran kemandirian dengan pemanfaatan media animasi audio visual, terutama kemandirian

merapikan mainan pada anak di kelas PG II.

2. Bagi kepala sekolah PAUD

Hendaknya mendukung upaya guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat dengan memfasilitasi guru untuk mengikuti pelatihan-pelatihan dalam membuat media pembelajaran yang lebih menarik lagi bagi anak.

3. Bagi sekolah

Sekolah merupakan penyelenggaran program PAUD, sekolah hendaknya memberikan sarana dan prasarana dalam proses pembelajaran yang lebih mendukung untuk mencapai hasil belajar anak yang lebih baik lagi.

4. Bagi peneliti

Adanya hasil penelitian yang membuktikan bahwa dengan pemanfaatan media animasi audio visual, dapat mengembangkan kemandirian anak usia 3-4 tahun, diharapkan bagi penelitian selanjutnya dapat mengangkat permasalahan tentang kemandirian tetapi dengan media yang berbeda dan lebih menarik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2011). **Media Pembelajaran**. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Azwandi, Yosfan. (2007). **Media Pembelajaran anak berkebutuhan**

khusus. Jakarta: DEPDIKNAS

dkk, Sadiman, D, Arief. (2007). **Media**

Pendidikan

Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya.

Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

dkk, Rasyid Harun. (2009).

Asesmen

Perkembangan Anak Usia Dini. Yogyakarta:

Multi Pressindo

dkk, Masitoh. (2007).

Strategi pembelajaran TK. Jakarta:

Universitas Terbuka

Kasiram, Moh. (2008).

Metodelogi Penelitian Kuantitatif-Kualitatif.

Malang: UIJ Press

Mayer, R. E. & Moreno, R. (2002). Animation as

an aid multimedia learning. *Education*

psychology review, vol 14, No. , March 2002.

Diakses dari

[http://search.proquest.c](http://search.proquest.com)

[om](http://search.proquest.com) pada tanggal 07 Juli 2014

Nana Sudjana & Ahmad Rivai (2002). *Media*

pengajaran:

penggunaan dan pembuatannya.

Bandung: CV. Sinar Baru Algensindo

Nafiah, Himatun. (2012).

Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil

Belajar Seni Budaya dan Keterampilan

- (SBK). Ejournal unesa. Diakses pada tanggal 07 Juli 2014
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58. (2009). **Standar Pendidikan Anak Usia Dini**. Jakarta: Peraturan Menteri Pendidikan Nasional
- Satori & Komariah. (2011). **Metodologi Penelitian Kualitatif**. Bandung: Alfabeta
- Suheri, Agus. (2006). **Jurnal Animasi Multimedia Pembelajaran**. Bandung. Diakses pada tanggal 23 Juni 2014
- Sugiyono. (2009). **Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D**. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Sukiyasa. (2013). **Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomatis**. Yogyakarta: Jurnal Pendidikan
- Vokasi. Diakses pada tanggal 04 Juli 2014
- Widyasih. (2013). **Jurnal Meningkatkan Kecerdasan Bahasa Anak Melalui Metode Audio Visual “Film Animasi Da Mizan”**. Semarang. Diakses pada tanggal 23 Juni 2014
- Wijayani. (2013). **Bina Karakter Anak Usia Dini**. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Wibowo, Agus. (2012). **Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Strategi Membangun Karakter diusia Emas**. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Yamin, Martinis & Sanan, Sabri, Jamilah. (2013). **Panduan PAUD**. Ciputat: Gaung Persada Press Group