



KUPAS TUNTAS MODEL MEDIA PEMBELAJARAN DAN BERMAIN PADA SISWA TK ABA PODOSUGIH PEKALONGAN

Failasuf Fadli

IAIN Pekalongan, Indonesia

failasuffadli@gmail.com

Abstract: EXPLORING THE MODEL OF LEARNING AND PLAYING MEDIA ON STUDENTS OF ABA PODOSUGIH PEKALONGAN KINDERGARTEN EDUCATION. Kindergarten Education is a formal institution for children to receive knowledge and technology. However, the problem is the difficulty of how to deliver educational materials, because at the age of kindergarten children are the age to play. So it needs attention in providing educational content material or aspects that are the objectives of learning. The purpose of the article that will be discussed is to describe any model that is a medium of learning in kindergarten education, in addition it is also expected to be able to thoroughly examine how the appropriate play model for early childhood. This study uses qualitative methods with primary sources of teachers and students in TK ABA podosugih Pekalongan. This research process through the stages of data reduction, data presentation and conclusion drawing. The final result of this study states that the kindergarten phase is a phase where fantasy power is very strong and always wants to play so that it requires a variety of learning media so that children are able to easily absorb the content of learning content in a fun way. In addition, in this study also explained the results of various kinds of media games for early childhood. So that it is hoped that later it will be able to open up the horizons of learning and playing media suitable for kindergarten students.

Keywords: *Content, media, learning, playing*

Abstrak: *Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) merupakan lembaga formal bagi anak-anak untuk menerima ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun, permasalahannya adalah sulitnya cara menyampaikan materi-materi pendidikannya, karena pada usia anak TK merupakan masa usia untuk bermain. Sehingga perlu perhatian dalam memberikan materi konten pendidikan ataupun aspek yang menjadi tujuan dari pembelajaran. Tujuan dari artikel ini adalah untuk mendiskripsikan model apa saja yang menjadi media pembelajaran di pendidikan TK, selain itu juga diharapkan dapat mengupas tuntas bagaimana model bermain yang sesuai bagi anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan sumber primer guru dan siswa di TK ABA podosugih Pekalongan. Proses Penelitian ini melalui tahapan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil akhir dari penelitian ini menyatakan bahwa fase anak TK merupakan fase dimana daya fantasinya sangat kuat dan selalu ingin bermain sehingga membutuhkan media pembelajaran yang variatif agar anak mampu dengan mudah menyerap isi konten pembelajaran secara menyenangkan. Selain itu, dalam penelitian ini juga memaparkan hasil berbagai macam media permainan bagi anak usia dini. Sehingga diharapkan nantinya dapat membuka cakrawala pengetahuan tentang media pembelajaran dan bermain yang cocok digunakan untuk siswa TK.*

Kata kunci: Konten, media, pembelajaran, bermain

A. Pendahuluan

Teknologi pendidikan dari hari ke hari mengalami perkembangan yang signifikan, hal ini didasarkan pada perkembangan zaman yang cepat sekali. Situasi dan kondisi seperti itu juga berbanding lurus dengan media pembelajaran yang semakin banyak dan beragam. Sehingga dalam proses belajar mengajar, seorang guru dapat memanfaatkan media pembelajaran yang sangat beragam dalam pembelajarannya. Namun, dengan banyaknya media pembelajaran yang digunakan, kadang tidak diimbangi dengan terselesaikannya masalah-masalah yang ada di sekolah. Taman Kanak-Kanak merupakan suatu lembaga formal yang menyelenggarakan pendidikan bagi anak usia 4-6 tahun juga tidak luput dari berbagai masalah tersebut. Diantaranya pemilihan media pembelajaran yang kurang sesuai dengan usia siswa TK, guru kurang kreatif dan inovatif

dalam memberi motivasi serta stimulus kepada siswanya (Ernawulan Syaodih, dkk, 2018 dalam jurnal pendidikan anak usia dini Vol. 12 No. 1 Tahun 2018), siswa yang bosan dalam proses pembelajaran karena guru membuat media yang tidak menarik dan juga menggunakan bahan media pembelajaran yang monoton (Hikmatun Khoirina Nasution, dkk. 2018 dalam jurnal Raudhah Volume 6 No. 1 Tahun 2018). Dari berbagai masalah tersebut dapat diketahui bahwa media pembelajaran memiliki kontribusi yang besar dalam proses pembelajaran karena media pembelajaran merupakan suatu alat penghubung yang membawa pesan atau informasi yang memiliki tujuan dalam proses pembelajaran (Surtikanti, 2011). Menurut Hurlock, konsentrasi yang dimiliki anak usia dini hanya berkisar antara 10-15 menit, selebihnya anak tersebut akan bosan dengan kegiatan yang dilakukannya, sehingga dengan adanya kreatifitas seorang guru dalam memilih konten media pembelajaran yang menarik dan variatif diharapkan dapat mempertahankan perhatian siswa agar tidak cepat dilanda kebosanan. Begitu juga model-model permainan yang diterapkan dalam pembelajaran siswa TK juga sedapat mungkin mempunyai banyak varian sehingga siswa merasa senang dan nyaman dengan kegiatan pembelajaran tersebut.

Salah satu usaha guru yang harus dilakukan sebagai upaya untuk membuat siswa merasa senang dan nyaman adalah proses belajar mengajar yang diintegrasikan dengan model permainan. Siswa TK akan menggunakan perkembangan otaknya untuk merespon pembelajaran dengan model permainan tersebut. Bila masih ada anggapan orang tua yang mengatakan “permainan tidak ada gunanya, lebih baik anak –anak dilatih untuk melakukan pekerjaan yang berfaedah”, anggapan itu bertentangan dengan pandangan yang mengatakan bahwa fantasi anak paling banyak berkembang dalam kesempatan bermain. Menurut (Zulkifli, 2011) beberapa manfaat permainan bagi anak-anak adalah: (1) Media untuk membawa anak ke alam bermasyarakat. Permainan anak-anak menghasilkan suasana saling mengenal, saling menghargai diantara teman yang lainnya dan sedikit demi sedikit akan muncul rasa kebersamaan yang menjadi dasar pembentukan perasaan

sosial. (2) Mampu mengenal kekuatan sendiri. Anak-anak akan mengetahui posisinya masing-masing sesuai seiring dengan seringnya melakukan permainan dan dapat mengenal bahan atau sifat serta karakter benda yang mereka mainkan. (3) Mendapatkan kesempatan mengembangkan fantasi dan menyalurkan kecenderungan pembawaanya. Jika anak laki-laki dan anak perempuan diberi bahan-bahan yang sama berupa kertas-kertas, perca (sisa kain), gunting, tampaknya mereka akan membuat sesuatu yang berbeda. Hal ini membuktikan bahwa anak perempuan mempunyai kecenderungan berbeda bentuk permainannya dengan anak laki-laki. (4) Berlatih menempa perasaanya. Suatu permainan akan menumbuhkan berbagai macam perasaan yang di rasakan oleh anak usia-anak sehingga merasa senang dan menikmati suasana permainan tersebut. (5) Mendapatkan, kesenangan kegembiraan dan kepuasan. Suasana kegembiraan dalam permainan dapat menjauhkan diri dari perasaan-perasaan rendah, misalnya perasaan iri hati, dengki atau sebagainya. (6) Berlatih taat terhadap peraturan. Berlaku jujur sebagai sifat utama dalam menaati peraturan yang dikemas dalam suatu permainan.

Dari uraian diatas peneliti merasa perlu mengembangkan teori ilmiah yang berkaitan dengan model media pembelajaran dan bermain bagi anak usia dini. Maka dari itu, pada penelitian ini akan membedah konten-konten media pembelajaran dan bermain yang disesuaikan dengan aspek kurikulum dan usia siswa TK. Sedangkan tujuan dari pembuatan artikel ini adalah ingin menyampaikan hasil penelitian mengenai konten media pembelajaran dan bermain yang cocok bagi anak usia TK khususnya yang berada di TK ABA Podosugih Pekalongan.

1. Rumusan Masalah

- a. Apasajakah model-model media pembelajaran yang cocok digunakan untuk siswa TK?
- b. Apasajakah model-model media permainan yang cocok digunakan untuk siswa TK?

2. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui model-model media pembelajaran yang cocok digunakan untuk siswa TK.

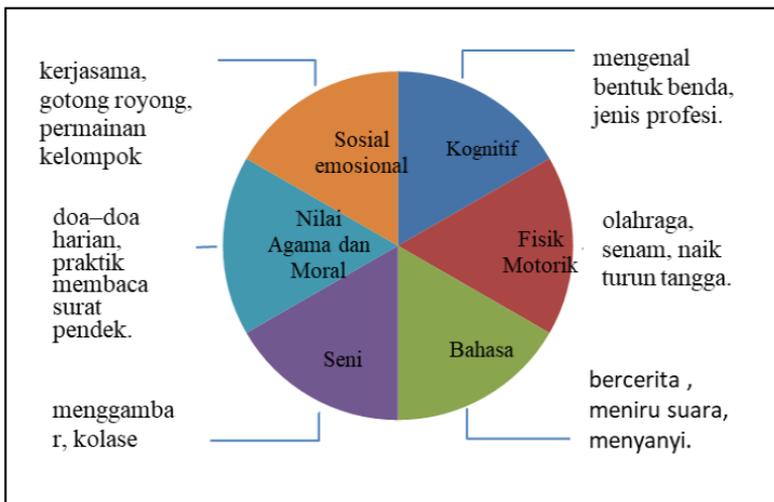
- b. Untuk mengetahui model-model media permainan yang cocok digunakan untuk siswa TK.

B. Pembahasan

1. Model Pembelajaran dan Kurikulum

Penyusunan model pembelajaran di TK ABA Podosugih Pekalongan berdasarkan silabus yang dikembangkan menjadi perencanaan semester, Satuan Kegiatan Mingguan (SKM), dan Satuan Kegiatan Harian (SKH). Sehingga, model pembelajaran merupakan wujud konkret yang dilakukan guru dan siswa Taman kanak-Kanak sebagai bentuk implementasi dari SKH dan SKM.

Adapun kurikulum yang menjadi pedoman pengajaran disana adalah "Kurikulum 2013 PAUD" yang berisi 6 pembelajaran yaitu: kognitif, fisik motorik, bahasa, nilai agama dan moral, seni, dan sosial emosional. Sehingga bentuk pembelajaran yang dikemas dalam permainan tetap dalam koridor kurikulum 2013. Lebih rinci dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 1 Aspek Kurikulum 2013 PAUD

Dari 6 pembelajaran aktif yang ada, setidaknya dalam satu hari guru mengajarkan 3 pembelajaran tersebut secara bergantian di hari berikutnya. Dalam artikel ini, akan mencoba untuk mengupas serta menghubungkan 6 aspek pembelajaran tersebut

dengan model pembelajaran dan bermain, sesuai dengan rujukan pustaka yang saya baca dan kunjungan lapangan yang saya lihat. Selain itu ada beberapa model pembelajaran yang diterapkan di Taman Kanak-Kanak, diantaranya adalah model pembelajaran berdasarkan sudut-sudut kegiatan, area, dan sentra. Beberapa model pembelajaran tersebut pada umumnya menggunakan langkah-langkah yang relatif sama dalam kegiatannya, yaitu kegiatan awal/pembuka, kegiatan inti, istirahat/makan, dan kegiatan akhir/penutup.

Kegiatan awal yang biasanya dimulai dengan ucapan salam merupakan kegiatan pendahuluan dalam pembelajaran yang ditujukan untuk mempersiapkan diri, menarik perhatian siswa agar fokus, selain itu juga digunakan untuk membangkitkan motivasi belajar. Kegiatan inti, merupakan kegiatan utama untuk mencapai tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar yang dilakukan secara interaktif dan inspiratif dengan suasana menyenangkan dan partisipasif. Kegiatan inti terdiri dari beberapa tahapan yakni eksplorasi, eksperimen, elaborasi, dan konfirmasi. Kegiatan penutup adalah kegiatan yang dilaksanakan untuk mengakhiri aktivitas proses pembelajaran. Kegiatan penutup diwujudkan dalam bentuk menyimpulkan pembelajaran, memberikan umpan balik dan tindak lanjut serta yang paling akhir adalah salam penutup.

Kegiatan belajar mengajar dengan model pembelajaran berdasarkan sudut-sudut kegiatan, menggunakan langkah-langkah pembelajaran hampir sama dengan model pembelajaran area, hanya sudut-sudut kegiatan merupakan pusat kegiatan berdasarkan minat anak. Alat-alat yang disediakan pada sudut-sudut kegiatan selayaknya lebih bervariasi dan sering diganti, disesuaikan dengan tema atau sub tema yang dibahas. Model pembelajaran berdasarkan area lebih memberikan kesempatan kepada anak didik untuk memilih/melakukan sendiri sesuai dengan minatnya. Pembelajaran dirancang untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan spesifik anak dan menghormati keberagaman budaya dan menekankan pada pengalaman belajar bagi setiap anak, pilihan-pilihan kegiatan dan pusat-pusat kegiatan dan peran serta keluarga dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran terakhir tentang model pembelajaran berdasarkan sentra yang mempunyai ciri utama yaitu pembelajaran yang dilakukan untuk membangun konsep, aturan, ide dan pengetahuan anak serta konsep identitas dan intensitas bermain. Model pembelajaran ini adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada anak yang dalam proses pembelajarannya berpusat di sentra bermain dan pada saat anak dalam lingkaran. Pada umumnya pijakan/dukungan dalam model ini untuk mendukung perkembangan anak, yaitu pijakan lingkungan bermain, pijakan sebelum bermain, dan pijakan selama bermain, dan pijakan setelah bermain. Pijakan ini diberikan untuk mencapai perkembangan anak yang lebih tinggi. Dan pada model ini dilengkapi dengan seperangkat alat bermain yang lebih banyak yang mendukung berfungsinya pijakan-pijakan yang ada (Dina Mutiah, 2010).

2. Media Pembelajaran

Media dalam perspektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik. Azahar Arsyad (2011) menyebutkan kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin "medius" yang secara harfiah berarti "tengah", perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

TK ABA Posugih Pekalongan menggunakan berbagai macam media dan bervariasi penggunaannya, disesuaikan dengan 6 aspek yang akan dituju tersebut. Sebagai contoh untuk aspek kognitif menggunakan media visual berupa gambar yang diperlihatkan kepada anak-anak didiknya. Kemudian untuk aspek fisik motorik menggunakan media berupa bangku - bangku kecil untuk permainan bergerak ataupun media audio untuk senamnya. Selain itu dalam aspek seni, mereka diberikan keleluasaan untuk membuat kreasi yang diberikan oleh guru berupa media kertas, baik itu untuk mengg ambar ataupun untuk kolase. Pada initinya setiap pembelajaran bisa dipastikan terdapat media pembelajarannya

Pada hakikatnya proses pembelajaran adalah gabungan dari dua komponen yaitu: belajar dan mengajar. Kedua komponen tersebut merupakan dua konsep yang saling terkait karena belajar merupakan apa yang harus dilakukan seseorang baik sebagai subjek maupun sebagai objek pembelajaran, sedangkan mengajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru dengan menyampaikan informasi (Zaenal Mustakim, 2017). Untuk pengertian konten dalam wikipedia istilah ini digunakan untuk mengidentifikasi dan menguantifikasi beragam format dan jenis informasi sebagai komponen nilai tambah sebuah media. Dapat ditarik kesimpulan bahwa konten media pembelajaran adalah mengidentifikasi semua alat bantu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, dengan maksud untuk mempermudah menyampaikan materi pembelajaran dari sumber guru kepada siswa

Berdasarkan uraian tersebut, dapat diketahui bahwa ciri-ciri umum yang terkandung dalam setiap media pembelajaran adalah :

- a. Media pembelajaran memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat kelas).
- b. Media pembelajaran yang memiliki pengertian abstrak yang dikenal sebagai *software*.
- c. Visual dan audio merupakan dua komponen yang diutamakan dalam proses pembelajaran.
- d. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat dimanfaatkan baik di kelas maupun luar kelas.

Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran (Azhar Arsyad, 2005).

3. Kedudukan Media Pembelajaran

Kedudukan media pembelajaran menurut Nana Sudjana dan A. Rivai (2017) diantaranya adalah:

- a. Alat bantu untuk mempermudah penjelasan guru dalam menyampaikan materi pelajaran. TK ABA Podosugih pekalongan telah mengimplementasikan kedudukan ini, salah satunya yang dapat dicontohkan dalam aspek kognitif yang diajarkan mengenai pengenalan bentuk bentuk dari sebuah

objek yang sedang ditampilkan kemudian guru juga menghadirkan objek materi pembelajaran tersebut dalam pembelajarannya sehingga anak menjadi fokus sesuai dengan objek yang diharapkan.

- b. Alat bantu untuk mengangkat atau menimbulkan persoalan untuk dikaji lebih lanjut dan dipecahkan oleh anak dalam proses belajarnya. guru memberikan rangsangan atau stimulus anak dalam objek pembelajaran benda dengan pertanyaan “benda apakah ini?” kemudian respon anak pun bermacam-macam sesuai dengan apa yang ada dipikiran mereka, karena sejatinya anak usia TK itu lebih cenderung pada daya imajinasi yang tinggi.
- c. Sebagai sumber belajar bagi peserta didik. TK ABA Podosugih Pekalongan merupakan sekolah yang diharapkan mampu mengenalkan dunia luar pertama pada anak, sehingga aspek yang menjadi tujuan pendidikan usia TK tidaklah muluk – muluk seperti halnya TK ABA tersebut, para guru berpedoman dengan 6 aspek yang akan diajarkan. Dan aspek tersebut sangatlah mungkin sekali menggunakan media pembelajaran sebagai sumber belajarnya

4. Manfaat Media Pembelajaran

Nana Sudjana dan Ahmad Rifai menjelaskan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar antara lain:

- a. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, tidak bosan, selalu menarik perhatian siswa.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih mudah dipahami dan dicerna oleh siswa.
- c. Metode mengajar yang lebih variatif sehingga model pembelajaran tidak bersifat monoton dan tenaga guru dapat lebih efisien dan efektif dalam mengelola kegiatan pembelajarannya.

Dari ketiga manfaat tersebut, sejalan dengan manfaat yang dirasakan pada guru TK ABA di Podosugih, dengan adanya media anak cenderung lebih perhatian terhadap pembelajaran yang berlangsung, selain itu anak juga tidak mudah bosan dalam kelas, karena media yang digunakan selalu bervariasi, selain itu

mengingat peserta didik yang dihadapi merupakan anak yang masih sangat aktif dalam bermain dan bergerak, setidaknya dengan media pembelajaran anak dapat fokus pada pembelajaran dan tidak main sendiri, seperti berlari – lari dikelas ataupun mengganggu temannya.

5. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan sumber primer guru dan siswa di TK ABA podosugih Pekalongan. Proses Penelitian ini melalui tahapan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

6. Belajar dan Bermain

Untuk tingkat tingkatan Taman kanak-kanak, kegiatan yang tidak dapat dipisahkan adalah bermain. Hal itu wajar, karena memang konsep yang dibuat dalam Taman kanak-kanak adalah kegiatan belajar dan bermain. Yang sesuai dengan tingkatan umur mereka yang masih ingin sangat senang untuk bermain.

Bermain sendiri adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak itu sendiri. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang. Sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak.

Tabel 1. Presentase waktu dalam jenis main

Usia	Persentase waktu dalam jenis main (per 100%)		
	sensoris motor	Simbolis	pembangunan
0-1	100	0	0
1-2	90	10	0
2-3	50	30	20
3-4	50	30	20
4-5	45	30	25
5-7	40	30	30

KUPAS TUNTAS MODEL MEDIA-PEMBELAJARAN...

Dari tabel tersebut, jika kita sesuaikan dengan usia peserta didik pada TK ABA Podosugih, maka akan kita ketahui bahwa rentang usia mereka berada pada usia 4 - 6 tahun. Bila kita cocokkan pada tabel tersebut presentase waktu dalam jenis main mereka adalah 45% untuk sensoris motor, simbolis 30%, pembangunan 25%. Pada usia ini, ketiga aspek tersebut berjalan bersamaan dan mempunyai porsi nya masing-masing.

Tabel 2. Presentase waktu dalam jenis main siswa TK ABA Podosugih Pekalongan

Usia	Persentase waktu dalam jenis main (per 100%)		
	sensoris motor	Simbolis	pembanguna
4-6	45	30	25

Siswa TK ABA Podosugih Pekalongan bermain dengan berbagai macam jenis permainan yang ada disana. Permainan tersebut seperti : puzzle, krayon dalm menggambar, pensil. Hal ini wujud dari permainan pembangunan, bermain pembangunan membantu anak mengembangkan ketrampilan yang mendukung tugas-tugas di sekolahnya kemudian hari. Bahan bermain pembangunan menggunakan: (a) Bahan sifat cair/bahan alam (penggunaan dan bentuk ditentukan leh anak), seperti : air, pasir, cat, jari, lumpur, tanah liat, *play dough*, krayon, cat air, pulpen, pensil, dan lain-lain. (b) Bahan pembangunan yang terstruktur (penggunaan dikontrol oleh bentuk dari bahan) seperti : balok unit, balok berongga, puzzle, dan balok berwarna (Diana Mutiah, 115). Selain permainan pembangunan, di TK ABA Podosugih Pekalongan juga ada permainan lain yang di buat oleh guru untuk menghidupkan suasana kelas menjadi kondusif dan menarik sebagai aspek penunjang dari ke-6 ajaran pokok yang ada di dikikulum TK yakni bermain peran disebut juga main simbolis, pura-pura, make believe, fantasi, imajinasi, atau main drama, sangat penting untuk perkembangan kognisi, sosial, dan emosi anak pada usia tiga sampai enam tahun. Anak berperan sesungguhnya dan menjadi seseorang atau sesuatu, saat anak memiliki pengalaman sehari-hari dengan main peran makro

(tema sekitar kehidupan yang nyata), mereka banyak belajar banyak ketrampilan praakademis seperti: mendengarkan, tetap dalam tugas, menyelesaikan masalah, dan bermain kerja sama dengan yang lain. Anak memegang atau menggerak-gerakan benda-benda berukuran kecil untuk menyusun adegan. Saat anak main peran mikro, mereka belajar untuk menguhungkan dan mengambil sudut pandang dari orang lain.

Hasil analisis fenomenologis belajar dan bermain di TK ABA Podosugih Pekalongan terdapat ciri-ciri permainan sebagai berikut:

- a. Permainan selalu ada sifat timbal balik.
- b. Permainan berkembang secara dinamis, proses permainan memutar/mengulang, pada saatnya akan mencapai klimaks dan mulai dari awal lagi.
- c. Permainan juga ditandai oleh pergantian yang tidak dapat diramalkan lebih dahulu, setiap kali dipikirkan suatu cara yang lain atau dicoba utnuk datang kepada suatu klimaks tertentu.
- d. Anak bermain secara dua arah, saling merespon atas interaksi antar anak yang bersangkutan.
- e. Bermain menuntut ruang untuk bermain dan menuntut aturan-aturan permainan.
- f. Aturan-aturan permainan membatasi bidang permainannya

Sedangkan syarat-syarat permainan yang baik diantaranya:

- a. Mudah dibongkar pasang
Alat yang mudah dibongkar pasang, dapat diperbaiki sendiri, lebih ideal dari pada alat yang dapat bergerak sendiri.
- b. Mengembangkan daya fantasi dan tidak berbahaya
Alat permainan yang sifatnya mudah ssssssdibentuk dan diubah-ubah sangat sesuai untuk mengembangkan daya fantasi, yang memberikan kepada anak kesempatan untuk mencoba dan melatif daya-daya fantasinya. Serta alat-alat yang digunakan tidak mendatangkan bahaya bagi anak-anak (Zulkifli, 2001)

7. Kreatifitas Bermain

Dalam proses belajar kreatif digunakan baik proses berpikir divergen (proses berpikir yang menghasilkan banyak ide-ide pemecahan masalah) maupun proses berpikir konvergen (proses berpikir mencari jawaban tunggal yang paling tepat). Pendidikan formal sampai saat ini terutama melatih berpikir konvergen, sehingga banyak anak yang terlambat dan tidak mampu menghadapi masalah-masalah yang menuntut imajinasi, pemikiran dan pemecahan masalah secara kreatif. Betapapun pentingnya belajar awal pada usia prasekolah, bermain kreatif juga tak kurang maknanya.

Bermain kreatif mempunyai beberapa fungsi yang berguna dalam hidup anak. Karena bermain merupakan:

- a. Sumber kegembiraan dan belajar.
- b. Cara untuk mengembangkan persahabatan dan perasaan untuk anak lain.
- c. Cara untuk belajar mengendalikan dan menyalurkan perasaan seseorang.

Guru dan orang tua memerlukan pemahaman dan dukungan untuk memasukkan permainan dalam kurikulum. Sehingga perlu memberi kesempatan kepada anak untuk bermain dan belajar dari observasi dan tindakan atau perilaku dan tidak hanya dari petunjuk atau contoh bagaimana melakukan berbagai hal. Bermain sebagai aktifitas dinamis dan konstruktif merupakan satu kesatuan dari masa kanak-kanak sampai remaja. Kadang-kadang orang yang mengamati anak-anak berpikir bahwa anak-anak tidak akan belajar teori-teori akademik jika mereka menggunakan waktunya hanya untuk bermain. Padahal anak-anak yang mengatur benda-benda berdasar panjangnya atau ukurannya dalam situasi bermain bebas, atau belajar irama dan lagu-lagu dalam bermain yang diarahkan, atau bermain dengan lego, semuanya merupakan kegiatan yang menunjang kemampuan akademis, termasuk membaca.

Tabel 2. Kegiatan bermain kreatif di TK ABA Podosugih Pekalongan

No	Kegiatan	Bermain
1	Menyanyi	Menemukan lagu-lagu sendiri. Menemukan kata-kata baru untuk lagu-lagu dikenal.
2	Menggambar	Menggambar dari imajinasi bukan dari contoh. Dapat membuat macam-macam kombinasi garis, bentuk, dan warna.
3	Memainkan alat musik	Mencoba macam-macam kombinasi suara dari alat permainan atau alat-alat rumah tangga.
4	Melukis	Membuat kombinasi warna dengan cat-cat baru, menggunakan kuas dan tangan.
5	Permainan kata	Bermain dengan suara dan arti kata-kata.
6	Menari	Menari mengeksperimenkan perasaan atau bereksperimen dengan gerakan-gerakan fisik.
7	Fantasi	Bermain dengan teman imajiner atau memainkan peran karakter atau tokoh dalam kejadian atau peristiwa tertentu.

Rentang usia anak yang berada di TK ABA Podosugih adalah 4-6 tahun. Mereka sedang tinggi-tingginya dalam berimajinasi dan membangun dunia fantasi mereka. Seperti halnya dengan anak yang ada di TK ABA Podosugih, yang memang rentang usianya sangat ingin bermain-main. Seperti yang telah saya tinjau sebelumnya, mereka sangatlah aktif bergerak dan mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi mengenai hal yang baru. Salah satunya adalah dengan bermain. Sehingga dapat diketahui bahwa jenis permainan kreatif sebagai penunjang aspek kognitif, fisik motorik, bahasa, seni, nilai agama dan moral, serta sosial emosional adalah melukis, permainan kata, dan fantasi seperti diatas. serta guru juga telah memberikan jenis permainan tersebut bagi peserta didik.

C. Simpulan

Media pembelajaran dan bermain untuk anak usia dini sangatlah dibutuhkan, mengingat pada fase ini, adalah fase dimana mereka aktif, mempunyai daya fantasi yang kuat serta masih ingin bermain. Maka dari itu kurikulum yang ada di dalam pendidikan TK ABA Podosugih Pekalongan mampu menjadi pengantar belajar anak dan tetap tidak meninggalkan masa bermain anak yang diwujudkan dalam konten media pembelajar dan bermain berupa Media audio meliputi alat musik, menyanyi, media visual: mengambar/melukis dan media audio visual menari dan fantasi. Sedangkan kategori permainan yang dijadikan wahana belajar adalah bermain peran dan bermain pembangunan.

Daftar Pustaka

- Arsyad, Azhar. (2005). *Media pengajaran*. Jakarta : PT. Ciputat Press.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Jurnal Media pembelajaran "Media pembelajaran."*
- Bahri Djamarah, Syaiful dan Aswin Zain. (2010). *Srategi BelajarMengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Ernawulan Syaodih, Ocih Setiasih, Nur Faizah Romadona, Hany Handayani, (2018). "Pengembangan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran Proyek Di Taman Kanak-Kanak", dalam *Jurnal pendidikan Usia Dini* Vol. 12 No. 1
- Hadari Nawawi, (1985). *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Hikmatun Khoirina Nasution, Hadis Purba, Achmad Ramadhan (2018). "Implementasi Pembelajaran Tematik dalam perkembangan kecerdasan emosional anak usia dini kelompok B di TK IT Nurul 'Ilmi Medan", *jurnal Raudhah* Vol. 6 No.1.
- Husain, Muhammad. (2009). *Mengasuh Anak Fase Menyusu & Usia Prasekolah*. Bandung: Irsyad Baitus Salam.
- Juwariyah. (2010). *Dasar-dasar Pendidikan Anak dalam Al-Qur'an*. Yogyakarta: Teras.
- L, Zulkifli. (2002). *Psikologi perkembangan*. Bandung : Remaja Roesda Karya.
- Mustakim, Zaenal. (2017). *Strategi Belajar Mengajar dan Metode Pembelajaran*. Pekalongan : IAIN PRESS.
- Mutiah, Diana. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Monks, F.J dan Siti Rahayu. (2002). *Psikologi Perkembangan: pengantar dalam berbagai bagiannya*. Yogyakarta: Gajah Mada University press.
- Mufidah, Luk Luk Nur. (2014). *Brain Based Teaching and Learning*. Yogyakarta: Teras.
- Musbikin, Imam. (2012). *Cerdaskan Otak Anak dengan Doa!*. Yogyakarta: Safirah.

KUPAS TUNTAS MODEL MEDIA-PEMBELAJARAN...

- Prabowo, Ari. (2017). *Pentingnya Berkisah Al-Qur'an dan Sunnah bagi Anak Usia Dini. Proceedings of The 2nd Annual Conference on Islamic Early Childhood Education. Volume 2, August 2017*
- Sholehuddin, Sugeng. (2008). *Psikologi Perkembangan dalam perspektif pengantar*. Pekalongan : STAIN PRESS.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rifai. (2007). *Media Pembelajaran*. Bandung : Sinar Baru Algesindo, cet VII.
- Surtikanti. (2011). *Media dan Sumber Belajar untuk AUD*. Surakarta
- Suharsimi Arikunto. (1998). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.