



KEMENTERIAN
PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

MODUL 3

MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN SOSIAL DAN FINANSIAL PRA SD



KATA PENGANTAR

Pendidikan sosial dan finansial (PSF) sangat penting dilakukan untuk menyiapkan peserta didik agar memiliki kompetensi yang dibutuhkan pada abad 21. Pendidikan sosial dan finansial sangat tepat dilakukan sejak usia dini untuk menyiapkan kemampuan pengelolaan keuangan mereka dimasa dewasa nanti, sehingga tidak terjebak pada pola hidup yang konsumtif.

Pendidik merupakan salah satu unsur yang berperan penting dalam penyiapan peserta didik untuk memiliki kecakapan sosial dan finansial tersebut melalui pembelajaran. Modul ini disusun sebagai bahan ajar untuk kegiatan peningkatan kompetensi pendidikan sosial dan finansial prasekolah dasar (PSF Pra SD) bagi pendidik PAUD, sekaligus sebagai bahan pengayaan bagi pendidik PAUD peserta kegiatan peningkatan kompetensi PSF pra SD bagi pendidik PAUD. Ada enam modul yang dikembangkan yaitu (1) Pendidikan Sosial dan Finansial Pra SD dalam Kurikulum 2013 PAUD; (2) Pembelajaran Aktif dalam Pendidikan Sosial dan Finansial Pra SD; (3) Media Pembelajaran Pendidikan Sosial dan Finansial Pra SD; (4) Pendalaman Materi Pendidikan Sosial dan Finansial Pra SD Jilid 1; (5) Pendalaman Materi Pendidikan Sosial dan Finansial Pra SD Jilid 2; (6) Pelibatan Keluarga dalam Pembelajaran Pendidikan Sosial dan Finansial Pra SD.

Kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu sehingga tersusunnya naskah ini. Semoga karya bersama ini dapat berkontribusi terhadap peningkatan mutu pendidik PAUD dan peningkatan mutu layanan PAUD.

Bandung, Desember 2018
Kepala PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat

Dr. Drs. H. Bambang Winarji, M.Pd.
NIP. 196101261988031002

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI	ii
PANDUAN PENGGUNAAN MODUL	iii
KEGIATAN BELAJAR 1	
PENTINGNYA MEDIA DALAM PEMBELAJARAN PSF PRA SD	
A. STANDAR KOMPETENSI	1
B. KOMPETENSI DASAR	1
c. URAIAN MATERI	1
1. Pentingnya media belajar dalam PSF	1
2. Jenis media belajar	3
3. Manfaat.....	4
4. Prinsip Pembuatan Media.....	6
KEGIATAN BELAJAR 2	
MEDIA PSF PRA SD PADA KEGIATAN PEMBELAJARAN	
A. STANDAR KOMPETENSI	9
B. KOMPETENSI DASAR	9
C. URAIAN MATERI	9
KEGIATAN BELAJAR 3	
PENGEMBANGAN MEDIA-MEDIA PSF PRA SD DALAM SETIAP KEGIATAN PEMBELAJARAN	
A. STANDAR KOMPETENSI	22
B. KOMPETENSI DASAR	22
C. URAIAN MATERI	22
RANGKUMAN	48
PENUGASAN.....	50
EVALUASI	51
DAFTAR PUSTAKA.....	53
KUNCI JAWABAN.....	54

PANDUAN PENGGUNAAN MODUL

Untuk menggunakan modul dalam proses penerapan PSF di lapangan, maka tahapan yang dilakukan pendidik adalah sebagai berikut :

1. Telaah secara keseluruhan modul dari setiap pokok bahasan sehingga dapat mencapai standar kompetensi yang ditetapkan;
2. Baca terlebih dahulu RPP dari setiap kegiatan belajar, perhatikan media apa saja yang bisa dimanfaatkan;
3. Gunakan media yang tersedia dari setiap kegiatan belajar secara optimal, baik memanfaatkan secara utuh atau ada pengembangan pada bagian tertentu;
4. Media berupa cerita bisa dilakukan improvisasi pada bagian tertentu seperti penambahan olah vokal, olah tubuh, olah bahasa dan oleh media;
5. Media yang tersedia dalam setiap kegiatan belajar digunakan pada proses pembelajaran inti ataupun penutup;
6. Media yang tersedia bisa dilakukan penyempurnaan guna mencapai kompetensi peserta didik dalam pemahaman sosial finansial.

KEGIATAN BELAJAR 1

STANDAR KOMPETENSI

Peserta dapat Mengembangkan media pembelajaran PSF Pra SD

KOMPETENSI DASAR

1. Mampu menjelaskan pentingnya media belajar dalam proses pembelajaran Pendidikan sosial finansial di PAUD;
2. Mampu menjelaskan jenis-jenis media belajar untuk mendukung penerapan PSF;
3. Mampu mengungkapkan kembali fungsi media belajar dalam pembelajaran PSF;
4. Mampu menjelaskan manfaat media belajar untuk pembelajaran PSF;
5. Mampu menguraikan prinsip pembuatan media belajar pada pembelajaran PSF.

URAIAN MATERI

A. Pentingnya media belajar dalam PSF

Dalam keseharian kita sering mendengar kata media, namun kita perlu tahu apa itu media. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari si pengirim (komunikator atau sumber/source) kepada si penerima (komunikasi atau audience/ receiver).

Dalam proses pembelajaran, media dapat diartikan alat bantu proses belajar mengajar, yaitu segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada peserta didik. Media pembelajaran bisa juga diartikan sebagai alat atau sarana atau perantara yang digunakan dalam proses interaksi yang berlangsung antara guru dan siswa untuk mendorong terjadinya proses belajar mengajar dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan,

keterampilan serta memantapkan apa yang dipelajari dan membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berkualitas.

Demikian pula dalam proses pembelajaran pendidikan sosial finansial di PAUD, peranan media cukup penting guna memberikan penjelasan dan penegasan terhadap peserta didik. Peserta didik pada usia 5-6 tahun akan terangsang motivasi belajarnya dengan berbagai media yang tersedia baik visual, audiovisual ataupun media serbaneka. Setiap materi atau pokok bahasan yang disampaikan supaya dapat dipahami oleh peserta didik maka perlu ada penguatan melalui media yang relevan, peran pendidik adalah memberikan penguatan dan mengaitkan materi dengan media yang ada.

Secara umum pada setiap kegiatan belajar sudah tersedia media pendukung, namun perlu ada kreativitas dari pendidik untuk melakukan inovasi terhadap media tersebut. Inovasi ini dapat dilakukan dengan menambah jenis atau bentuk media, menyesuaikan media dengan lingkungan lokal, budaya setempat sehingga memberikan penguatan peserta terhadap materi yang disampaikan. Posisi media belajar dalam proses pembelajaran PSF memiliki peran yang cukup penting, karena dengan adanya berbagai media akan memberikan pengaruh terhadap pendidik dan peserta didik. Pengaruh pada pendidik adalah menambah kemampuan untuk mengelola dan mempelajari cara penggunaan media, serta mampu mengadaptasi dengan konteks lokal. Hal yang paling penting adalah meningkatkan kreativitas pada pendidik untuk menciptakan media baru yang memiliki relevansi dengan materi yang disampaikan.

Sedangkan pengaruh media untuk peserta didik adalah menghilangkan kejenuhan dalam belajar, mereka cukup tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, karena setiap pokok bahasan tersedia berbagai jenis media. Dengan adanya berbagai macam media maka pengetahuan dan wawasan peserta didik terhadap materi semakin berkembang, tidak hanya pada aspek yang di bahas, akan tetapi bisa meluas pada komponen lainnya.

B. Jenis media belajar

Proses pembelajaran pada penerapan Pendidikan Sosial Finansial memerlukan variasi penggunaan media pada setiap kegiatan belajar. Jenis media yang digunakan idealnya memenuhi kriteria tertentu seperti mudah dalam pembuatannya, atau membangkitkan motivasi belajar pada peserta didik.

Secara umum jenis media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di PSF dapat dikelompokkan pada 4 (empat) jenis yaitu media Audio, media visual, media audio visual dan media serbaneka.

1. Media Audio

Media audio berkaitan erat dengan indra pendengaran, dilihat dari sifat pesan yang diterima, media audio dapat menyampaikan pesan verbal (bahasa lisan atau kata-kata) maupun non verbal (bunyi-bunyian dan vokalisasi). Contoh media : radio, tape recorder, telepon, laboratorium bahasa, dll.

2. Media Visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual menampilkan materialnya dengan menggunakan alat proyeksi atau proyektor, karena melalui media ini perangkat lunak (software) yang melengkapi alat proyeksi ini akan dihasilkan suatu bias cahaya atau gambar yang sesuai dengan materi yang diinginkan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam bentuk-bentuk visual. Selain itu fungsi media visual juga berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, menggambarkan fakta yang mungkin dapat mudah untuk dicerna dan diingat jika disajikan dalam bentuk visual. Media visual dibedakan menjadi dua yaitu media visual diam dan media visual gerak :

Media visual diam contohnya foto, ilustrasi, flashcard, gambar pilihan dan potongan gambar, film bingkai, film rangkai, OHP, grafik, bagan, diagram, poster, peta, dan lain-lain.

3. Media Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang mampu menampilkan suara dan gambar. Ditinjau dari karakteristiknya media audio visual dibedakan menjadi 2 yaitu media audio visual diam, dan media audio visual gerak. Media audiovisual diam

diantaranya TV diam, film rangkai bersuara, halaman bersuara, buku bersuara. Media audio visual gerak diantaranya film TV, TV, film bersuara, gambar bersuara, dll.

4. Media Serbaneka

Media serbaneka merupakan suatu media yang disesuaikan dengan potensi di suatu daerah, di sekitar sekolah atau di lokasi lain atau di masyarakat yang dapat dimanfaatkan sebagai media pengajaran. Contoh media serbaneka di antaranya adalah papan tulis, media tiga dimensi, realita, dan sumber belajar pada masyarakat.

- a. Papan (*board*) yang termasuk dalam media ini diantaranya : papan tulis, papan buletin, papan flanel, papan magnetik, papan listrik, dan papan paku.
- b. Media tiga dimensi diantaranya : model, mock up, dan diorama.
- c. Realita adalah benda-benda nyata seperti apa adanya atau aslinya. contoh pemanfaatan realita misalnya guru membawa kelinci, burung, ikan atau dengan mengajak peserta didik langsung ke lingkungan sekolah.
- d. Sumber belajar pada masyarakat diantaranya dengan karya wisata dan berkemah

C. Fungsi

Pada proses pembelajaran PSF di kelompok belajar media belajar memiliki fungsi untuk membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi atau tema yang dibelajarkan. Namun secara khusus fungsi media pada proses pembelajaran adalah :

1. Pemusat perhatian peserta didik;

Media yang digunakan pada setiap kegiatan belajar akan membantu pemusatan perhatian anak pada materi yang diajarkan, anak akan tertarik pada gambar, cerita dan media permainan yang digunakan pendidik.

2. Menggugah emosi peserta didik;

Peserta didik akan tergugah emosinya ketika memperhatikan media yang digunakan pendidik. Rasa suka, sedih, senang, gembira dan lainnya akan terbagung pada diri peserta didik. Misal menonton media berupa film persahabatan maka peserta didik akan terbangkitkan emosinya.

3. Membantu peserta didik memahami materi pembelajaran;

Peserta didik akan terkuatkan pemahaman materinya dengan dengan bantuan visual berupa media baik visual, audio visual ataupun serba neka. Peran pendidik adapak mengoptimalkan media supaya dapat dipahami oleh peserta didik.

4. Membantu peserta didik mengorganisasikan informasi;

Peserta didik akan dapat mengelola informasi yang disampaikan pendidik, mereka akan dapat mengelompokkan informasi yang diperoleh pada setiap kegiatan belajar.

5. Membangkitkan motivasi belajar peserta didik;

Penggunaan media yang bervariasi oleh pendidik akan meningkatkan motivasi belajar dan membangkitkan rasa ingin tahu. Dengan demikian pendidik harus mampu melakukan adaptasi terhadap bentuk dan jenis media yang sudah ada menjadi bentuk yang menarik motivasi anak.

6. Membuat pembelajaran menjadi lebih konkret;

Media yang sifatnya benda nyata akan membantu peserta didik untuk memahaminya secara konkret, mereka akan banyak melakukan eksplorasi terhadap media tersebut dan tergali rasa ingin tahunya.

7. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra;

Penggunaan media yang bervariasi akan membuka wawasan peserta didik terhadap materi, peserta didik dapat memanfaatkan media tersebut kapanpun mereka memerlukan. Pengoptimalan panca indra dapat dimanfaatkan untuk menggunakan media yang ada, misal penggunaan uang mainan dapat membantu peserta didik memahami penggunaan dan manfaat uang.

8. Mengurangi kemungkinan pembelajaran yang berpusat pada pendidik;

Peserta didik adalah menjadi sentral dalam proses pembelajaran, dengan pemanfaatan media diharapkan anak dapat mengeksplor sendiri berbagai informasi dari materi yang disampaikan. Peserta didik dapat saling menukar informasi, saling meminjamkan media yang ada serta mereka akan tumbuh rasa ingin tahu terhadap media yang sedang mereka pelajari.

D. Manfaat

Bentuk dan jenis media yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran pendidikan sosial finansial akan memberikan manfaat baik bagi pendidik maupun peserta didik. Bagi pendidik manfaatnya adalah membantu memperjelas materi yang disampaikan pada setiap kegiatan belajar. Disamping itu manfaatnya adalah, mendorong pendidik untuk melakukan inovasi terhadap media yang sudah ada, sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk belajar.

Sedangkan manfaat media yang digunakan dalam pembelajaran PSF bagi peserta didik adalah :

1. Memperjelas pesan dari materi yang disampaikan supaya tidak terlalu verbalitas, akan tetapi lebih bersifat nyata dan dekat dengan kehidupan peserta didik. Media yang ada pada setiap kegiatan belajar didorong untuk bersifat nyata, sehingga pendidik harus lebih kreatif dalam membuat dan menciptakan media dari yang sudah ada di modul dikembangkan menjadi media lain yang lebih menarik bagi peserta didik.
2. Menumbuhkan motivasi belajar diantara peserta didik, mereka secara bersama-sama dapat berdiskusi dan menggunakan media yang ada selama proses pembelajaran. Pemanfaatan media yang bervariasi akan membantu peserta didik untuk mencari lebih jauh isi dari materi yang dipelajari. Aspek perkembangan pada peserta didik akan tergalil secara baik, ketika mempelajari berbagai media yang bervariasi pada setiap kegiatan belajar.
3. Mendorong kreativitas peserta didik dalam menelaah materi yang diajarkan, mereka berdiskusi dengan sasamanya tentang bentuk, jenis dan kegunaan dari

media yang dipejajari. Kreativitas inipun akan berimbaskan pada keterlibatan orang tua di rumah dalam penggunaan media ataupun pembuatan media yang mendukung kegiatan belajar sesuai tema.

E. Prinsip pembuatan media

Media yang ada pada bahan modul PSF secara umum dapat dibuat dan dikembangkan sesuai dengan kemampuan pendidik. Oleh sebab itu kreativitas pendidik dalam menelaah setiap kegiatan belajar menjadi sebuah media yang menarik dan memotivasi peserta didik. Pendidik diharapkan mampu memanfaatkan potensi lingkungan menjadi media pelengkap atau pendukung terhadap media yang sudah ada di setiap kegiatan belajar.

Untuk membuat atau mengembangkan media belajar maka pendidik harus memperhatikan hal sebagai berikut :

1. Media yang dibuat hendaknya dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran secara berulang dengan tema dan sub tema yang berbeda.
2. Bahan mudah didapat di lingkungan sekitar lembaga dan murah atau bisa dibuat dari bahan bekas/sisa. Membuat media pembelajaran sebenarnya tidak harus selalu dengan biaya yang mahal, banyak bahan-bahan disekitar yang dapat digunakan untuk membuatnya.
3. Tidak menggunakan bahan yang berbahaya bagi anak. Aspek keselamatan anak merupakan salah satu hal yang harus menjadi perhatian pendidik sebagai pembuat media pembelajaran. Bahan-bahan tertentu yang mengandung bahan kimia yang berbahaya perlu dihindari.
4. Menimbulkan kreativitas, dapat dimainkan sehingga menambah kesenangan bagi anak, menimbulkan daya khayal dan daya imajinasi serta dapat digunakan untuk bereksperimen dan bereksplorasi.

5. Dapat digunakan secara individual, kelompok, dan klasikal. Media pembelajaran yang dirancang harus memungkinkan untuk menggunakannya baik secara individual, digunakan dalam kelompok atau secara klasikal.
6. Dibuat sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Tingkat perkembangan anak yang berbeda berpengaruh terhadap jenis permainan yang akan dibuat.

KEGIATAN BELAJAR 2

STANDAR KOMPETENSI

Mengembangkan media pembelajaran PSF Pra SD

KOMPETENSI DASAR

2. Peserta mengenal media belajar PSF Pra SD

INDIKATOR

1. Peserta mampu mengenal jenis media yang digunakan dalam pembelajaran PSF
2. Peserta mampu mengetahui cara penggunaan media dalam setiap kegiatan belajar
3. Peserta mampu mengembangkan media sesuai dengan lingkungan sekitar dan karakteristik peserta didik

URAIAN MATERI

Mengenal Media – media PSF Pra SD

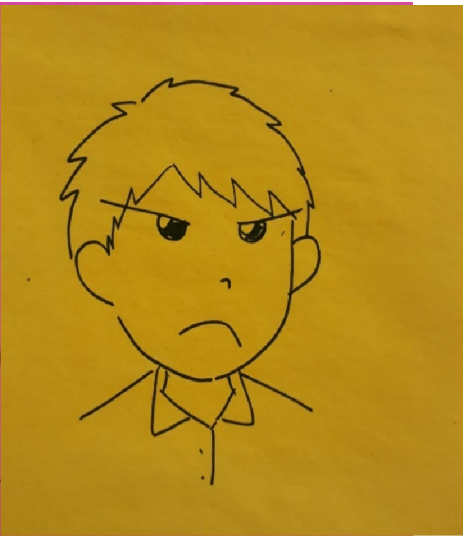
Dalam pembelajaran PSF kita akan diajak untuk mempelajari dan mengenal beberapa jenis media pendukung pembelajaran yang memiliki fungsi untuk memperkuat pemahaman peserta didik dalam meningkatkan potensi dirinya. Setiap kegiatan belajar memiliki jenis media yang berbeda, sehingga pendidik harus paham cara membelajarkan media tersebut sehingga mencapai tujuan belajar. Adapun tahapan yang akan dijelaskan pada pengenalan media PSS mencakup jenis media yang dipelajari, kedudukan media tersebut pada setiap kegiatan belajar, cara pendidik membelajarkan pada peserta didik serta nilai karakter yang diharapkan untuk peserta didik. Untuk lebih jelasnya jenis media yang ada pada kegiatan belajar PSF dapat digambarkan sebagai berikut;

Jenis Media	1. Cerita (Perjalanan Aflatoun, Pipit Si Burung, Kota Perasaan, Bayi dalam keranjang, Harimau dan Tikus, Kelinci dan Kura kura)
	
Digunakan pada kegiatan belajar	1, 3, 10, 12, 16, 18, dan 19
Cara Penggunaannya dalam Belajar	a. Pendidik menelaah teks cerita atau gambar terlebih dahulu supaya dapat dipahami dengan jelas b. Memperbaiki cerita dengan tema yang sesuai karakter lokal, atau membuat cerita baru yang sesuai tema, (bisa berbentuk gambar, ataupun teks cerita) c. Memodifikasi cerita dengan gambar yang sesuai dengan memperhatikan (budaya, sosial, usia dari anak) d. Menyampaikan cerita pada kegiatan pembelajaran (baik di inti ataupun penutup)

	e. Pendidik mengajak anak untuk mendengarkan cerita yang sesuai dengan tema f. Peserta didik menceritakan kembali isi cerita dengan pengalaman sendiri g. Pendidik membuat buku cerita sendiri sesuai dengan tema yang akan disampaikan
Nilai Karakter buat anak	a. Jujur b. Hemat c. Tanggung Jawab d. Toleransi e. Disiplin f. Kerja keras
Jenis Media	2. Flash Card Potongan Gambar (gambar benda hidup dan benda mati, gambar benda-benda yang penting, gambar panca indra, dan gambar jenis – jenis profesi)
Digunakan pada kegiatan belajar	Ket: 3, 6, dan 8

Cara Penggunaannya dalam Belajar	a. Pendidik mengumpulkan potongan-potongan gambar yang di perlukan sesuai dengan tema b. Mewarnai gambar agar menarik bagi anak c. Menyesuaikan ukuran gambar dengan banyak nya anak dan jarak antara pendidik dan anak pada saat digunakan d. Pendidik menempelkan potongan gambar pada papan tulis atau papan planel e. Pendidik menjelaskan potongan gambar dan bercakap-cakap tentang potongan gambar sesuai dengan tema f. Pendidik mengajak anak untuk mengelompokkan gambar sesuai dengan tema dan tujuan pembelajaran
Nilai Karakter buat anak	a. Religius b. Rasa ingin tahu c. Tanggung Jawab d. Berani e. Kerja keras
Jenis Media	3. Grafik benda-benda yang penting
Digunakan pada kegiatan belajar	Ket: 3 dan 4
Cara Penggunaannya dalam Belajar	a. Pendidik membuat model grafik benda-benda yang penting pada kertas karton b. Pendidik mengajak anak mengurutkan gambar benda-benda dari yang paling penting c. Pendidik bercakap-cakap dengan anak tentang benda yang penting bagi anak-anak

Digunakan pada kegiatan belajar	Ket: 6 dan 7
Cara Penggunaannya dalam Belajar	a. Pendidik menjelaskan pada anak tentang benda hidup dan benda mati b. Anak diajak mengenali ciri-ciri antara benda hidup dan benda mati c. Pendidik membuat garis benda hidup dan benda mati d. Anak-anak diminta mengelompokkan antara benda hidup dan benda mati pada garis benda hidup (dilambangkan dengan gambar wajah tersenyum) dan garis benda mati (dilambangkan dengan gambar wajah sedih) e. Pendidik mengajak anak untuk menemukan benda-benda hidup dan benda mati yang disembunyikan oleh pendidik di dalam kelas
Nilai Karakter buat anak	a. Religius b. Rasa ingin tahu c. Tanggung Jawab d. Berani e. Kerja keras
Jenis Media	5. Kartu Emosi (gambar ekspresi wajah tersenyum, sedih, malu, marah, cape, tertawa, menangis dan takut)

	
Digunakan pada kegiatan belajar	Ket: 6,9,10,12,13,17,27 dan 28
Cara Penggunaannya dalam Belajar	- Pendidik membuat kartu ekspresi wajah sedih dan wajah tersenyum yang akan digunakan dalam kegiatan sesuai tema - Pendidik menjelaskan kepada anak tentang ekspresi wajah yang mewakili tema dan kegiatan yang akan dilakukan - Pendidik meminta anak menebak emosi yang tertera di kartu emosi - Pendidik meminta anak mengungkapkan apa yang membuat mereka senang, sedih, malu, takut, marah dan cape - Pendidik akan membuat beberapa pernyataan, anak-anak akan menuju ke gambar ekspresi sedih bila mereka berpikir apa yang dikatakan oleh pendidik salah dan akan menuju ke ekspresi tersenyum bila anak-anak berpikir apa yang pendidik katakan benar - Pendidik meminta anak untuk mengungkapkan perasaannya ketika bermain bersama teman atau

	pada saat mereka mendapatkan prestasi dari apa yang telah dilakukan
Nilai Karakter buat anak	a. Toleransi b. Tanggung Jawab c. Berani
Jenis Media	6. Kartu Huruf (Potongan-potongan abjad)
	
Digunakan pada kegiatan belajar	Ket: 5, dan 19 (Saya tahu nama saya,
Cara Penggunaannya dalam Belajar	a. Membuat kartu potongan-potongan huruf yang akan digunakan dalam kegiatan sesuai tema b. Memperkenalkan bunyi huruf kepada anak, contoh ; ketika anak menyebut "Aflatoun atau Apel", maka katakan bahwa kata tersebut dimulai dengan huruf "A" c. Pendidik meminta anak-anak untuk memikirkan huruf dari nama-nama mereka sendiri d. Meminta anak-anak memikirkan huruf dari cita-cita mereka sendiri e. Mengajak anak-anak untuk mencari nama dengan awalan huruf yang sama f. Pendidik bercakap-cakap, betapa pentingnya nama.

	g. Menerangkan bahwa sesuatu itu harus mempunyai nama
Nilai Karakter buat anak	a. Toleransi b. Berani c. Kerja keras d. Rasa ingin tahu
Jenis Media	7. Kotak (Kotak Perjalanan Aflatoun, Kotak Bakat, Kotak Koin)
Digunakan pada kegiatan belajar	Ket, 4, 18, 21
Cara Penggunaannya dalam Belajar	a. Pendidik menentukan jumlah keperluan kotak yang diperlukan untuk kegiatan belajar b. Menamai kotak sesuai dengan tema materi dan kegiatan pembelajaran c. Memodifikasi kotak dengan tema-tema yang akan disampaikan d. Menyampaikan kepada anak kegunaan kotak-kotak yang ada adalah untuk menyimpan benda-benda berharga yang mereka miliki e. Pendidik mengajak anak untuk menghias kotak-kotak sesuai dengan tema dan kegunaan kotak f. Peserta didik dapat menceritakan kembali kegunaan kotak-kotak tersebut dengan bahasa yang sederhana
Nilai Karakter buat anak	a. Berani b. Hemat c. Tanggung Jawab d. Kerja keras

Jenis Media	8. Potongan Gambar (Menyiram Bunga, Memberi makan binatang peliharaan, Membantu pekerjaan orang tua di rumah, Potongan gambar burung, Gambar benda-benda yang penting, Gambar benda-benda hidup dan gambar-gambar benda mati, Gambar anggota tubuh, Gambar Harimau dan Tikus)
Digunakan pada kegiatan belajar	Ket, 3, 6, 8, 15, 16, dan 26
Cara Penggunaannya dalam Belajar	a. Pendidik menelaah teks cerita atau gambar terlebih dahulu supaya dapat dipahami dengan jelas b. Memilih potongan gambar yang sesuai dengan tema. c. Pendidik bercakap-cakap dengan anak apa yang dimaksud dengan potongan gambar
Nilai Karakter buat anak	a. Hemat b. Tanggung Jawab c. Toleransi d. Kerja keras
Jenis Media	9. Kartu Gambar Panca Indra (Perjalanan Aflatoun, Pipit Si Burung, Kota Perasaan, Bayi dalam keranjang, Harimau dan Tikus, Kelinci dan Kura kura)
Digunakan pada kegiatan belajar	Ket, 8 dan 9
Cara Penggunaannya dalam Belajar	a. Pendidik membuat gambar panca indra yang dibutuhkan untuk kegiatan b. Pendidik menanyakan kepada anak-anak tentang kegunaan panca indra yang terdapat dalam gambar

	c. Anak-anak diajak untuk mencocokkan antara bau bau an yang telah dilakukan dengan gambar panca indranya
Nilai Karakter buat anak	a. Jujur b. Tanggung Jawab c. Toleransi d. Disiplin
Jenis Media	10.Puzzle (Kisah Harimau dan Tikus, Profesi dalam keluarga)
Digunakan pada kegiatan belajar	Ket, 16,dan 14
Cara Penggunaannya dalam Belajar	a. Pendidik membuat puzzle sesuai dengan tema kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan b. Pendidik membuat puzzle Kisah Harimau dan Tikus c. Pendidik menentukan puzzle profesi apa yang akan dibuat d. Anak-anak mengumpulkan kepingan puzzle yang telah disebar oleh pendidik di dalam kelas
Nilai Karakter buat anak	a. Tanggung b. Toleransi c. Disiplin d. Kerja keras
Jenis Media	11.Papan Kata (Melengkapi kalimat)

	
Digunakan pada kegiatan belajar	Ket, 16
Cara Penggunaannya dalam Belajar	a. Pendidik membuat papan kata sesuai tema kegiatan b. Pendidik melakukan kegiatan bercakap-cakap tentang fungsi dari papan kata c. Anak-anak melengkapi kalimat dengan menggunakan papan kata d. Anak-anak dapat membuat kalimat dengan cara menyusun papan kata
Nilai Karakter buat anak	a. Tanggung Jawab b. Disiplin c. Kerja keras
Jenis Media	12.Uang Koin dan Uang Kertas (Uang kita, Alat Perdagangan, Kisah Koin, Hari Pasar, Dari mana datang nya uang)
	

Digunakan pada kegiatan belajar	Ket, 21, 24, 29, 34, 35, 39a, 39b, 40, 32, dan 23
Cara Penggunaannya dalam Belajar	a. Pendidik menyiapkan uang kertas dan koin untuk diperkenalkan kepada anak-anak b. Bercakap-cakap tentang kegunaan uang c. Anak-anak membuat koin dari potongan kertas kemudian dan disimpan di kotak koin d. Bercakap-cakap bagaimana mendapat-kan uang dan apa yang dapat dibeli dengan uang e. Anak-anak dapat membedakan uang kertas dan koin f. Pendidik mendiskusikan dengan anak apa yang dilakukan dengan uang yang mereka peroleh (dibelanjakan semua? Disisihkan uang di tabung? Atau di disishkan untuk berbagi) g. Peserta didik menceritakan pengalamannya dengan uang yang diperolehnya.
Nilai Karakter buat anak	a. Jujur b. Hemat c. Tanggung Jawab d. Toleransi e. Disiplin f. Kerja keras

KEGIATAN BELAJAR 3

STANDAR KOMPETENSI

Mengembangkan media pembelajaran PSF Pra SD

KOMPETENSI DASAR

Mengembangkan media pembelajaran PSF Pra SD;

URAIAN MATERI

MENGEMBANGKAN MEDIA PEMBELAJARAN PSF PRA SD

Kegiatan belajar ini mendorong para pendidik untuk lebih peka dalam mengembangkan media belajar PSF dalam setiap kegiatan belajar. Pembahasan modul 2 sudah kita pahami jenis dan bentuk media serta cara membelajarkan pada setiap kegiatan belajar. Pada materi ini kita akan dituntun untuk kreatif membuat dan mengembangkan media yang sudah ada menjadi bentuk media yang baru dengan harapan dapat meningkatkan pemahaman dan pengetahuan peserta didik terhadap tema yang dibelajarkan.

Dari setiap kegiatan belajar sudah terdapat jenis media yang dapat dipelajari peserta didik, tugas pendidik pada setiap kegiatan belajar adalah mengembangkan menjadi media pendukung yang sudah ada serta cara mengembangkannya yang harus dilakukan oleh pendidik. Media pengembangan ini akan lebih bermakna jika mengembangkan dari bahan yang tersedia di sekitar kita. Untuk lebih jelasnya mengenai jenis media hasil pengembangan, nama media hasil pengembangan, cara mengembakankan serta alat dan bahan yang diperlukan dapat dijelaskan pada bagian berikut :

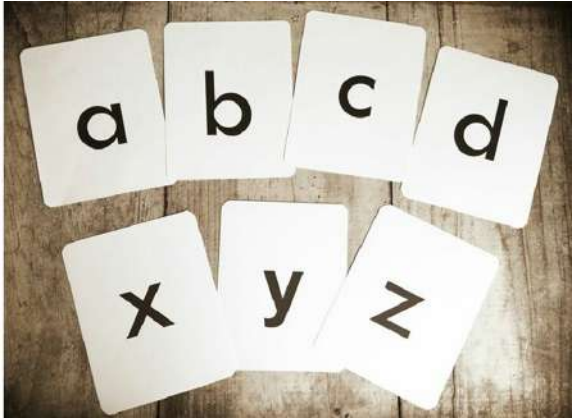
1. *Flashcard Alphabet*

Modul : 2 – Saya Spesial dalam Banyak Cara

Kegiatan ke- : 5 – Saya Tahu Nama Saya

Kompetensi yang diharapkan :

Peserta mampu mengembangkan media belajar yang menarik, multi guna, dan edukatif yang mengacu pada STPPA

Jenis Media	<i>Flashcard Alphabet</i> 
Pengembangan dari media	Kartu Huruf
Cara mengembangkan media	1. Menelaah kemampuan atau aspek perkembangan yang harus dimiliki oleh anak - Bahasa: Mengenal huruf - Kognitif: Membedakan bentuk 2. Mencari alat dan bahan yang sesuai 3. Pendidik membuat <i>Flashcard Alphabet</i> dari kertas lipat dan di laminating
Alat dan bahan yang digunakan	Alat : Gunting Spidol Mesin laminating Bahan : Kertas lipat Plastik laminasi

2. Papan Planel Huruf

Modul : 2 – Saya Spesial dalam Banyak Cara

Kegiatan ke- : 5 - Saya Tahu Nama Saya

Kompetensi yang diharapkan :

Peserta mampu mengembangkan media belajar yang menarik dan edukatif yang mengacu pada STPPA

Jenis Media	Papan Planel Huruf 
Pengembangan dari media	Kotak Huruf Aflatoun
Cara mengembangkan media	1. Menelaah kemampuan atau aspek perkembangan yang harus dimiliki oleh anak - Bahasa: Mengenal huruf - Kognitif: Membedakan bentuk - fisik motoric: Koordinasi mata-tangan dan kaki - social-emosional: Mandiri, percaya diri 2. Mencari alat dan bahan yang sesuai 3. Pendidik membuat papan planel 4. Pendidik mengkombinasikan media <i>Flashcard Alphabet</i> dengan media Papan Planel
Alat dan bahan yang digunakan	Alat : Gunting Bahan : Papan Planel Lem Prekat kain

3. Letter Bottle Cap

Modul : 2 – Saya Spesial dalam Banyak Cara

Kegiatan ke- : 5 – Saya Tahu Nama Saya

Kompetensi yang diharapkan :

Peserta mampu mengembangkan media belajar yang unik, multi guna, dan edukatif menggunakan bahan alam serta mengacu pada STPPA

Jenis Media	<i>Letter Bottle Cap</i>
Pengembangan dari media	Kartu Huruf 
Cara mengembangkan media	1. Menelaah kemampuan atau aspek perkembangan yang harus dimiliki oleh anak - Bahasa: Mengenal huruf - Kognitif: membedakan bentuk huruf 2. Mencari alat dan bahan yang sesuai di lingkungan sekitar (tutup botol bekas) 3. Pendidik membuat media tutup botol dan diberi huruf
Alat dan bahan yang digunakan	Alat : Baki Spidol Permanen Bahan : Tutup botol bekas Pasir

4. Benda Hidup atau Mati?

Modul : 2 – Saya Spesial dalam Banyak Cara

Kegiatan ke- : 6 – Saya Hidup

Kompetensi yang diharapkan :

Peserta mampu mengembangkan media belajar yang sederhana tetapi tidak cepat rusak.

Jenis Media	APE Benda Hidup atau Benda Mati
Pengembangan dari media	LKA Menempel benda hidup atau benda mati
Cara mengembangkan media	1. Menelaah kemampuan atau aspek perkembangan yang harus dimiliki oleh anak - Bahasa: Kosakata yang terdapat pada gambar - Kognitif: mengenal benda sekitar, lingkungan alam - fisik motoric: memegang pensil - social-emosional: mandiri 2. Mencari alat dan bahan yang sesuai 3. Pendidik membuat APE benda hidup atau benda mati 4. Pendidik mencari berbagai gambar benda hidup dan benda mati 5. Pendidik melaminasi berbagai potongan gambar benda hidup dan benda mati
Alat dan bahan yang digunakan	Alat : Gunting Spidol/ printer Mesin laminating Bahan : HVS Plastik laminasi Gambar benda hidup benda mati

5. Diagram Buah Kesukaan

Modul : 2 – Saya Spesial dalam Banyak Cara

Kegiatan ke- : 9 – Saya dapat mencium dan merasakan

Kompetensi yang diharapkan :

Peserta mampu mengembangkan media belajar yang menarik dan edukatif.

Jenis Media	Diagram Buah Kesukaan
Pengembangan dari media	Gambar buah kesukaan 
Cara mengembangkan media	1. Menelaah kemampuan atau aspek perkembangan yang harus dimiliki oleh anak - Bahasa: Bilangan, komunikasi sederhana - Kognitif: mengenal buah-buahan - Fisik motorik: koordinasi mata-tangan-kaki - Sosial-emosional: percaya diri, memilih 1 dari berbagai pilihan 2. Mencari alat dan bahan yang sesuai 3. Pendidik membuat papan panel 4. Pendidik membuat gambar buah dan melaminasnya supaya kuat
Alat dan bahan yang digunakan	Alat : Gunting Bahan : Papan Panel

	Lem Perekat kain
--	---------------------

6. Puzzle Selimut kelas

Modul : 3 – Keluarga Kita Penting Bagi Kita

Kegiatan ke- : 12 – Bayi dalam Keranjang

Kompetensi yang diharapkan :

Peserta mampu mengembangkan media belajar yang berkepanjangan yang mengacu pada STPPA

Jenis Media	Puzzle Selimut Kelas
Pengembangan dari media	Selimut Kelas Permanen 
Cara mengembangkan media	- Menelaah kemampuan atau aspek perkembangan yang harus dimiliki oleh anak - Kogniti: mengenal bentuk, memecahkan masalah - Fisik motoric: Gerakan motoric halus menempel - Social-emosional: kerja sama, toleran - Mencari alat dan bahan yang sesuai - Pendidik memotong kain panel dengan ukuran 15x15 cm dan memberi perekat kain di setiap sisi.
Alat dan bahan yang digunakan	Alat : Gunting

	Jarum Bahan : Benang Planel Perekat kain
--	---

7. Grafik Perbuatan

Modul : 3 – Keluarga Kita adalah Penting Bagi Kita

Kegiatan ke- : 13 - Saya dan Keluarga Saya Kami Bahagia Bersama

Kompetensi yang diharapkan :

Peserta mampu mengembangkan media belajar yang menarik dan edukatif.

Jenis Media	Grafik Perbuatan
Pengembangan dari media	Grafik Pebuatan Baik Buruk
Cara mengambarkan media	1. Menelaah kemampuan atau aspek perkembangan yang harus dimiliki oleh anak - Bahasa: Komunikasi sederhana - Kognitif: mengenal lingkungan social - Fisik motoric: koordinasi-mata-tangan-kaki - Social-emosional: percaya diri, mandiri 2. Mencari alat dan bahan yang sesuai 3. Pendidik mebuat papan planel 4. Pendidik mencari gambar perbuatan baik-buruk dan melaminasnya supaya kuat
Alat dan bahan yang digunakan	Alat : Gunting Printer Bahan : Papan Planel Lem Perekat kain

	Kertas A4
--	-----------

8. Puzzle Harimau dan Tikus

Modul : 5 – Saya dan teman-teman saya

Kegiatan ke- : 16 Kisah Harimau dan Tikus

Kompetensi yang diharapkan :

Peserta mampu mengembangkan media belajar yang kuat dan mengacu pada STPPA

Jenis Media	Puzzle Harimau dan Tikus
Pengembangan dari media	Lembar kerja anak Puzzle Harimau dan Tikus
Cara mengembangkan media	1. Menelaah kemampuan atau aspek perkembangan yang harus dimiliki oleh anak - Bahasa: Komunikasi sederhana - Kognitif: mengenal binatang, memecahkan masalah - Fisik motoric: koordinasi-mata-tangan - Social-emosional: percaya diri, mandiri 2. Mencari alat dan bahan yang sesuai 3. Pendidik mencari gambar yang sesuai di internet lalu gambar tersebut di print (atau pendidik dapat menggambar sendiri) 4. Potong gambar sesuai keinginan dan laminasi agar kuat
Alat dan bahan yang digunakan	Alat : Gunting Mesin laminating Computer Printer Bahan : Kertas

	Plastic laminasi
--	------------------

9. Figura persahabatan

Modul : 5 – Saya dan teman-teman saya

Kegiatan ke- : 17 - Rantai Persahabatan

Kompetensi yang diharapkan :

Peserta mampu mengembangkan media belajar unik dan mengacu pada STPPA.

Jenis Media	Figura Persahabatan
Pengembangan dari media	Gelang Persahabatan
Cara mengembangkan media	- Menelaah kemampuan atau aspek perkembangan yang harus dimiliki oleh anak - Kognitif: mengenal lingkungan social - Fisik motoric: Gerakan motoric halus menjepit, menggambar - Bahasa: komunikasi sederhana - Social-emosional: Percaya diri, mandiri - Seni: hasil karya indah gambar teman - Mencari alat dan bahan yang sesuai - Pendidik membuat gatungan figura dari jepitan baju dan benang kasur
Alat dan bahan yang digunakan	Alat : Gunting Jepitan Bahan : Benang Kasur

10. Jumlah teman

Modul : 5 – Saya dan teman-teman saya

Kegiatan ke- : 17 - Rantai Persahabatan

Kompetensi yang diharapkan :

Peserta mampu mengembangkan media belajar menarik, kuat dan mengacu pada STPPA

Jenis Media	Jumlah teman
Pengembangan dari media	Gambar teman
Cara mengembangkan media	1. Menelaah kemampuan atau aspek perkembangan yang harus dimiliki oleh anak - Kognitif: mengenal lingkungan social - Fisik motoric: memegang pensil - Bahasa: bilangan - Social-emosional:tanggung jawab,menyesuaikan diri 2. Mencari alat dan bahan yang sesuai 3. Pendidik membuat media dengan menggunakan hasil gambar sendiri ataupun hasil computer
Alat dan bahan yang digunakan	Alat : Komputer/ spidol Printer Mesin laminating Bahan : Kertas Plastic laminasi

11. Kotak Bakat

Modul : 5 – Saya dan teman-teman saya

Kegiatan ke- : 18- Kisah Kelinci dan Kura-Kura

Kompetensi yang diharapkan :

Peserta mampu mengembangkan media belajar menarik, edukatif, kuat dan mengacu pada STPPA

Jenis Media	Kotak Bakat
Pengembangan dari media	Tebak Bakat 
Cara mengembangkan media	1. Menelaah kemampuan atau aspek perkembangan yang harus dimiliki oleh anak - Kognitif: mengenal lingkungan sosial - Bahasa: komunikasi sederhana - social-emosional: kerjasama, toleran, emosi diri dan orang lain 2. Mencari alat dan bahan yang sesuai 3. Pendidik membuat media
Alat dan bahan yang digunakan	Alat : Gunting Mesin laminating Bahan : Kertas Plastic laminasi Crayon/ spidol/ pensil warna

12. Minat Bakat

Modul : 5 – Saya dan teman-teman saya

Kegiatan ke- : 18- Kisah Kelinci dan Kura-Kura

Kompetensi yang diharapkan :

Peserta mampu mengembangkan media belajar menarik, edukatif, kuat dan mengacu pada STPPA

Jenis Media	Minat Bakat
Pengembangan dari media	Menulis Bakat
Cara mengembangkan media	1. Menelaah kemampuan atau aspek perkembangan yang harus dimiliki oleh anak - Kognitif: Mengenal jenis-jenis bakat - Fisik motoric: Memegang pensil - Bahasa: Kosakata dalam gambar - Social-emosional: Tanggung jawab, menyesuaikan diri, memilih 1 dari berbagai pilihan 2. Mencari alat dan bahan yang sesuai 3. Pendidik membuat media dengan cara digambar atau di print
Alat dan bahan yang digunakan	Alat : Gunting Mesin laminating Printer+komputer Bahan : Kertas Plastic laminasi Crayon/ spidol/ pensil warna

13. Koin Aflatoun

Modul : 5 – Saya dan KOMunitas Saya

Kegiatan ke- : 18- Uang Kita

Kompetensi yang diharapkan :

Peserta mampu mengembangkan media belajar berbasis lingkungan dan mengacu pada STPPA

Jenis Media	Koin Aflatoun
Pengembangan dari media	Koin
Cara mengembangkan media	1. Menelaah kemampuan atau aspek perkembangan yang harus dimiliki oleh anak - Kognitif: Membedakan warna - Sosial-emosional: Peduli, kebutuhan - Bahasa: Nilai uang, bilangan 2. Mencari alat dan bahan yang ada di sekitar lingkungan (tutup botol bekas) 3. Pendidik bersama-sama membuat koin aflatoun dari tutup botol dan memberi angka menggunakan spidol permanen
Alat dan bahan yang digunakan	Alat : Spidol Permanen Bahan : Tutup Botol 3 warna (Untuk koin 200, 500, 1000)

14. Celengan

Modul : 5 – Saya dan Komunitas Saya

Kegiatan ke- : 18- Uang Kita

Kompetensi yang diharapkan :

Peserta mampu mengembangkan media belajar berbasis lingkungan dan mengacu pada STPPA

Jenis Media	Celengan
Pengembangan dari media	Kotak Uang Aflatoun

	
Cara mengembangkan media	1. Menelaah kemampuan atau aspek perkembangan yang harus dimiliki oleh anak - Kognitif: Mengenal benda di lingkungan sekitar - Sosial-emosional: Peduli, mengenal kebutuhan, hemat, berbagi - Bahasa: Nilai uang, bilangan 2. Mencari alat dan bahan yang ada di sekitar lingkungan (botol bekas) 3. Pendidik bersama-sama dengan anak membuat celengan dari botol bekas dan menghiasnya
Alat dan bahan yang digunakan	Alat : Spidol Bahan : Botol bekas Lem Bahan hiasan (daun, ranting, bunga, dll)

15. Es Krim Playdough

Modul : 7 – Saya dan Komunitas Saya

Kegiatan ke- : 24 – membuat sebuah pasar kecil

Kompetensi yang diharapkan :

Peserta mampu mengembangkan media belajar yang aman dan mengacu pada STPPA .

Jenis Media	Es Krim Playdough
Pengembangan dari media	Gambar makanan 
Cara mengembangkan media	1. Menelaah kemampuan atau aspek perkembangan yang harus dimiliki oleh anak - Kognitif: Mengenal benda di lingkungan sekitar - Sosial-emosional: Peduli, mengenal kebutuhan, berbagi - Bahasa: Komunikasi sederhana 2. Mencari alat dan bahan yang mudah didapat (terigu) 3. Pendidik membuat es krim dari playdough dan dibungkus plastic untuk digunakan saat kegiatan jual beli
Alat dan bahan yang digunakan	Alat : Baskom Stik es krim Plastic Bahan : Terigu

	Air Garam Pewarna makanan
--	---------------------------------

16. Kebutuhan vs Keinginan

Modul : 8 – Kebutuhan dan keinginan

Kegiatan ke- : 27 – Apa yang benar-benar saya butuhkan

Kompetensi yang diharapkan :

Peserta mampu mengembangkan media belajar yang aman dan mengacu pada STPPA

Jenis Media	Kebutuhan vs Keinginan
Pengembangan dari media	Mengelompokkan benda 
Cara mengembangkan media	- Menelaah kemampuan atau aspek perkembangan yang harus dimiliki oleh anak - Kognitif: Mengenal benda di lingkungan sekitar - Sosial-emosional: mengenal kebutuhan dan keinginan - Bahasa: Komunikasi sederhana - Mencari alat dan bahan yang mudah didapat (kardus)

	3. Pendidik mencari gambar di internet/ menggambar berbagai macam benda. Lalu menempelkannya di potongan kardus agar lebih kuat
Alat dan bahan yang digunakan	Alat : Cutter Gunting Bahan : Kertas Lem Kardus Crayon

17. Kaleng kata

Modul : 8 – Kebutuhan dan keinginan

Kegiatan ke- : 27 – Apa yang benar-benar saya butuhkan

Kompetensi yang diharapkan :

Peserta mampu mengembangkan media belajar berbasis pada pengelolaan limbah
dan mengacu pada STPPA

Jenis Media	Kaleng kata
Pengembangan dari media	Menulis kebutuhan dan keinginan
Cara mengembangkan media	1. Menelaah kemampuan atau aspek perkembangan yang harus dimiliki oleh anak - Fisik Motorik: Menulis - Kognitif: Mengenal benda di lingkungan sekitar - Sosial-emosional: mengenal kebutuhan dan keinginan

	- Bahasa: kosakata benda sesuai kebutuhan dan keinginan 2. Mencari alat dan bahan yang mudah didapat (kaleng bekas, serbuk gergaji, sedotan bekas) 3. Pendidik membuat media kaleng kata yang sederhana
Alat dan bahan yang digunakan	Alat : Gunting Spidol Bahan : Kaleng Serbuk gergaji Kertas Sedotan

18. Jepitan Hak Anak

Modul : 8 – Kebutuhan dan keinginan

Kegiatan ke- : 28 – Dunia untuk anak-anak

Kompetensi yang diharapkan :

Peserta mampu mengembangkan media belajar berbasis pada pengelolaan benda sekitar dan mengacu pada STPPA

Jenis Media	Jepitan Hak Anak
Pengembangan dari media	Menempel hak anak (LKA) 
Cara mengembangkan media	1. Menelaah kemampuan atau aspek perkembangan yang harus dimiliki oleh anak - Fisik Motorik: Menjepit - Kognitif: Mengenal lingkungan sosial - Sosial-emosional: peduli, tanggung jawab, toleransi - Bahasa: Komunikasi sederhana 2. Mencari alat dan bahan yang mudah didapat (jepitan baju) 3. Pendidik membuat media Jepitan Hak Anak
Alat dan bahan yang digunakan	Alat : Gunting Spidol Bahan : Jepitan

19. Semut-belalang mengumpulkan makanan

Modul : 10 – Saya dapat memelihara Benda, air, dan uang
saya

Kegiatan ke- : 30 – Kisah semut dan belalang

Kompetensi yang diharapkan :

Peserta mampu mengembangkan media belajar berbasis aktif dan mengacu pada STPPA

Jenis Media	Semut-belalang mengumpulkan makanan
Pengembangan dari media	Semut dan belalang
Cara mengembangkan media	1. Menelaah kemampuan atau aspek perkembangan yang harus dimiliki oleh anak - Fisik Motorik: Merangkak, meloncat - Kognitif: Mengenal lingkungan sekitar - Sosial-emosional: peduli, tanggung jawab, toleransi, percaya diri, mandiri 2. Mencari alat dan bahan yang mudah didapat 3. Pendidik membuat media berbagai jenis gambar makanan
Alat dan bahan yang digunakan	Alat : Gunting Printer komputer Bahan : Kertas Lakban

20. Balon Tangkis

Modul : 10 – Saya dapat memelihara endang, air, dan uang saya

Kegiatan ke- : 30 – Kisah semut dan belalang

Kompetensi yang diharapkan :

Peserta mampu mengembangkan media belajar berbasis pada pengolahan sampah dan mengacu pada STPPA .

Jenis Media	Balon tangkis
Pengembangan dari media	Berbagi mainan 
Cara mengembangkan media	1. Menelaah kemampuan atau aspek perkembangan yang harus dimiliki oleh anak - Fisik Motorik: berlari, koordinasi tangan-mata-kaki - Kognitif: Mengenal benda sekitar - Sosial-emosional: peduli, berbagi, toleransi, percaya diri 2. Mencari alat dan bahan yang mudah didapat dari sampah styrofoam dan kardus 3. Pendidik membuat media balon tangkis
Alat dan bahan yang digunakan	Alat : Gunting Cutter Bahan : Styrofoam Kardus Lakban Balon

21. Berbagi makanan

Modul : 10 – Saya dapat memelihara endang, air, dan uang saya

Kegiatan ke- : 30 – Kisah semut dan belalang

Kompetensi yang diharapkan :

Peserta mampu mengembangkan media belajar berbasis aktif dan mengacu pada STPPA

Jenis Media	Berbagi makanan
Pengembangan dari media	Membagikan makanan pada teman 
Cara mengembangkan media	1. Menelaah kemampuan atau aspek perkembangan yang harus dimiliki oleh anak - Fisik Motorik: Merangkak, koordinasi mata-tangan -kaki - Kognitif: Mengenal berbagai jenis makanan - Sosial-emosional: peduli, tanggung jawab, toleransi, percaya diri, mandiri 2. Mencari alat dan bahan yang mudah didapat 3. Pendidik membuat media berbagai jenis gambar makanan
Alat dan bahan yang digunakan	Alat : Gunting Printer Computer Karpet puzzle Bahan : Kertas Lakban

22. Semut-belalang meraih makanan

Modul : 10 – Saya dapat memelihara endang, air, dan uang saya

Kegiatan ke- : 30 – Kisah semut dan belalang

Kompetensi yang diharapkan :

Peserta mampu mengembangkan media belajar unik dan mengacu pada STPPA

Jenis Media	Semut-belalang meraih makanan
Pengembangan dari media	Semut-belalang mencari makan 
Cara mengembangkan media	1. Menelaah kemampuan atau aspek perkembangan yang harus dimiliki oleh anak - Fisik Motorik: koordinasi mata-tangan - Kognitif: memecahkan masalah - Sosial-emosional: tanggung jawab, toleransi, percaya diri, mandiri 2. Mencari alat dan bahan yang mudah didapat (kardus bekas susu) 3. Pendidik membuat media semut dan belalang
Alat dan bahan yang digunakan	Alat : Gunting Bahan : Kertas Lakban Kardus susu Tali kur

23. Cerita Interaktif (buku, cerita bergambar, wayang, boneka tangan, papan panel)

Modul : 1-12

Kegiatan ke : 1-38

Kompetensi yang diharapkan :

Peserta mampu mengembangkan media belajar (cerita) pada setiap kegiatan dan dikemas menjadi lebih interaktif.

Jenis Media 	Cerita Interaktif (buku, cerita bergambar, wayang, boneka tangan, papan panel) 
Pengembangan dari media	Kisah Perjalanan Aflatoun Pipit si Burung Kota Perasaan Bayi dalam keranjang Aflatoun meluangkan waktu bersama teman-temannya Harimau dan tikus Kelinci dan kura-kura Planet Baru Kisah koin Semut dan Belalang Bangau dan Kawanannya

	Dunia untuk anak-anak
Cara mengembangkan media	1. Menelaah kemampuan atau aspek perkembangan yang harus dimiliki oleh anak - Bahasa : Bahasa reseptif - Kognitif : Pengetahuan yang terkandung dalam cerita - Sosial-emosional: jujur, peduli, toleran, menyesuaikan diri, dll. 2. Mencari alat dan bahan yang akan digunakan 3. Pendidik bersama-sama membuat media cerita.
Alat dan bahan yang digunakan	Alat : Gunting Hekter Computer Printer Spidol Bahan : Bahan pabrikan Bahan alam

RANGKUMAN

Media belajar merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Dalam pembelajaran PSF peran media cukup penting untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan peserta didik, serta mendorong pendidik untuk lebih kreatif.

Media belajar yang digunakan dalam pembelajaran PSF dapat digolongkan menjadi 4 (empat) jenis yaitu media Audio, media visual, media audio visual dan media serbaneka. Dari jenis media yang ada secara umum memiliki fungsi untuk ; Pemusat perhatian peserta didik, Menggugah emosi peserta didik, Membantu peserta didik memahami materi pembelajaran, Membantu peserta didik mengorganisasikan informasi, Membangkitkan motivasi belajar peserta didik, Membuat pembelajaran menjadi lebih konkret, Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra dan Mengurangi kemungkinan pembelajaran yang berpusat pada pendidik.

Secara umum media yang dikembangkan ini memberikan manfaat buat pendidik serta peserta didik dalam mendukung pembelajaran. Namun ketika pendidik akan mengembangkan media maka perlu memperhatikan kaidah-kaidah tertentu dalam pengembangannya terutama memperhatikan kondisi lingkungan sekitar.

Pengembangan media belajar dalam pendidikan PSF ini dilakukan melalui beberapa tahapan diantaranya menelaah kegiatan yang akan diberikan; menelaah media yang akan dikembangkan (kekurangan dan kelebihan); melakukan pendataan kebutuhan sarana dan prasarana; dan menetapkan STPPA dan indikator kemampuan yang diharapkan. Media yang dibuat dalam pengembangan media belajar PSF ini dapat menggunakan bahan alam maupun pabrikan. Tetapi lebih baik jika menggunakan bahan alam karena lebih hemat dan lebih ramah lingkungan.

Sehingga kreativitas pendidik meningkat karena mendayagunakan alam sekitarnya untuk dijadikan media belajar.

Setiap kegiatan belajar terdapat berbagai jenis media untuk menstimulasi perkembangan anak, sehingga anak lebih paham akan terhadap tema yang dipelajari serta tumbuh nilai karakter yang positif. Peran pendidik dalam kegiatan pembelajaran adalah mendorong anak lebih aktif dalamanggapi setiap media.

Media yang sudah tersedia pada setiap kegiatan belajar memiliki fungsi untuk meningkatkan potensi peserta didik, oleh sebab itu pendidik dituntut memiliki kompetensi untuk mengembangkan media yang ada menjadi media yang lebih inovatif. Pengembangan media tersebut harus memperhatikan potensi lingkungan dan kompetensi yang ingin dicapai anak dalam pembelajaran.

PENUGASAN

1. Buat perangkat media untuk kegiatan pada:

- Modul : 2 - Saya Spesial dalam Banyak Cara
- Kegiatan : 6 – Saya dapat menggerakkan tubuh saya

Media tersebut terdiri dari cerita dan APE 1 kegiatan

2. Coba jelaskan bagaimana cara anda ketika mengembangkan media belajar di sekolah, untuk mendukung pembelajaran!

LATIHAN

1. Media yang lebih berkaitan dengan indra pendengaran seperti radio termasuk pada jenis media.
 - a. **Audio**
 - b. Visual
 - c. Audio Visual
 - d. Serba neka
2. Pendidik mengembangkan media berdasarkan potensi di suatu daerah, atau di masyarakat yang dapat dimanfaatkan sebagai media pengajaran, maka media ini termasuk media.
 - a. Audio
 - b. Visual
 - c. Audio Visual
 - d. **Serba neka**
3. Peserta didik akan dapat mengelola informasi yang disampaikan pendidik, mereka akan dapat mengelompokkan informasi yang diperoleh pada setiap kegiatan belajar, hal ini termasuk pada fungsi media sebagai :
 - a. Pemusat perhatian peserta didik
 - b. Menggugah emosi peserta didik
 - c. **mengorganisasikan informasi**
 - d. Membangkitkan motivasi belajar peserta didik
4. Mendorong kreativitas peserta didik dalam menelaah materi yang diajarkan, dengan cara berdiskusi bentuk, jenis dan kegunaan dari media. Pernyataan ini termasuk pada:
 - a. **Manfaat Media**
 - b. Fungsi media
 - c. Jenis Media
 - d. Cara Pengembangan media
5. Di bawah ini adalah jenis media model PSF, kecuali
 - a. Koin dan Uang Kertas
 - b. Bercerita
 - c. Bermain peran
 - d. Kartu Emosi

6. Media yang digunakan dalam kegiatan Saya hidup adalah
 - a. Papan Kalimat
 - b. Kotak Aflatoun
 - c. Potongan Gambar
 - d. Puzzle Profesi
7. Kegiatan yang menggunakan media kotak adalah
 - a. Kisah harimau dan Tikus
 - b. Kisah Koin
 - c. Membuat Pasar
 - d. Beginilah cara saya meluangkan waktu saya
8. Pengembangan media yang digunakan dalam metode bercerita dapat melalui, kecuali...
 - a. Boneka tangan
 - b. Buku cerita tanpa gambar**
 - c. Wayang
 - d. Papan panel
9. Dalam mengembangkan media belajar PSF, salah satunya dapat melalui tahapan berikut, kecuali...
 - a. Menelaah media yang akan dikembangkan (kekurangan dan kelebihanannya)
 - b. Melakukan pendataan alat dan bahan
 - c. Menetapkan STPPA dan indikator kemampuan yang diharapkan
 - d. Menentukan penilaian**
10. Sekolah A berada di sekitar pabrik industri, maka dalam pengembangan media belajar PSF dapat memanfaatkan lingkungan sekitar, bahan yang dapat digunakan untuk pengembangan media belajar di sekolah tersebut adalah, kecuali...
 - a. Daun**
 - b. Karet ban bekas
 - c. Kain perca
 - d. Potongan kayu bekas

KUNCI JAWABAN

1. A
2. D
3. C
4. A
5. C
6. C
7. B
8. B
9. D
10. A

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad Azhar, (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Dwi, Kurnia, Jurnal Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini, Palembang; UIN Raden Fatah. Diakses pada tanggal 12 November 2018.

Hamalik. (2005). *Keterampilan Dasar Mengajar*. Malang: Fakultas Tarbiyah.

Sudono, Anggani, (2004). *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta : Grasindo



<http://pauddikmasjabar.kemdikbud.go.id/>

Jl. Jayagiri No.63, Jayagiri
Lembang, Kabupaten Bandung Barat,
Jawa Barat 40391



@ppppauddikmasjabar



PP Paud dan Dikmas Jawa Barat



@pauddikmasjabar