SEMINAR NASIONAL
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK PEMBELAJARAN PENDIDIKAN LINGKUNGAN HIDUP PADA ANAK PRASEKOLAH (TAMAN KANAK-KANAK)

Edy Sabara
Dosen PTA FT Universitas Negeri Makassar
edysabara66@unm.ac.id

ABSTRAK

Pengembangan media Audio Visual bertujuan untuk meningkatkan daya tarik dan memotivasi perilaku anak prasekolah/TK dan berdasarkan uji lapangan terhadap media audio visual untuk pembelajaran pendidikan lingkungan hidup, khususnya pada tema menggosok gigi diperoleh hasil bahwa perilaku daya tarik/kepuasan hati anak dalam menyaksikan video berdasarkan respon sebesar 65,10% lebih tinggi dibandingkan dengan anak yang sekedar diam saja yakni 51,15%. Hasil analisis menunjukkan bahwa peningkatan daya tarik anak prasekolah/TK terhadap lingkungan hidup lebih tinggi. Berdasarkan pengamatan diperoleh bahwa peningkatan daya tarik berdasarkan pengamatan disebabkan karena model yang dikembangkan berupa Audio Visual dalam bentuk Video yang menyajikan dan memvisualisasikan konsep yang abstrak dan mudah dipahami oleh anak usia prasekolah/TK. Penggunaan Audio Visual juga dapat meningkatkan pengalaman belajar. Hasil analisis menunjukkan bahwa peningkatan motivasi perilaku khususnya motorik siswa prasekolah/TK terhadap lingkungan hidup sangat tinggi. Berdasarkan pengamatan diperoleh 69,50% lebih tinggi. Peningkatan motivasi perilaku motorik siswa berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan disebabkan karena model yang dikembangkan berupa Audio Visual dalam bentuk Video yang menyajikan visualisasi mengenai konsep yang abstrak dan mudah dipahami oleh anak prasekolah/TK. Simpulan dari pengembangan media audio visual, khususnya pada tema menggosok gigi yaitu memberi motivasi terhadap perilaku anak untuk meniru atau mengikuti apa yang mereka saksikan pada tayangan video tersebut. Hal ini terlihat dari respon anak terhadap tayangan video begitupula hasil kepuasaan atau daya tarik anak dalam menyaksikan tayangan video.

Kata kunci : media audio visual, perilaku anak, pendidikan lingkungan hidup

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sangat menentukan pertumbuhan struktur dan fungsi otak anak, sehingga dapat memberikan pengaruh yang menetap terhadap perkembangan perilaku dan kepribadian anak selanjutnya. Selain itu, pendidikan yang berorientasi pada perkembangan memungkinkan pendidik untuk merencanakan berbagai pengalaman yang dapat menumbuhkan minat anak usia dini dan merangsang keingintahuan mereka. Dengan demikian PAUD merupakan investasi yang sangat besar bagi keluarga dan bangsa (Suyanto 2003:2). Pembelajaran PAUD selama ini lebih menekankan pada pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal.

Davis (2008:18-24) menjelaskan bahwa selama dekade terakhir, perubahan besar telah terjadi, karena minat pendidikan berkelanjutan bagi anak-anak telah berkembang, para praktisi dan peneliti mulai memikirkan, mengembangkan dan menerapkan program dengan fokus pada lingkungan yang berkelanjutan pada anak usia dini. Hal ini diakui bahwa masa awal-awal pertumbuhan anak sangat signifikan

dengan pertumbuban lingkungan sekitarnya. Kemudian (Didonet 2008:25-30) menjelaskan bahwa titik awal adalah pentingnya usia dini pada seorang manusia dalam membangun dasar kepribadian, nilai-nilai dan sikap-sikap yang akan membimbing pikiran, perasaan dan perilaku manusia selama hidup mereka.

Disisi lain kebiasaan anak usia dini dalam melaksanakan aktifitas kreatifnya setelah sebelumnya telah mendengar dan melihat contoh-contoh melalui alat komunikasi elektronik, misalnya radio dan televisi. Media audio visual ini sangat berperan dalam membentuk karakter anak usia dini karena informasi yang diberikan sesuai dengan perkembangan psikologi seorang anak. Kombinasi dari komputer dan video (Rosch, 1996) Kombinasi dari tiga elemen: suara, gambar, dan teks (McCormick 1996). Kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output. Media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar (Turban dan kawan-kawan, 2002) Alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video (Robin 2001). Multimedia dalam konteks komputer menurut Hofstetter Fred (2001) adalah: pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video, dengan menggunakan tool yang memungkinkan pemakai berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimental pengembangan yang menghasilkan media audio visual untuk pembelajaran lingkungan hidup. Perancangan dengan model Design Frame by Frame (DFF). DFF dimaksudkan untuk membantu dalam merancang sebuah cerita yang sebelumnya dibuat dalam bentuk skrip. Skript adalah ide cerita yang membuat naskah, dalam hal ini ide cerita berasal dari peneliti yang telah berkonsultasi dengan para ahli.

Tahapan-tahapan yang dilakukan meliputi; (1) metode survey untuk mengambil data awal yang merupakan pra penelitian, (2) metode pengembangan untuk mengembangkan media Audio Visual untuk pembelajaran Pendidikan Lingkungan Hidup (3) ujicoba produk yang digunakan untuk melihat keefektifan dan kepraktisan produk yang telah dihasilkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data Validasi Ahli Materi dan Revisi

a. Deskripsi Data Validasi Ahli Materi

Ahli materi yang menjadi validator dalam produk pengembangan ini adalah terdiri dari beberapa ahli yang kompeten dibidangnya yang berkaitan dengan materi lingkungan hidup. Untuk ahli materi diambil berdasarkan pengalaman dan kepakaran dalam bidang pendidikan anak usia dini. Hasil penilaian oleh ahli materi dapat dirinci sebagai berikut.

1) Aspek Kelayakan Materi

Aspek kelayakan materi terdiri atas beberapa indikator diantaranya: Materi yang Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini disampaikan sesuai/relevan dengan Kompetensi dan Tujuan, Apersepsi yang dikandung dalam cerita dapat menguatkan ingatan anak pada materi yang telah terlebih dahulu diperkenalkan, Topik yang dibahas dapat dimengerti dengan jelas, Tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep sesuai dengan tingkat berfikir Anak, sehingga dapat diterjemahkan dengan mudah, Contoh yang disajikan sesuai dan terkait dengan kondisi lingkungan sekolah, Skrip/Jalan cerita sesuai dengan materi yang di sekolah, dan Aspek pembelajaran yang mencakup kognitif, psikomotor dan afektif telah padu dalam materi.

Tabel 1. Hasil penilaian ahli materi terhadap Kelayakan materi

NO	ASPEK	Rerata Skor	Kategori
1	Materi yang Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini disampaikan sesuai/relevan dengan Kompetensi dan Tujuan	8,5	**sangat Baik**
2	Apersepsi yang dikandung dalam cerita dapat menguatkan ingatan anak pada materi yang telah terlebih dahulu diperkenalkan	8	**sangat Baik**
3	Topik yang dibahas dapat dimengerti dengan jelas	7,5	**Baik**
4	Tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep sesuai dengan tingkat berfikir Anak, sehingga dapat diterjemahkan dengan mudah	7,5	**Baik**
5	Contoh yang disajikan sesuai dan terkait dengan kondisi lingkungan sekolah.	8,5	**sangat Baik**
6	Skrip/Jalan cerita sesuai dengan materi yang di sekolah.	8,5	**sangat Baik**
7	Aspek pembelajaran yang mencakup kognitif, psikomotor dan afektif telah padu dalam materi.	8	**sangat Baik**

2) Kelayakan Aspek Kebahasaan

Aspek kelayakan kebahasaan terdiri atas beberapa indikator diantaranya; Petunjuk penggunaan skrip disampaikan dengan jelas, Penggunaan bahasa mendukung, Kemudahan memahami alur cerita, Penggunaan bahasa yang tetap santun dan tidak mengurangi nilai-nilai pendidikan anak usia dini, Teks dialog yang digunakan dalam skrip dapat menyampaikan materi dengan tepat.

Tabel 2. Hasil penilaian ahli materi terhadap Aspek Kebahasaan

NO	ASPEK YANG DITELAAH	Rerata Skor	Kategori
1	Petunjuk penggunaan skrip *EDS-AV* disampaikan dengan jelas.	9	**sangat Baik**
2	Penggunaan bahasa mendukung Kemudahan memahami alur cerita.	8,5	**sangat Baik**
3	Penggunaan bahasa yang tetap santun dan tidak mengurangi nilai-nilai pendidikan anak usia dini	8,5	**sangat Baik**
4	Teks dialog yang digunakan dalam skrip dapat menyampaikan materi dengan tepat	8	**sangat Baik**

3) Aspek Kelayakan Penyajian

Aspek Kelayakan Penyajian terdiri atas beberapa indikator yakni: Penyajian materi mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, Penyajian tokoh dalam skrip menarik dan proporsional, Alur cerita yang disajikan dalam bentuk Audio Visual mendukung kemudahan pembaca untuk memahami materi.

Tabel 3. Hasil penilaian ahli materi terhadap Aspek Penyajian

NO.	ASPEK YANG DITELAAH	Rerata skor	kategori
1	Penyajian materi mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran	8	**Sangat Baik**
2	Penyajian tokoh dalam skrip menarik dan proporsional	8	**Sangat Baik**
3	Alur cerita yang disajikan dalam bentuk Audio Visual mendukung kemudahan pembaca untuk memahami materi	7,5	**Baik**

4) Aspek Efek Media terhadap Pembelajaran

Aspek Efek Media Terhadap Pembelajaran terdiri atas beberapa indikator yakni: Audio Visual mudah untuk digunakan dalam proses pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok, Media Audio Visual mampu meningkatkan motivasi anak dalam memahami lingkungan hidup, Media mampu memperluas wawasan berfikir anak tentang lingkungan hidup

Tabel 4. Hasil penilaian ahli materi terhadap Efek Media Terhadap Pembelajaran

NO.	ASPEK YANG DITELAAH	Rerata Skor	Kategori
1	Audio Visual mudah untuk digunakan dalam proses pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok	8,5	Sangat baik
2	Media Audio Visual mampu meningkatkan motivasi anak dalam memahami lingkungan hidup	8	**Sangat baik**
3	Media mampu memperluas wawasan berfikir anak tentang lingkungan hidup	8	Sangat baik

5) Kelayakan Aspek Tampilan Menyeluruh

Aspek Kelayakan Aspek Tampilan Menyeluruh terdiri atas indikator Skrip/alur cerita didesain dengan menyesuaikan tingkat pemahaman anak dalam memahami lingkungan hidup.

Tabel 5. Hasil penilaian ahli materi terhadap Aspek Tampilan Menyeluruh

NO.	ITEM		
	ASPEK YANG DITELAAH	Rerata Skor	Kategori
1	Skrip/alur cerita didesain dengan menyesuaikan tingkat pemahaman anak dalam memahami lingkungan hidup	8	**Sangat baik**

b. Analisis Respon Ekspresi Emosi Anak

Analisis Respon Ekspresi Emosi anak digunakan untuk melihat ekspresi emosi positif anak setelah menonton audio visual "Lingkungan Hidup".

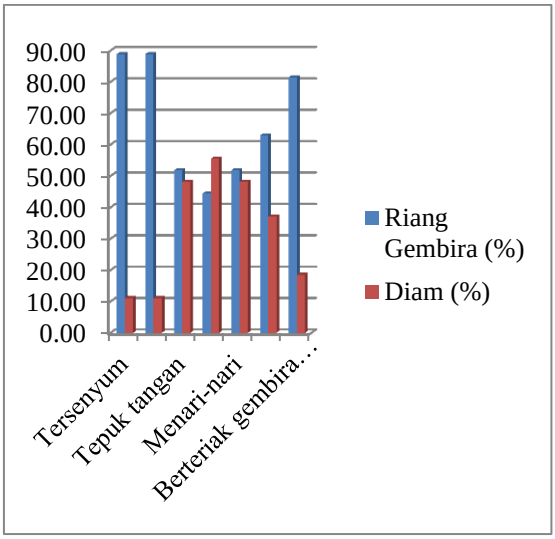
Tabel 6. Penilaian Instrumen Respon Ekspresi Emosi anak

NO	Perilaku Anak	kelas			
		Gembira/ Riang	persentase (%)	Diam	persentase (%)
Kegembiraan		**5,57**	**61,90**	**3,43**	**38,10**
1.	Tersenyum	6	66,67	3	33,33
2.	Tertawa	6	66,67	3	33,33
3.	Tepuk tangan	6	66,67	3	33,33
4.	Melonjak riang	5	55,56	4	44,44
5.	Menari-nari	5	55,56	4	44,44
6.	bernyanyi	6	66,67	3	33,33
7.	Berteriak gembira	5	55,56	4	44,44
Kepuasaan Hati		**3,67**	**40,74**	**5,33**	**59,26**
1.	Mengucapkan kata-kata alhamdulillah, yeah/yes.	6	66,67	3	33,33
2.	Mengancungkan jempol	1	11,11	8	88,89
3.	Mengangkat tangan ke atas	4	44,44	5	55,56

Tabel 7. Respon perilaku keseluruhan Anak TK

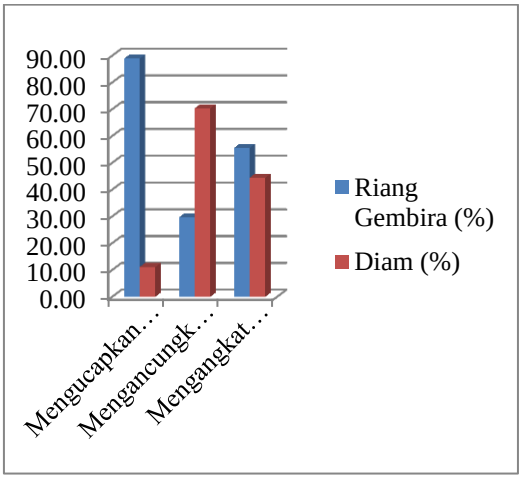
NO	Perilaku Anak	Skor Keseluruhan Anak			
		Riang	(%)	Diam	(%)
Kegembiraan			**65,20**		**30,80**
1.	Tersenyum	24	88,89	3	11,11
2.	Tertawa	24	88,89	3	11,11
3.	Tepuk tangan	14	51,85	13	48,15
4.	Melonjak riang	12	44,44	15	55,56
5.	Menari-nari	14	51,85	13	48,15
6.	bernyanyi	17	62,96	10	37,04
7.	Berteriak gembira (hore, yeah, dll)	22	81,48	5	18,52
Kepuasaan Hati			**55,02**		**40,98**
1.	Mengucapkan kata-kata (alhamdulillah, yeah/yes, dll)	24	88,89	3	11,11
2.	Mengancungkan jempol	8	29,63	19	70,37
3.	Mengangkat tangan ke atas	15	55,56	12	44,44

Dari tabel 7. diatas tampak terlihat presentase perilaku kegembiraan anak dalam melihat audio-visual berdasarkan respon sebesar 65,20% lebih tinggi jika dibandingkan dengan anak yang sekedar diam saja yakni sebesar 30,80%. Sedangkan untuk perilaku kepuasan hati anak dalam melihat video berdasarkan respon sebesar 55,02% lebih tinggi jika dibandingkan dengan anak yang sekedar diam saja yakni 40,98%. Hal ini agak rendah pada ketakutan anak dalam mencungkan jempol, kebanyakan anak masih malu untuk mengacungkan jempol. Walaupun bebrapa siswa diberi pertanyaan mengenai apa makna jempol, mereka belum memahami pemberian jempol itu sendiri.



Gambar 1. Grafik Respon perilaku Kegembiraan Anak

Dari Grafik diatas tampak terlihat bahwa pada ranah Melonjak Riang, para murid TK masih banyak yang diam, mereka malu untuk mengekspresikan diri mereka.



Gambar 2. Grafik Respon perilaku Kepuasan Hati Anak

Dari Grafik diatas tampak terlihat bahwa pada ranah perilaku menacungkan jempol masih banyak murid yang terlihat diam. Menurut analisa peneliti berdasarkan wawancara kepada salah satu siswa, bahwa alasan diam saja adalah karena tidak paham apa yang di acungi jempol dilain pihak kebermaknaan acungan jempol bagi usia murid TK belum sepenuhnya dapat dimaknai

dengan baik, selanjutnya alasan beberapa siswa lain adalah karena malu.

KESIMPULAN

Desain media audio-video untuk pembelajaran pendidikan lingkungan hidup merupakan suatu akumulasi komprehensif dari berbagai model pembelajaran yang secara teoritik mendukung pembelajaran lingkungan hidup pada umumnya. Berdasarkan uji lapangan terhadap model ini diperoleh bahwa perilaku daya tarik/kepuasan hati anak dalam melihat video berdasarkan respon sebesar 55,02% lebih tinggi jika dibandingkan dengan anak yang sekedar diam saja yakni 40,98%. Hasil analisis menunjukkan bahwa peningkatan daya tarik siswa TK terhadap lingkungan hidup lebih tinggi. Berdasarkan pengamatan diperoleh Peningkatan daya tarik dilaporkan bahwa pengamatan disebabkan karena model yang dikembangkan berupa Audio Visual dalam bentuk Video yang menyajikan dan memvisualisasikan konsep yang abstrak dan mudah dipahami oleh anak usia TK. Penggunaan Audio Visual juga dapat meningkatkan pengalaman belajar. Hasil analisis menunjukkan bahwa peningkatan motivasi perilaku khususnya motorik siswa Taman Kanak-kanak terhadap lingkungan hidup sangat tinggi, yaitu diperoleh 65,20%.

DAFTAR PUSTAKA

Davis, J.M., 2008. What might education for sustainability look like in early childhood? A case for participatory, whole-of-settings approaches.

Didonet, V., 2008. Early childhood education for a sustainable society. The contribution of early childhood education to a sustainable society, pp.25–31.

Hofstetter Fred, T., 2001. Multimedia Literacy.

McCormick,P., 1996. Patty McCormick's Pieces of an American Quilt: Quilts, Patterns, Photos & Behind the Scenes Stories from the Movie, C & T Pub.

Robin, L., 2001. Menguasai Pembuatan animasi dengan Macromedia Flash. Elek Media Komputindo. Jakarta.

Suyanto, M., 2003. Multimedia alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing, Penerbit Andi.