



REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00202026729, 7 Agustus 2020

Pencipta

Nama : **Suprihartanto, Rosalia Indriyati Saptataningsih dkk**
Alamat : Jalan Pamularsih, Rt. 009/Rw 002 Patangpupuhan, Wirobrajan,
Yogyakarta, Yogyakarta, Di Yogyakarta, 555251
Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : **Rosalia Indriyati Saptatiningsih**
Alamat : Jl PGRI I Sonosewu No. 117 Yogyakarta, Yogyakarta, Di Yogyakarta,
55182
Kewarganegaraan : Indonesia
Jenis Ciptaan : **Modul**
Judul Ciptaan : **Media Pembelajaran Untuk Taman Kanak-Kanak**
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 7 Agustus 2020, di Yogyakarta
Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.
Nomor pencatatan : 000197577

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.

Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.



a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL

Dr. Freddy Harris, S.H., LL.M., ACCS.
NIP. 196611181994031001

LAMPIRAN PENCIPTA

No	Nama	Alamat
1	Suprihartanto	Jalan Pamularsih, Rt. 009/Rw 002 Patangpupuhan, Wirobrajan, Yogyakarta
2	Rosalia Indriyati Saptataningsih	Plaosan, Rt. 002/ Rw. 020 Tlogodadi Mlati Sleman
3	Septian Aji Permana	Sonosewu Rt.005 Ngestiharjo Kasihan Bantul





BUKU PANDUAN MEDIA PEMBELAJARAN TK

Oleh :

Supri Hartanto, M.Pd

**PROGRAM SARJANA PPKN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA
2020**



BUKU PANDUAN **MEDIA PEMBELAJARAN TK**

Oleh :

Supri Hartanto, M.Pd

**PROGRAM SARJANA PPKN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA
2020**



MEDIA PEMBELAJARAN TAMAN KANAK-KANAK

A. Latar Belakang

Media pembelajaran ini disusun untuk tingkat Taman Kanak-Kanak. Format media pembelajaran ini adalah apk, sehingga dapat dimainkan pada handphone android. Media ini dikategorikan sebagai media berbasis *mobile learning system*, karena diseting untuk pembelajaran blended learning pada TK.

Latar pembuatan media ini berdasarkan pada survey pendahuluan, analisis kebutuhan, serta penjajagan alternatif media pembelajaran, khususnya di TK Tunas Islam Tlogo, Kasihan Bantul. Media ini telah diajarkan kepada guru-guru TK sebagai evaluasi tingkat keefektifan dan ketepatan bagi siswa maupun guru sebagai kreator pembuatan media.

Pelatihan pembuatan media dilaksanakan pada 22-23 Juli 2020, dengan materi sistem pembelajaran daring dan mobile learning system. Penyusun telah membuat prototype media pembelajaran berbasis android yang dapat diakses oleh siapapun, khususnya bagi siswa Taman Kanak-kanak.

Materi pembelajaran yang disusun dalam media ini telah dikomunikasikan kepada guru-guru TK saat pelatihan berdasarkan pada materi-materi siswa TK. Secara garis besar program ini disusun dengan tahapan (1) analisis kebutuhan media pembelajaran; (2) analisis content; (3) pembuatan design; (4) konsultasi dengan pihak sekolah tentang prototype program; (5) pembuatan program; (6) implementasi; dan (7) evaluasi program.

B. Kontent Media Pembelajaran TK

Media ini dibuat sebagai solusi permasalahan pembelajaran di Taman Kanak-kanak pada masa Pandemi Corona. Pembelajaran tidak maksimal lagi menggunakan sistem tatap muka, namun lebih cenderung pada penggunaan sistem daring. Permasalahan utama adalah siswa tidak dapat belajar secara maksimal pada materi materi yang ada dalam buku pembelajaran. Oleh karena itu diupayakan pembelajaran melalju blended learning.

Media yang dibuat merupakan diupayakan sesederhana mungkin, dengan menggunakan program berbasis aplikasi





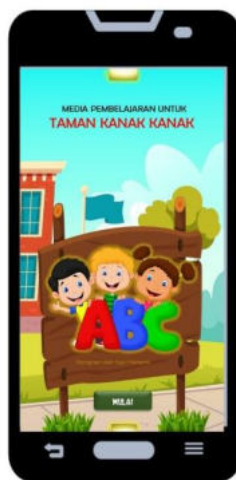
android sehingga dapat didownload dan diinstal di handphone untuk dapat dipelajari oleh siswa TK. Pembelajaran yang diberikan bersifat edukatif disesuaikan dengan pembelajaran yang diajarkan oleh guru-guru TK.

Setiap segment soal, diupayakan dapat dikerjakan oleh siswa TK dengan baik. Tema dari media pembelajaran disesuaikan dengan arahan guru TK yaitu tema tema binatang, transportasi, laut, udara, hewan, buah-buahan. Setiap segment menggunakan tema yang berbeda dan materi yang berbeda. Materi yang diajarkan adalah menghitung, membedakan, menyusun, bahasa, mencermati, menjodohkan, mengenal transportasi, petualangan dan sebagainya.

Secara garis besar kontent dari media ini sebagai berikut:

1. Cover

Cover dibuat secara sederhana, hanya menggambarkan judul dari media yang dibuat, author dan tombol mulai. Setelah siswa TK menekan tombol Mulai maka akan terdengar lagu background pengantar media pembelajaran yang dimainkan.

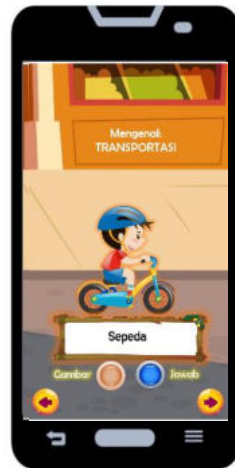


Gambar 1. Cover Media Pembelajaran

2. Materi 1: Mengenal Alat Transportasi

Segmen pertama adalah mengenal alat transportasi. Siswa TK bisa memilih alat transportasi dengan menekan tombol navigasi yang sudah disediakan. Soal terdiri atas 5 pertanyaan. Siswa hanya bertugas mencocokkan gambar dengan tulisan yang ada di petunjuk. Siswa TK dengan mudah dapat mengganti ganti jawaban maupun gambar sebagai media untuk belajar tentang alat transportasi.





Gambar 2. Pembelajaran Alat Transportasi

3. Materi 2: Petualangan

Pada materi ini siswa diajak untuk bisa menganalisis perbedaan antara manusia dan binatang dan segala aktivitasnya. Materi menggunakan strategi petualangan, dengan mengajak siswa memilih dua kategori yang cocok. Pada media ini menampilkan manusia, burung dan air yang melambangkan tiga media kehidupan yang berbeda. Siswa memilih keterkaitan jawaban dengan menekan gambar orang, burung atau ikan, sehingga secara otomatis akan terjadi perubahan jawaban.



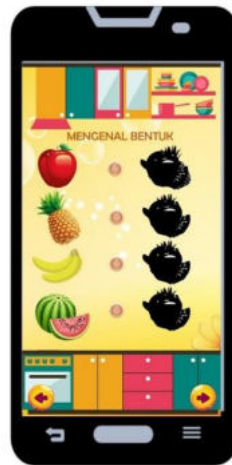
Gambar 3: Materi Mengenal Kehidupan Darat, Laut dan Udara





4. Materi 3: Mengenal Bentuk

Pada materi pembelajaran ini, siswa TK dituntut untuk dapat membedakan bentuk-bentuk buah-buahan yang disesuaikan dengan siluet buah yang ada disampingnya. Pembelajaran ini melatih visual siswa untuk dapat mencermati bentuk-bentuk. Permainan ini hanya dengan menekan tombol-tombol yang ada di tengah dan secara otomatis jawaban akan berubah-ubah sesuai dengan jawaban siswa. Pembelajaran ini memang dirancang agar melatih kreativitas dan visualisasi siswa secara interaktif.

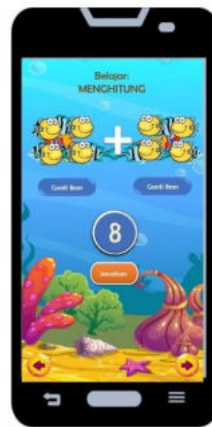


Gambar 4. Materi Pengenalan Bentuk

5. Materi 4: Menghitung

Materi keempat adalah matematika sederhana. Pada matematika sederhana ini siswa TK belajar menghitung berapa ikan yang ada di laut. Caranya dengan menekan soal-soal dan menjawab dengan jawaban-jawaban yang sudah disediakan. Soal dapat divariasikan sesuai dengan keinginan siswa sehingga pertanyaannya akan sangat kompleks. Tema yang diangkat dalam materi matematika adalah kehidupan dasar laut. Ikan digunakan sebagai sarana untuk memperlihatkan pola hitung. Siswa dengan mudah tinggal menekan tombol-tombol yang ada.

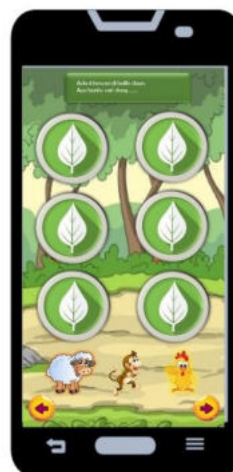




Gambar 5: Materi Pembelajaran Menghitung

6. Materi 5: Menjodohkan

Materi menjodohkan seringkali digunakan oleh guru-guru TK untuk memberikan materi dengan mencermati gambar-gambar dan ditarik garis lurus. Pada media pembelajaran yang dibuat, teknik menjodohkan dibuat dengan cara animatif. Bulatan-bulatan daun akan bergerak sendiri dan membutuhkan konsentrasi siswa untuk melihat gambar-gambar yang ada di bawahnya. Gambar-gambar itu kemudian dijodohkan dengan gambar-gambar disampingnya. Apabila telah didapatkan gambar yang sama maka dengan menekan gambar tersebut maka jawabannya akan terbuka secara otomatis. Jadi, siswa bisa mengontrol jawaban yang belum bisa dijawabnya.



Gambar 6. Teknik Menjodohkan secara Animatif

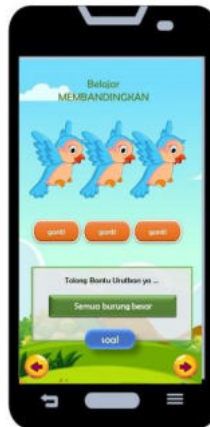




7. Materi 6: Mengurutkan

Pada materi mengurutkan, soal yang diberikan dari guru TK adalah memberikan gambar yang berbeda ukuran. Siswa TK diharuskan untuk menyusunnya secara descending atau ascending. Dalam media pembelajaran yang dibuat, sistem pengurutannya digunakan teknik digitalisasi. Tema yang diangkat adalah tema binatang udara, maka yang diambil adalah burung.

Burung akan secara otomatis muncul dengan berbeda ukuran. Siswa hanya ditugaskan memilih burung-burung tadi dengan mengurutkan berdasarkan urutan kecil, besar, atau mencari burung-burung yang sama besarnya.



Gambar 7: Materi Mengurutkan Berdasarkan Perbedaan Ukuran

8. Materi 7: Mencermati Gambar

Mencermati gambar merupakan salah satu strategi untuk membelajarkan tentang visual. Siswa mencermati gambar-gambar dan dipadukan dengan menghitung sehingga siswa lebih interaktif dalam melaksanakan pembelajaran. Pada media segmen ini, disetting bertemakan hutan. Banyak binatang-binatang berada pada kawasan tersebut, dan apabila binatang tersebut disentuh maka binatang tersebut akan menghilang. Diharapkan siswa belajar tema ini dengan baik walaupun tidak didampingi oleh guru atau orang tua.





Gambar 8. Materi Menggabungkan antara menghitung dan visual

9. Materi 8: Membaca

Pada materi ini siswa dididik untuk membaca secara sederhana. Kosakata yang dipilhkan adalah kosa yang terdiri dari dua laval. Siswa TK diharapkan dapat menjodohkan kata-kata awal dengan penggalan kata-kata yang ada di sampingnya. Jawaban akan secara otomatis berpindah-pindah sehingga memudahkan siswa apabila mengerjakan atau menggunakannya.



Gambar 8. Materi Pembelajaran Bahasa





C. Kesimpulan

Pembelajaran blended learning dengan menggunakan daring memerlukan kemampuan guru untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Program pembelajaran perlu dibuat untuk meningkatkan motivasi siswa dan memberi pemahaman lebih dalam terhadap materi yang diberikan.

Program yang dibuat pada saat ini merupakan program yang dibuat dengan berbasis Android. Siswa atau wali dapat mengoperasikan dengan mudah dan tidak memerlukan kuota. Pembelajaran dapat secara terintegrasi terjadi dengan memberikan beberapa materi dalam pembelajaran. Semoga program ini berguna bagi siapapun yang memerlukan.

