

PENGEMBANGAN MEDIA UNTUK GURU TK

GUNTUR CAHYONO, M.Pd.



Premis 1

Guru TK tidak hanya harus pintar menyanyi, menari atau menulis puisi.

Guru TK saat ini juga harus mengerti teknologi, mengapa? karena siswa siswinya juga sudah hidup dalam gegap gempita teknologi terkini.

Bayangkan! Gawai bukan hal rumit bagi mereka untuk digunakan setiap hari, kita tidak pernah ajari mereka cara membuka aplikasi, tapi mereka sudah tahu tombol mana saja yang harus ditelusuri.

Bukan begitu?



Premis 2

Teknologi tidak mesti penggunaan media digital yang saat ini jadi makanan sehari dalam pelatihan dan bimbingan teknis inovasi pembelajaran. Teknologi tidak hanya mencakup penggunaan *hard technology* saja, namun juga *soft technology* yang berkaitan dengan perencanaan pembelajaran, model-model pembelajaran inovatif untuk PAUD dan skill lainnya yang mendukung.



Premis 3

Guru-guru TK bisa menggandeng para pengembang teknologi pembelajaran, untuk bersama-sama mencari model atau media yang tepat dalam *lesson plan* yang akan diterapkan di dalam maupun di luar kelas.



PRINSIP MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL GURU TK

1. Media digital yang berkualitas harus ramah anak (tidak merusak kesehatan fisik dan mentalnya serta memfasilitasi perkembangan diri mereka)
2. Media digital untuk anak usia dini harus berkualitas baik secara konten, konteks maupun kegunaannya.
3. Media digital yang dikembangkan harus sesuai dengan kebutuhan siswa atau guru dalam proses pembelajaran.



PRINSIP I

Guru TK harus memahami, bagaimana teknologi terus berkembang setiap saat. Perkembangan teknologi ini semakin baik karena user bisa memberikan masukan pada *develepor* untuk kenyamanan saat berselancar, sehingga *user interface (UI)* dan *user experience (UX)* dari sebuah platform akan terus *terupdate*. Di sinilah letak pentingnya jaminan untuk anak mendapatkan pengalaman dan penampakan visual yang sehat dan menyehatkan. Contohnya, dalam sebuah media sosial, siswa TK bisa dengan mudah mendapatkan konten yang tidak sehat secara materinya, merusak moral atau akhlaknya, jika tidak ada pendampingan orang tua dan guru. Selain itu, penggunaan perangkat teknologi harus disesuaikan dengan kondisi fisik anak, kecerahan layar, kedekatan mata dengan layar, serta durasi waktu anak memegang perangkat (*device*) perlu pendampingan dan kemampuan orang tua untuk menyesuaikan dan memberikan bimbingan kepada anak dengan bahasa yang baik tanpa harus menimbulkan teriakan teriakan penolakan dari anak.



PRINSIP II

Kualitas konten perlu menjadi sorotan, karena Gen-Y memiliki pemahaman teknologi yang baik, bahkan mereka hidup di dalam teknologi *terupdate*. Hari-hari mereka selalu diiringi dengan teknologi. Melek teknologi adalah salah satu diantara sekian banyak kunci keahlian yang dimiliki Gen-Y. Pada umumnya, Gen-Y memiliki beberapa keahlian, diantaranya: berorientasi pada riset, karakter yang beragam dan memiliki kepercayaan diri yang baik.



PRINSIP III

Media digital yang dibuat harus sesuai dengan kebutuhan. Guru TK harus memahami karakter media yang sesuai untuk model pembelajaran yang akan diterapkan. Diantara beberapa media yang dapat digunakan adalah, Media sederhana 2 dimensi (poster, mind map) dan 3 dimensi (boneka, patung, miniatur lampu merah), media video, audio, multimedia interaktif dan hypermedia. Untuk kebutuhan media bagi anak yang usianya 2 hingga 6 tahun, masa dimana mulai tumbuh kemandiriannya.



Prinsip Pengembangan

Banyak aplikasi dalam pengembangan media pembelajaran



Canva



Google Classroom



Indikator Perkembangan Anak

1st Lingkungan bertumbuh

2nd Akses tempat pendidikan

3rd Perkembangan yang terukur



Masa Depan Media?

Kalkulator

Televisi

VCD Player



Apapun yang dilakukan oleh seseorang itu,
hendaknya dapat bermanfaat bagi dirinya sendiri,
bermanfaat bagi bangsanya, dan bermanfaat bagi
manusia di dunia pada umumnya.

(Ki Hajar Dewantoro)

