

**PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR AUDIO VISUAL DALAM
MENINGKATKAN KECERDASAN LINGUISTIK ANAK
DI TAMAN KANAK-KANAK ASSALAM 2
SUKARAME BANDAR LAMPUNG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat
Seminar Proposal Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh :

ENGLA SRINAWATI SAPAMUTRI

Npm : 1311070022

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Pembimbing I : Dr. Hj. Romlah, M.Pd.I

Pembimbing II : Dra. Chairul Amriyah, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
1440H/2018 M**

ABSTRAK
PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR AUDIO VISUAL
DALAM MENINGKATKAN KECERDASAN LINGUISTIK ANAK
DI TAMAN KANAK-KANAK ASSALAM 2 SUKARAME BANDAR LAMPUNG

Oleh

Engla Srinawati Sapamutri

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media gambar audio visual CD interaktif dalam meningkatkan kecerdasan linguistik anak di Taman Kanak-Kanak Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung, dengan rumusan masalah; “Bagaimana mengembangkan media gambar berupa audio visual untuk meningkatkan kecerdasan linguistik kelompok B di Taman Kanak-Kanak Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung”?.

Penelitian ini merupakan penelitian R&D yang mengadopsi pengembangan Borg and Gall. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelompok B Taman Kanak-Kanak Assalam 2 Sukarame dengan instrumen penelitian berupa angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan ahli kecerdasan linguistik. Jenis data yang dihasilkan adalah data kuantitatif yang dianalisis dengan pedoman kriteria penelitian untuk menentukan kualitas produk.

Hasil penelitian ini adalah, dikembangkannya media gambar audio visual di Taman Kanak-Kanak Assalam 2 Sukarame dan dihasilkannya media gambar audio visual CD interaktif dalam meningkatkan kecerdasan linguistik anak. Sementara itu hasil penilaian produk dari data validator adalah 95,24% pada ahli materi, 92,36% pada ahli media, 90,42% pada ahli kecerdasan linguistik dengan kategori “sangat layak”. Sedangkan respon guru di Taman Kanak-Kanak Assalam 2 Sukarame memperoleh persentase sebesar 79,36% pada uji coba skala kecil dengan kategori “Layak” dan 84,18% pada uji coba skala luas dengan kategori “Sangat Layak”.

Kata kunci: Media Gambar Audio Visual, CD interaktif, kecerdasan linguistik.



KEMENTERIAN AGAMA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. LetkolEndroSuratminSukarame Bandar Lampung ☎ (0721)703289

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR AUDIO VISUAL
DALAM MENINGKATKAN KECERDASAN
LINGUISTIK ANAK DI TAMAN KANAK-KANAK
ASSALAM 2 SUKARAME BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : ENGLA SRINAWATI SAPAMUTRI

NPM : 1311070022

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqasyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqasyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Hj. Romlah, M.Pd.I
NIP.19630612 199303 2 002

Dra. Chairul Amriyah, M.Pd
NIP. 19681020 198912 2 001

Mengetahui
Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dr. Hj. Meriyati, M.Pd
NIP. 196906081994032001



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. LetkolEndroSuratminSukarame Bandar Lampung ☎ (0721)703289

PENGESAHAN

**Skripsidengan judul: PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR AUDIO VISUAL
DALAM MENINGKATKAN KECERDASAN LINGUISTIK ANAK DI
TAMAN KANAK-KANAK ASSALAM 2 SUKARAME BANDAR
LAMPUNG,disusun oleh : ENGLA SRINAWATI SAPAMUTRI
NPM:1311070022 Jurusan: Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), telah
diujikan dalam sidang Munaqosyah Fakultas
TarbiyahdanKeguruanpadaHari/Tanggal: Senin, 30 Juli 2018.**

TIM DEWAN PENGUJI

Ketua :Dr. Hj. Meriyati, M.Pd

Sekretaris :Bernediv Nurdin, M.Pd

PengujiUtama : Dra. Uswatun Hasanah, M.Pd.I

Penguji Pendamping I : Dr. Hj. Romlah, M.Pd.I

Penguji Pendamping II : Dra. Chairul Amriyah, M.Pd

**Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan**

Prof. Dr. H Chairul Anwar, M.Pd
NIP. 195608101987031001

MOTTO

يَتَأْتِيهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ
لِتَعَارَفُوا إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتَقْوَىٰ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ ﴿١٣﴾

“Hai manusia, Sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah orang yang paling taqwa diantara kamu. Sesungguhnya Allah Maha mengetahui lagi Maha Mengenal”. (Q.S Al-Hujurat: 13)¹

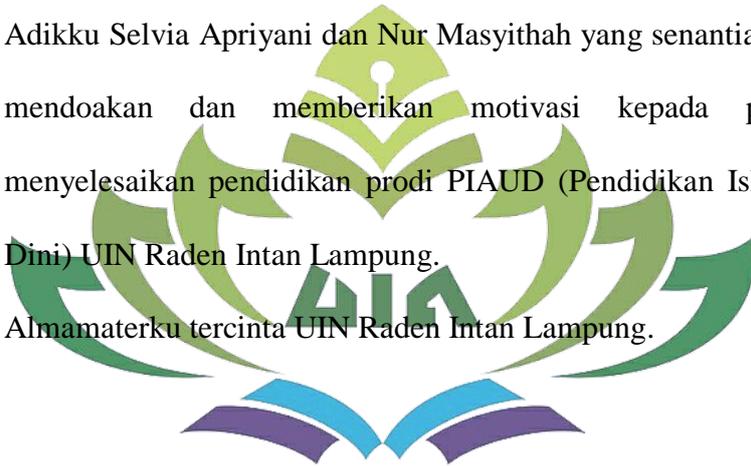


¹ Latief Awaluddin, *Al-Qur'an Wanita Ummul Mukminin*, (OASIS TERRACE RESIDEN, Jakarta:2012, h.517)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur peneliti haturkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, hidayah serta karuniaNya. Dengan ketulusan hati peneliti persembahkan karya ilmiah sederhana ini kepada:

1. Kedua orang tuaku Bapak Ridwan dan Ibu Yarnely yang telah membesarkan, membimbing, dan selalu mendoakan anak-anaknya dengan penuh kasih sayang yang tidak mungkin peneliti dapat membalas jasanya.
2. Adikku Selvia Apriyani dan Nur Masyithah yang senantiasa mendukung, mendoakan dan memberikan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan pendidikan prodi PIAUD (Pendidikan Islam Anak Usia Dini) UIN Raden Intan Lampung.
3. Almamaterku tercinta UIN Raden Intan Lampung.



RIWAYAT HIDUP

Engla Srinawati Sapamutri lahir di kota padang Sumatera Barat pada tanggal 26 Desember 1994. Penulis merupakan anak pertama dari pasangan Ibu Yarnely dan Bapak Ridwan yang telah melimpahkan kasih sayang serta memberikan pengaruh dalam perjalanan hidup penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan program sarjana s1.

Pendidikan formal dimulai dari sekolah Taman Kanak kanak (TK) selama dua tahun di TK Aisyiyah Panjang Bandar Lampung. Penulis melanjutkan ke sekolah dasar (SD) Negeri 1 panjang selama 6 tahun, kemudian melanjutkan ke sekolah menengah pertama (SMP) Muhammadiyah 5 Bandar Lampung disaat SMP penulis sering mengikuti lomba MTQ antar kelas, bahkan antar sekolah sekecamatan panjang dan lomba hafalan juz ‘ama.

Selama di bangku MAN 3 padang penulis aktif dibidang ekstra kulikuler Qori Qoriah, pramuka dan OSIS. Dan telah mengikuti berbagai perlombaan di pramuka dari perlombaan PBB, Jambore & Raimuna Ranting kecamatan Koto Tangah dan lain lainnya. Kemudian pada tahun 2013 penulis melanjutkan studi di perguruan tinggi UIN Raden Intan Lampung tepatnya di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan prodi PIAUD (Pendidikan Islam Anak Usia Dini). Selama mengenyam pendidikan di bangku perkuliahan penulis mengikuti organisasi intra dan ekstra kampus yakni sebagai anggota di HMJ PIAUD dan HMI sebagai anggota.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan mengucapkan Alhamdulillahirobbil'alamin puji syukur kehadiran Allah SWT, karena rahmat dan hidayahNya maka peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Pengembangan Media Gambar Audio Visual Dalam Meningkatkan Kecerdasan Linguistik Anak Di TK Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung. Sholawat dan salam semoga selalu senantiasa terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, para keluarga, sahabat, serta umatnya yang setia pada titah dan cintanya.

Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program Strata Satu (S1) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan prodi PIAUD (Pendidikan Islam Anak Usia Dini) UIN Raden Intan Lampung guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. Atas bantuan semua pihak, rasa hormat dan terima kasih penulis sampaikan kepada:

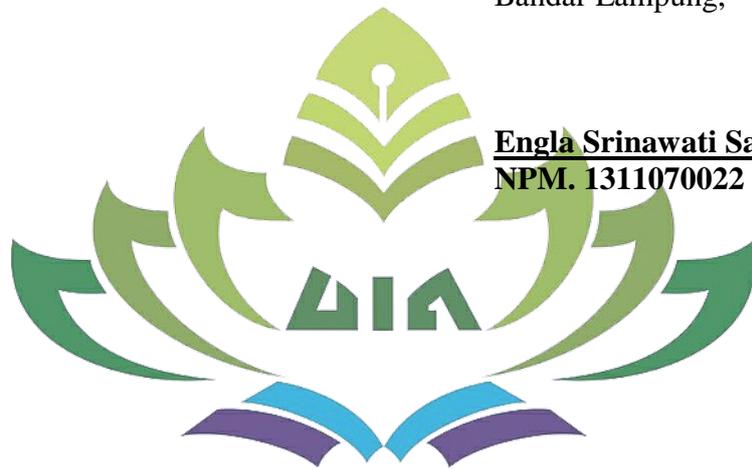
1. Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang telah banyak memberikan bimbingan dan masukan kepada seluruh mahasiswa.
2. Dr. Hj. Meriyati, M.Pd selaku ketua jurusan (Pendidikan Islam Anak Usia Dini) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Lampung. Terima kasih atas bimbingan dan bantuannya selama penulis menuntut ilmu.

3. Dr, Romlah, M.Pd.I selaku Sekertaris Jurusan PIAUD (Pendidikan Islam Anak Usia Dini) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Lampung, sekaligus selaku pembimbing I, dan Dra. Chairul Amriyah, M..Pd selaku pembimbing II, yang telah menyediakan waktu dan memberikan bimbingan dengan ikhlas dan sabar yang berharga dalam mengarahkan dan memotivasi penulis hingga terselesaikannya skripsi ini.
4. Seluruh dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Lampung, yang telah mendidik dan mengajarkan ilmu pengetahuan yang bermanfaat hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Seluruh pihak yang telah mendukung penulisan skripsi ini semoga bantuan yang diberikan dengan penuh keikhlasan tersebut menjadi amal ibadah di sisi Allah SWT.
6. Sahabatku Vera Veronica, Mella Citra Devana.S.Pd, Ratna Is Dahlia, S.E yang selalu menemaniku, yang selalu memberikan motivasi dan semangat agar penulis dapat segera menyelesaikan pendidikan prodi PIAUD (Pendidikan Islam Anak Usia Dini) UIN Raden Intan Lampung.
7. Untuk pengganti orang tuaku di kampus Bapak Suharto, Ibu Anisah, dan Bapak Sidik selaku pengurus perpustakaan Tarbiyah dan Keguraun yang selalu mensupport dan mendukung kepada penulis dalam menyelesaikan pendidikan prodi PIAUD UIN Raden Intan Lampung.

Peneliti berharap semoga Allah SWT membalas amal dan kebaikan atas semua bantuan dan partisipasi semua pihak dalam menyelesaikan skripsi ini. Namun peneliti menyadari keterbatasan kemampuan yang ada pada diri peneliti. Untuk itu segala saran dan kritik yang bersifat membangun sangat peneliti harapkan.

Akhirnya semoga skripsi ini berguna bagi peneliti khususnya dan pembaca pada umumnya,

Bandar Lampung, Juli 2018



Engla Srinawati Sapamutri
NPM. 1311070022

DAFTAR ISI

	Halam
an	
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GRAFIK	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Spesifikasai Produk yang diharapkan	9
G. Manfaat Penelitian	9
BAB IILANDASAN TEORI	
A. Media Pembelajaran.....	11
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	11
2. Fungsi Media Pembelajaran.....	12
3. Manfaat Media Pembelajaran	13
4. Klasifikasi Media Pembelajaran	13
5. Langkah-Langkah Pengembangan Media Pembelajaran.....	16
6. Media Gambar.....	17

B. Audio Visual	21
1. Pengertian Audio Visual	21
2. Fungsi media pembelajaran berbasis audio visual	22
C. Media Pembelajaran Interaktif	24
1. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif	24
2. Manfaat Multimedia Pembelajaran	26
3. Karakteristik Media Dalam Multimedia Pembelajaran	26
4. <i>Macromedia Flash</i>	27
D. Kecerdasan Linguistik	30
1. Pengertian Kecerdasan Menurut Para Ahli	30
2. Pokok-Pokok Pikiran Yang Dikemukakan Gardner	33
3. Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini	33
4. Pengertian Pemerolehan Bahasa	35
5. Tujuan Mengembangkan Kecerdasan Linguistik Anak Sejak Dini	37
6. Stimulus Kecerdasan Linguistik	37
7. Perkembangan Berbicara	39
E. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	42
F. Kerangka Berfikir	44

BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Metode Penelitian	46
B. Prosedur Penelitian	46
1. Potensi dan Masalah	48
2. Pengumpulan Data	48
3. Desain Produk	49
4. Validasi Desain	50
5. Revisi Desain	51
6. Uji Coba Produk	51
7. Revisi Produk	

C. Jenis Data	51
D. Instrumen Pengumpulan	52
1. Lembar validasi ahli materi	52
2. Lembar validasi ahli media	52
3. Lembar validasi ahli kecerdasan linguistik	52
E. Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data	
1. Teknik Pengumpulan Data	53
2. Analisis Data	53

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian Pengembangan	57
1. Produk Media Gambar Audio Visual CD Interaktif	57
2. Validasi Instrumen Penelitian	60
3. Penilaian Kelayakan Produk	60
4. Hasil Uji Coba Produk	70
B. PEMBAHASAN	
1. Penilaian Kelayakan Media Gambar Audio Visual CD Interaktif	72
2. Revisi Produk	74
3. Uji Coba Produk	76
4. Produk Akhir	79

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN	88
B. SARAN	89

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Data Majalah Tema Binatang di Taman Kanak-Kanak Assalam 2.....	6
Tabel 1.2 Menu-Menu Yang Akan Dihadirkan Dalam Media Gambar	9
Tabel 2.1 Daftar Tim Validasi Produk	50
Tabel 3.2 Aturan Pemberian Skor	54
Tabel 3.3 Skala Kelayakan Media Gambar	56
Tabel 4.1 Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi.....	61
Tabel 4.2 Data Validasai Ahli Media.....	65
Tabel 4.3 Data Validasi Kecerdasan Linguistik.....	68
Tabel 4.4 Data Uji Coba Kelompok Kecil	71
Tabel 4.5 Data Uji Coba Kelompok Luas	72
Tabel 4.6 Masukkan Terhadap Media Gambar Audio Visual CD Interaktif	75

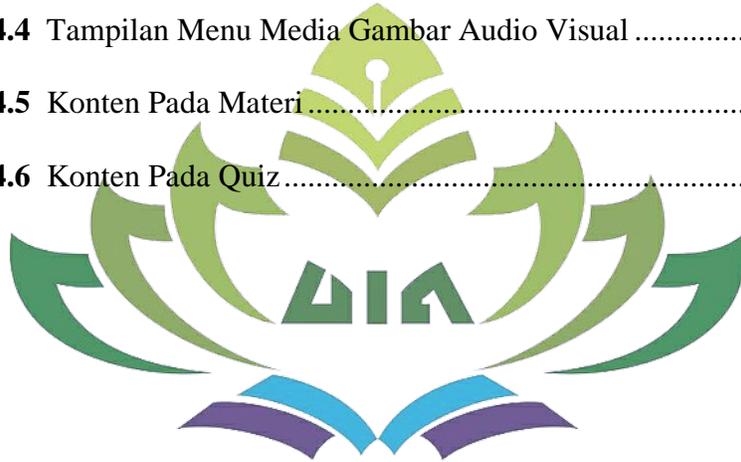
DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 4.1 Hasil Penilaian Ahli Materi	63
Grafik 4.2 Hasil Penilaian Ahli Media	67
Grafik 4.3 Hasil Penilaian Ahli Kecerdasan Linguistik.....	70
Grafik 4.4 Hasil Validasi Produk.....	74
Grafik 4.5 Perbandingan Persentase Uji Coba Skala Kecil dan Skala Luas	78



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Berfikir	44
Gambar 3.1 Langkah-langkah Penggunaan Metode R&D	47
Gambar 4.1 Cover Media Gambar Audio Visual CD Interaktif.....	58
Gambar 4.2 Tampilan Cover Icon Media Gambar Audio Visual CD Interaktif	59
Gambar 4.3 Revisi Produk	75
Gambar 4.4 Tampilan Menu Media Gambar Audio Visual	79
Gambar 4.5 Konten Pada Materi.....	81
Gambar 4.6 Konten Pada Quiz.....	87



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media gambar dapat meningkatkan kecerdasan linguistik pada Anak Usia Dini. Media gambar ini sangat menarik untuk dipakai di sekolah dan di terapkan media pembelajaran audio visual. Media gambar audio visual sangat efektif digunakan dibandingkan dengan media gambar berupa majalah yang ada di setiap sekolah. Karena media gambar audio visual ini dapat memasukkan benda yang besar bisa berubah menjadi kecil, sedangkan benda yang terkecil sekali pun bisa berubah menjadi besar.

Media gambar audio visual ini bisa memasukkan berbagai macam suara seperti binatang, dan kendaraan lainnya. Karena anak usia dini disebut dengan masa Golden Age, maka masa golden age berlangsung antara usia 0-6 tahun.

Pada masa golden age ini, otak anak berkembang sangat pesat sekali sehingga penting sekali stimulasi pendidikan diberikan di masa ini. Anak-anak akan mudah menyerap serta mempelajari berbagai informasi yang diberikan kepada anak usia dini.

Pendidik, baik guru di sekolah maupun orang tua di rumah, memiliki andil yang besar dalam mengoptimalkan berbagai kemampuan yang ada pada anak. Peran pendidik dalam mengoptimalkan kemampuan anak di masa emas ini adalah dengan penjelasan dari Undang-Undang No. 20

Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1, pasal 1, butir 14 dinyatakan bahwa “Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.¹

Berdasarkan isi dari pasal tersebut, salah satu bagian perlu dikembangkan pada diri anak melalui pendidikan kecerdasan. Anak yang selalu banyak bertanya, memperhatikan, dan membicarakan semua hal baik yang di dengar ataupun yang dilihat. Saat anak melihat suatu yang menarik perhatiannya, maka secara spontanitas anak akan langsung bertanya.

Rasa ingin tahu anak terhadap sesuatu yang ingin diungkapkan melalui dengan kata-kata yang disebut bicara. Bagi anak, masa ini dimana masa yang sangat menakjubkan, karena terjadinya pertumbuhan kosa kata pada anak yang sangat cepat. Media secara bahasa ialah dapat dilihat dari segi bahasa Latin *medius* secara harfiah yang berarti tengah, perantara, pengantar.²

Sedangkan menurut Gagne bahwa media ialah salah satu jenis komponen atau sumber belajar di dalam lingkungan pembelajaran dapat merangsang anak untuk belajar.³

¹Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1, pasal 1, butir 14, h.1.

²Soejono Dardjowodjojo, *Psiko Linguistik*. Yayasan Obor Indonesia, (Jakarta.2010), h.218.

³Hujair AH Sanaky, *Media Pengajaran*, (Yogyakarta: Kaubaka Dipantara, 2011), h.3.

Menurut Criticos, media merupakan komponen komunikasi, yaitu membawa pesan dari komunikator menuju komunikan.⁴ Multimedia interaktif adalah multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan sebagai pengguna, sehingga pengguna dapat memilih yang dikehendaki pada proses ke tahap berikutnya. Misalnya multimedia interaktif adalah media pembelajaran interaktif, dan aplikasi games.⁵

Menurut Hoard Gardern kecerdasan linguistik ialah kemampuan anak untuk menggunakan kata secara efektif, baik secara lisan maupun secara tulisan. Kecerdasan mencakup kepekaan terhadap arti kata, urutan kata, suara, ritme atau intonasi pada kata yang diucapkan. Menurut Amstrong kecerdasan linguistik ialah suatu kecerdasan dalam mengolah kata ataupun kemampuan menggunakan kata secara efektif maupun secara tulisan.⁶ Kecerdasan linguistik memiliki empat keterampilan, yaitu menyimak, membaca, menulis, dan berbicara. Dari beberapa teori di atas peneliti menyimpulkan bahwa media gambar ialah suatu perantara yang dapat menyampaikan isi atau informasi yang hendak disampaikan kepada seseorang untuk orang lain. Sedangkan pengertian kecerdasan linguistik ialah suatu kemampuan seseorang saat menggunakan kata-kata baik secara verbal ataupun non verbal secara efektif, baik secara lisan maupun secara tulisan. Oleh karena itu peneliti mencoba untuk menggunakan media

⁴Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Satu Nusa, 2010), h. 4.

⁵ Daryanto, *Media Pembelajaran Peranan Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2013), h. 51.

⁶Yuliani Nuraini Sujiono, Bambang Sugiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakarta, Indeks, 2013), h.55.

gambar audio visual yang dijadikan sebagai salah satu alat alternatif dalam mengembangkan kecerdasan linguistik anak.

Oleh sebab itu media gambar sangat penting digunakan untuk proses belajar di sekolah, sehingga saat menggunakan media gambar peserta didik dapat lebih memperhatikan benda atau hal-hal yang belum pernah dilihat yang berkaitan dengan pengetahuannya. Salah satu penerapan yang dapat digunakan untuk pengembangan atau pembuatan media pembelajaran interaktif yaitu macromedia flash. Software ini berbasis animasi vektor yang dapat digunakan untuk menghasilkan media gambar animasi” dapat digunakan sebagai alat media pembelajaran audio visual. Kelebihan dari pemanfaatan software macromedia flash ini dapat digunakan untuk membuat media gambar dengan tema binatang, praktis juga menarik sehingga pembelajaran pada materi ini bisa diterima pada anak. Media ini juga menggabungkan dan mensinergikan berbagai media yang berhubungan pada teks, grafis, gambar, animasi, musik, atau interaktivitas yang diprogram berdasarkan teori pembelajaran.

Keuntungan menggunakan media pembelajaran interaktif dibandingkan pada media lain adalah memungkinkan sisi untuk belajar mandiri, interaktivitas yang tinggi, meningkatkan daya ingat, serta lebih efisien dan efektif. Semua kecerdasan yang dimiliki seseorang dalam kadar yang tidak persis sama dapat dieksplorasi, ditumbuh kembangkan secara optimal. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan

Anak Usia Dini, ada beberapa indikator pencapaian yang harus dicapai dalam pendidikan bahasa pada anak usia di Taman Kanak-kanak Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung.

Secara rinci para ahli menyatakan bahwa tahap perkembangan pada bahasa anak terdiri dari perkembangan bahasa usia bayi, perkembangan bahasa masa kanak-kanak usia dini, serta perkembangan bahasa masa kanak-kanak menengah dan akhir. Dalam pembahasan ini peneliti akan memfokuskan pada perkembangan kecerdasan linguistik anak di Taman Kanak-kanak Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung (usia 5-6 tahun).

Penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini dapat menggunakan pembelajaran melalui cara pendekatan *Beyond Centers and Circle Time (BCCT)*, atau dalam bahasa Indonesianya ialah *Lebih Jauh Tentang Sentra dan Saat Lingkaran*. Pencetusnya adalah seorang ahli PAUD berkebangsaan Italia, yaitu Maria Montessori, yang memfokuskan kegiatan anak-anak di sentra-sentra untuk mengoptimalkan seluruh kecerdasan anak.⁷

Berdasarkan Pra Survey yang peneliti lakukan, dapat diketahui bahwa peserta didik kelompok B di Taman Kanak-kanak Assalam 2 Sukarame, sejauh ini guru menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah melalui media gambar, namun media gambar yang digunakan belum begitu menarik bagi anak. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media gambar audio visual supaya menjadi media yang menarik bagi anak untuk meningkatkan kecerdasan linguistik di kelompok

⁷Suyadi, *Ternyata Anaku Bisa Kubuat Genius*, (Jogjakarta: Power Book, 2009), h.249.

B. Berikut penulis sajikan data awal observasi peserta didik dalam kaitannya dengan kecerdasan linguistik di Taman Kanak-kanak Assalam 2 Sukarame.

Tabel 1.1

**DATA MAJALAH TEMA BINATANG DI TAMAN KANAK-KANAK
ASSALAM 2 SUKARAME BANDAR LAMPUNG**

JUDUL BUKU	GAMBAR
Judul : Majalah kita kreatif dan pintar matrik I program tahunan TK (Edisi 04) Penulis : Dra. Endang Susilowati Penerbit : CV. Media Utama	

Sumber: Hasil Observasi di Taman Kanak-kanak Assalam 2 Sukarame Tanggal 27 Oktober 2016.

Berdasarkan hasil pra survey pada Taman Kanak-Kanak Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung penggunaan media gambar audio visual belum digunakan, sehingga siswa pada Taman Kanak-Kanak Assalam 2 Sukarame banyak yang tidak fokus pada proses pembelajaran di sekolah. Berdasarkan temuan diatas maka Taman Kanak-kanak Assalam 2 Sukarame yang penulis sajikan dalam sebuah karya ilmiah berbentuk skripsi dengan judul “Pengembangan Media Gambar Audio Visual Dalam Meningkatkan Kecerdasan Linguistik Anak di Taman Kanak-kanak Assalam 2 Sukarame”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang yang telah diuraikan diatas, penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Anak tidak mau maju kedepan kelas
2. Media yang digunakan tidak menarik
3. Tidak fokus dalam pembelajaran
4. Sulit mengingat huruf
5. Sulit membedakan huruf

C. Pembatasan Masalah

Agar peneliti lebih terfokus, maka perlu adanya pembatasan masalah. Penelitian yang dilakukan akan dibatasi tentang pengembangan media gambar audio visual dalam meningkatkan kecerdasan anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung.

D. Rumusan Masalah

Menurut Wardi Bachtiar merumuskan definisi masalah sebagai kesengajaan atau kelainan dari semestinya atau dapat berupa pertanyaan yang memerlukan jawaban ilmiah.⁸

Berdasarkan pada batasan masalah tersebut, maka penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

⁸ Wardi Bachtiar, *Metodologi Penelitian Ilmu Dakwah*, (Logos wacana ilmu, Jakarta: 1999), h.43.

1. Bagaimana mengembangkan media gambar audio visual dalam meningkatkan kecerdasan linguistik kelompok B di Taman Kanak-kanak Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung?.
2. Bagaimana menghasilkan media gambar berupa audio visual untuk meningkatkan kecerdasan linguistik kelompok B di TK Assalam II Sukarame?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan penelitian adalah:

1. Untuk mengetahui manfaat media gambar audio visual dalam meningkatkan kecerdasan linguistik anak di Taman Kanak-kanak Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung.
2. Untuk menganalisis model media gambar audio visual dalam meningkatkan kecerdasan linguistik anak di Taman Kanak-kanak Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung.
3. Untuk mengetahui media gambar audio visual dapat meningkatkan kecerdasan linguistik anak di Taman Kanak-kanak Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung.

F. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Media gambar yang akan diadakan di Taman Kanak-kanak Assalam 2 Sukarame ini menggunakan CD interaktif. Namun peneliti mendesain media gambar audio visual ini sebagai alat bantu bagi guru kepada anak, sebagai media pembelajaran yang tidak membosankan.

Produk yang diharapkan dalam pengembangan media audio visual ini berupa:

1. CD interaktif ini dikemas dalam bentuk VCD
2. CD interaktif ini dibuat menjadi efektif dan efisien dalam pemenuhan kebutuhan peserta didik dalam meningkatkan kecerdasan linguistik.

Tabel 1.2: Menu-Menu Yang Akan Dihadirkan Dalam Media Gambar

TEMA	FUNGSI TEMA
Binatang	Anak dapat membedakan binatang yang hidup di darat, udara, dan laut.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat bagi siswa

1. Memberikan kegiatan pembelajaran yang atraktif
2. Anak belajar bersosialisasi dengan temannya
3. Anak dapat meningkatkan kecerdasan linguistik melalui media gambar.

Manfaat Bagi Guru

1. Meningkatkan kreativitas guru dalam menemukan model pembelajaran yang menyenangkan.
2. Meningkatkan peran guru dalam mendampingi anak melakukan kegiatan pembelajaran.
3. Guru akan lebih profesional dalam proses pendidikan.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran Pengertian media pembelajaran menurut Ega Rima Wati dalam bukunya media diartikan sebagai alat yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan untuk mencapai suatu tujuan dalam pembelajaran yang menyenangkan. Media adalah suatu sifat yang meyakinkan pesan agar dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audiens atau siswa supaya dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa.¹

Media audio visual ialah media yang dapat menampilkan unsur gambar atau suara bersamaan pada saat komunikasikan pesan dan informasi. Media gambar audio visual dapat mengungkapkan objek, peristiwa seperti keadaan yang sesungguhnya. Perangkat yang digunakan pada media audio visual adalah mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar.

¹ Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Kata Pena, 2016), h.2-3.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Arif S. Sadiman media pembelajaran mempunyai 3 fungsi sebagai berikut:

- 1) Mempertegas penyajian pesan agar selalu bersifat verbalistik (dalam bentuk tulisan maupun lisan).
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, daya indera, waktu, seperti obyek yang sangat besar, dan bisa digantikan dengan nyata, gambar, film bingkai, model, dan sebagainya.
- 3) Dengan cara menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi mampu mengatasi sikap anak yang pasif.²

Menurut Levie & Lentz di dalam buku Azhar Arsyad fungsi media pembelajaran ada 4 yaitu:

a) Atensi

Atensi merupakan fungsi inti, ialah menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi dengan isi pelajaran yang berkaitan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran.

b) Afektif

Afektif adalah media visual bisa dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika dalam belajar (membaca) teks yang bergambar.

c) Kognitif

Kognitif adalah media visual yang terlihat pada temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami, mengingat informasi, dan pesan yang terkandung dalam gambar.

d) Kompensatoris

Kompensatoris merupakan media pembelajaran dapat dilihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu pada siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks yang mengingatnya kembali.³

Dari beberapa fungsi media di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran akan membangkitkan motivasi yang baik dan rangsangan belajar karena media memiliki fungsi untuk membuat

²Arif S. Sadiman dkk, *Media Pendidikan Pengertian, Pemahaman, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), h.16.

³ *Op.cit*, h.16-17.

pembelajaran menjadi menarik, inovatif, dan dapat menggugah emosi, sikap siswa dalam memahami atau mengingatkan informasi, selain itu media juga dapat mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima isi pelajaran yang disajikan karena media dapat memberi pengalaman konkrit dan mempertinggi perhatian siswa untuk data ingat yang tinggi.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa manfaat yang perlu diketahui oleh guru, yaitu manfaat umum dan manfaat praktis. Untuk mengetahui manfaat tersebut, bisa dilihat melalui ulasan sebagai berikut:

- 
- a. Manfaat Umum
 - 1) Lebih menarik
 - 2) Materi jelas
 - 3) Tidak mudah bosan
 - 4) Siswa lebih aktif
 - b. Manfaat Praktis
 - 1) Meningkatkan proses belajar
 - 2) Memotivasi siswa
 - 3) Merangsang kepekaan
 - 4) Terjadinya interaksi langsung

4. Klasifikasi Media Pembelajaran

Terdapat lima model klarifikasi, yaitu menurut :

- 1) Wilbur Schramm
- 2) Gagne
- 3) Allen
- 4) Gerlach dan Ely
- 5) Ibrahim.

Menurut Schramm, media digolongkan menjadi media rumit, mahal, dan sederhana. Schramm juga mengelompokkan media menurut kemampuan daya liputan, yaitu:

- a) Liputan luas dan serentak seperti TV, radio, dan faksimile
- b) Liputan terbatas pada ruangan, seperti film, video, slide, poster audio tape;
- c) Media untuk belajar individual, seperti buku, modul, program belajar dengan komputer dan telepon.

Menurut Gagne, media diklarifikasi menjadi tujuh kelompok, yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara dan mesin belajar. Ketujuh kelompok media pembelajaran dikaitkan dengan kemampuannya untuk memenuhi fungsi menurut hirarki belajar yang dikembangkan, yaitu pelontar stimulus belajar, penarik minat belajar, misal perilaku belajar, memberi kondisi eksternal, menuntut cara berfikir, memasukkan ahli ilmu, menilai prestasi, dan pemberi umpan balik. Menurut Allen, ialah terdapat sembilan kelompok media, yaitu: visual diam, film, televisi, obyek tiga dimensi, rekaman, pelajaran terprogram, demonstrasi, buku teks cetak, dan sajian lisan.

Menurut Gerlach dan Ely, media dapat dikelompokkan berdasarkan ciri-ciri fisiknya atas delapan kelompok yaitu benda sebenarnya, presentasi verbal, presentasi grafis, pada gambar diam, gambar bergerak, rekaman suara, pengajaran terprogram, dan simulasi. Menurut Ibrahim, media dapat dikelompokkan berdasarkan ukuran dan kompleks tidaknya alat dan

perlengkapannya atas lima kelompok, yaitu media tanpa proyeksi dua dimensi, media tanpa proyeksi tiga dimensi, audio, proyeksi, televisi, video, dan komputer.

Dapat peneliti simpulkan bahwa klarifikasi media pembelajaran dari segi kemampuan daya liputan, dari segi kelompok, dari segi ciri-ciri dan berdasarkan ukuran merupakan media pembelajaran berupa film, tv, video, media dimensi, slide, buku, poster, audio proyek, dan komputer semua itu dapat dikaitkan dengan media gambar audio visual karena dari ciri-ciri media gambar audio visual ialah suatu media pembelajaran yang bisa dilihat dan didengarkan oleh anak.

Jadi peneliti menyimpulkan bahwa media gambar audio visual dapat dikaitkan dengan kecerdasan linguistik anak, karena media gambar audio visual sangat menunjang sekali pada proses pembelajaran dari segi melihat dan mendengar bagi peserta didik.⁴

5. Langkah-Langkah Pengembangan Media Pembelajaran

Arif Sadiman dan rekan-rekannya memberikan urutan langkah-langkah yang harus diambil dalam pengembangan program media menjadi 6 (enam) langkah sebagai berikut:

- a. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa
- b. Merumuskan tujuan intruksional (*intruactional objective*) dengan operasional dan khas
- c. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan

⁴ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2013), h.17-18.

- d. Mengembangkan alat pengukur keberhasilan
- e. Menulis naskah media
- f. Mengadakan tes dan revisi⁵

Secara umum media mempunyai kegunaan:

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra
- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar
- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, & kinestetik
- 5) Memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman & menimbulkan persepsi yang sama.

Kontribusi media pembelajaran menurut Kemp and Dayton:

- (a) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar
- (b) Pembelajaran dapat lebih menarik
- (c) Pembelajaran lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar
- (d) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek
- (e) Kualitas pembelajaran dapat di tingkatkan
- (f) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan dimana pun diperlukan
- (g) Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan

⁵ Muhammad Rohman, Sofan Amri, *Strategi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2013), h.122.

(h) Peran guru berubah ke arah yang positif⁶

6. Media Gambar

Media Gambar Media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual kedalam bentuk 2 dimensi sebagai curahan ataupun pikiran yang bermacam-macam seperti lukisan, potret, slide, film, stip, apoque proyektor.

Sedangkan menurut Dasiman media gambar ialah media yang paling umum dipakai, yang merupakan bahasa umum yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana saja. Media gambar merupakan peniruan dari benda-benda dan pemandangan dalam hal bentuk, rupa serta ukurannya relatif terhadap lingkungan. Hal ini dikarenakan peserta didik lebih menyukai gambar, apa lagi jika gambar di buat dan disajikan sesuai dengan persyaratan yang baik, maka akan tentu menambah semangat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Menurut Pamadhi, media ialah media untuk berkomunikasi dengan orang lain, mendorong anak untuk berbuat, dan mengikuti pola berfikir seperti gambar atau justru muncul ide baru dan mengunggah rasa. Sedangkan menurut Gerlach dikutip Sanjaya media secara umum meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan pada peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.

⁶ *Ibid*, h.130.

Menurut Gerlach & Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Dapat peneliti simpulkan bahwa media gambar anak usia dini ialah suatu alat yang digunakan oleh guru sebagai penyampai informasi kepada peserta didik agar menstimulus munculnya ide, pikiran maupun gagasan baru pada peserta didik. Perkembangan media awal mulanya hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar guru. Namun alat bantu yang dipakai adalah alat bantu visual, misal gambar, model, objek dan alat lain-lain yang dapat memberikan pengalaman konkret, motivasi belajar serta mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa. Namun sayang, karena terlalu memusatkan perhatian pada alat bantu visual yang dipakainya orang kurang memperhatikan aspek desain, pengembangan pembelajaran (*instruction*) produksi dan evaluasinya.⁷

Jadi yang dimaksud dengan media secara umum adalah suatu perantara yang dapat menyampaikan isi ataupun informasi yang hendak disampaikan dari seseorang kepada orang lain. Adapun yang dimaksud media gambar adalah media visual dasar atau media pandang berbentuk 2 dimensi yang dapat mengungkapkan fakta atau informasi. Dengan demikian, media gambar merupakan sarana yang dapat membantu proses

⁷Arief S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada), h.7.

belajar mengajar, sarana itu mencapai proses pembelajaran siswa dan dapat membuat pelajaran menarik dan relatif lebih mudah.

Media gambar membantu mendorong para peserta didik dan dapat membangkitkan minatnya pada pembelajaran, membantu mereka dalam mengembangkan kemampuan berbahasa, kegiatan seni, dan pertanyaan kreatif dalam bercerita, dramatisasi, bacaan, penulisan, melukis, menggambar, serta membantu mereka menafsirkan dan mengingat-ingat isi materi bacaan dari buku teks, oleh karenanya media gambar merupakan sumber terbaik untuk tujuan penelitian.⁸

Campbell dan Dickitston menjelaskan bahwa tujuan pengembangan kecerdasan linguistik adalah: (1) agar anak mampu berkomunikasi dengan baik lisan maupun tulisan dengan baik, (2) memiliki kemampuan bahasa untuk meyakinkan orang lain, (3) mampu mengingat dan menghafal informasi, (4) mampu memberikan penjelasan, serta (5) mampu membahas untuk bahasa itu sendiri. Henry Guntur Tarigan di dalam bukunya Strategi Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa bahwa menurut Stephen D. Krashen yang paling terkenal diantara mereka dan beliau adalah orang yang mengemukakan tuntutan paling kuat mengenai keyakinan tersebut dan di implikasi-implikasi pedagogisnya. Dalam "hipotesis pipa masck" atau intake hypotesis-nya yang terkenal itu, Krashen menuntut bahwa berbicara dan menulis tidaklah esensial bagi pemerolehan dan bahwa seseorang dapat memperoleh kompetensi dalam bahasa pertama atau bahasa kedua tanpa sama sekali menghasilkan sesuatu di dalamnya.⁹

Walaupun Karshen (dan beberapa riset, sama-sama sependapat mengenai sudut pandangnya itu) mengikuti bahwa pendirian mereka mengenai peranan penting kegiatan-kegiatan reseptif dalam proses pemerolehan bahasa hanyalah merupakan suatu hipotesis, tetap saja terdapat juga fakta-fakta yang kuat, fakta-fakta unggul yang memperkuat hipotesis ini. Fakta-fakta ini berasal dari tiga sumber.

⁸Nana Sudjana, *Media Pengajaran* (Bandung: CV. Sinar Baru, 1997), h.70.

⁹Henry Guntur Tarigan, *Strategi Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa*, (Bandung, Angkasa, 2009), h.21.

Dari beberapa teori diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa media gambar audio visual sangat baik untuk meningkatkan kecerdasan linguistik anak. Media gambar audio visual sangat mempengaruhi kecerdasan linguistik anak, karena di dalam media gambar audio visual terdapat suara dan gambar yang menarik bagi anak.

Jadi ketika anak tertarik dengan media gambar audio visul maka anak akan lebih fokus memperhatikan media gambar yang ditampilkan di hadapannya. Tanpa ia sadari kecerdasan linguistik akan semakin meningkat setiap kata demi kata yang terdengar oleh dirinya. Anak membutuhkan banyak kesempatan untuk berbicara. Selain memperoleh kosa kata dan tata bahasa, anak harus belajar untuk terlibat dalam komunikasi yang efektif dan tepat. Orang tua, pendidik serta orang dewasa dilingkungannya merupakan model bagi anak untuk mengembangkan kemampuan bahasanya melalui percakapan sehari-hari.

Pembelajaran disusun sehingga menyenangkan, menggembirakan, dan demokratis agar menarik anak untuk terlibat dalam setiap kegiatan pembelajaran. Anak tidak hanya duduk tenang mendengarkan ceramah gurunya, tetapi mereka aktif berinteraksi dengan berbagai benda dan orang dilingkungannya, baik secara fisik maupun mental.¹⁰

B. Audio Visual

¹⁰Slamet Suyanto, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005), h.128.

1. Pengertian Audio Visual

Audio visual merupakan salah satu media yang menampilkan unsur suara dan unsur gambar. Penggabungan kedua unsur inilah yang membuat media audio visual memiliki kemampuan yang lebih baik. Audio visual merupakan media yang terdiri atas media auditif atau mendengar dan visual atau melihat. Media audio visual merupakan alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menyampaikan sikap, pengetahuan, dan ide dalam materi pembelajaran. alat-alat yang termaksud dalam kategori media audio visual adalah televisi, video, atau VCD, serta sound dan film.

a. Ciri-ciri utama teknologi media audio visual adalah sebagai berikut:

- 1) Mereka biasanya bersifat linear
- 2) Mereka biasanya menyajikan visual yang dinamis
- 3) Mereka digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang/pembuatnya
- 4) Mereka merupakan representasi fisik dari gagasan real atau gagasan abstrak
- 5) Mereka dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif
- 6) Umumnya mereka berorientasi kepada guru dengan tingkat pelibatan interaktif murid yang rendah

b. Karakteristik Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual

- 1) Bersifat linear
- 2) Sesuai petunjuk penggunaan
- 3) Representasi fisik
- 4) Variatif

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual

- 1) Audio visual murni
 - a) Film bersuara
 - b) Video
 - c) Televisi

- 2) Audio visual tidak murni

Audio visual tidak murni ini sering disebut dengan audio visual diam plus suara, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam, seperti *sound slide* atau film bingkai suara.

d. Kelebihan Media video

- 1) Dapat menstimulus efek gerak
- 2) Dapat memberikan suara maupun warna
- 3) Tidak memerlukan keahlian khusus dalam penyajian
- 4) Tidak memerlukan ruangan gelap dalam penyajian

e. Kekurangan Media Video

- 1) Memerlukan peralatan khusus dalam penyajian
- 2) Memerlukan tenaga listrik
- 3) Memerlukan keterampilan khusus dan kerja tim dalam pembuatannya

2. Fungsi media pembelajaran berbasis audio visual

a. Fungsi edukatif

Fungsi edukatif ini dapat memberikan sebuah pengaruh yang bernilai pendidikan seperti mendidik siswa untuk berpikir kritis, memberikan pengalaman yang bermakna, serta mengembangkan dan memperluas cakrawala berpikir siswa.

b. Fungsi sosial

Fungsi sosial dari media pembelajaran audio visual ini adalah dapat memberikan informasi autentik dalam berbagai bidang kehidupan dan

konsep yang sama pada setiap orang. Sehingga hal tersebut dapat memperluas pergaulan, pengenalan, pemahaman tentang orang, cara bergaul, dan adat istiadat.

c. Fungsi ekonomis

Fungsi ekonomis dapat memberikan sebuah efisiensi dalam mencapai tujuan.

d. Fungsi budaya

Fungsi budaya dapat memberikan perubahan-perubahan dalam segi kehidupan manusia, dapat mewariskan serta meneruskan unsur-unsur budaya dan seni yang ada di masyarakat.

e. Penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual

- 1) Persiapan materi
- 2) Durasi media
- 3) Persiapan kelas
- 4) Tanya jawab

f. Cara pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual

- 1) Pengembangan berdasarkan objektivitas
- 2) Pengembangan berdasarkan program pengajaran
- 3) Pengembangan berdasarkan sasaran program
- 4) Pengembangan berdasarkan situasi dan kondisi
- 5) Pengembangan berdasarkan kualitas teknik

g. Kelebihan dan kekurangan media pembelajaran berbasis audio visual

1) Kelebihan video

Video memiliki beberapa kelebihan yang perlu untuk diketahui. Kelebihan dari video yang dimaksud diantaranya adalah sebagai berikut.

- a) Video bisa menarik perhatian untuk periode yang singkat dari rangsangan lainnya.
- b) Dengan alat perekam pita video, sebagian besar penonton dapat memperoleh informasi dari ahli atau spesialis.
- c) Demonstrasi yang sulit bisa dipersiapkan dan di rekam sebelumnya. Sehingga dalam waktu mengajar guru dapat memusatkan perhatian dan penyajiannya.
- d) Video bisa menghemat waktu dan rekaman dapat diputar berulang-ulang.
- e) Keras dan lemah suara dapat diatur dan disesuaikan bila akan disisipi komentar yang akan didengar.
- f) Guru dapat mengatur penghentian gerakan gambar. Maksudnya, kontrol sepenuhnya ditangan guru.
- g) Saat penyajian, ruangan tidak perlu digelapkan.

- 2) Kekurangan video
 - a) Perhatian audien sulit dikuasai, partisipasi mereka jarang dipraktikan.
 - b) Komunikasi yang bersifat satu arah harus diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain.
 - c) Tidak cukup mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna.
 - d) Peralatan yang mahal dan kompleks.¹¹

C. Media Pembelajaran Interaktif

1. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain-lain.¹²

Media interaktif berbasis komputer adalah media yang menuntut peserta didik untuk berinteraksi selain melihat maupun mendengarkan.¹³

Beberapa model media interaktif yaitu model drills , model tutorial, model simulasi dan model *instructional*.¹⁴

Media interaktif biasanya dikemas dalam CD interaktif, CD interaktif adalah merupakan salah satu hasil implementasi dari multimedia, dimana hampir

¹¹ *Ibid*, h.44-63.

¹² Daryanto, *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media.2013), h.51.

¹³ Rusman, Deni Kurniawan, Cepi Riyana, *Pembelajaran dan pemanfaatannya*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), cetakan ke 15, h.63.

¹⁴ *Ibid*, h.68

semua konten multimedia terdapat dalam satu keeping CD, yaitu berupa gambar, video, animasi, teks, dan audio.¹⁵

Proses merupakan hal terpenting dalam kegiatan belajar mengajar. Proses yang baik akan menentukan yang baik pula.

1. Sesuai dengan pendapat Vaughan multimedia adalah “berbagai kombinasi dari teks, grafik, suara, animasi, dan video yang disampaikan dengan menggunakan komputer atau alat elektronik lainnya”.
2. Rada berpendapat bahwa “multimedia merujuk ke perpaduan/sinkronisasi aliran media (*any synchronized media stream*)”.
3. Heinich, Molenda, Russell & Smaldino berpendapat, “multimedia merujuk kepada berbagai kombinasi dari dua atau lebih format media yang terintegrasi kedalam bentuk informasi atau program instruksi”. Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (*format file*) yang berupa teks, grafik, audio, dan interaksi dan digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi dari pengirim ke penerima pesan/informasi.

¹⁵Ahmad Musyaffak, *Cara aktif membuat CD interaktif*, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2014), h.1

2. Manfaat Multimedia Pembelajaran

- a. Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, elektron, dan lain-lain.
- b. Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah, seperti gajah, rumah, gunung, dan lain-lain.
- c. Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerja suatu mesin, beredarnya planet mars, berkembangnya bunga dan lain-lain.
- d. Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju, dan lain-lain.
- e. Menyajikan peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun, dan lain-lain.
- f. Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

3. Karakteristik Media Dalam Multimedia Pembelajaran

- a. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
- b. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
- c. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Selain memenuhi ketiga karakteristik tersebut, multimedia pembelajaran sebaiknya juga memenuhi fungsi sebagai berikut:

- 1) Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin
- 2) Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri
- 3) Memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang jelas dan terkendali¹⁶

4. *Macromedia Flash*

1) **Pengertian *Macromedia Flash***

Flash adalah salah satu program pembuatan animasi yang sangat handal. Kehandalan *flash* dibanding dengan program lain adalah dalam hal ukuran *file* dari hasil animasi yang kecil.¹⁷

2) **Keunggulan *Macromedia Flash***

- a. Memiliki ukuran *file* yang kecil dengan kualitas yang baik
- b. Kebutuhan *hardware* yang tinggi
- c. Dapat membuat *website*, CD-interaktif, animasi web, animasi kartun, kartu elektronik, iklan di web, presentasi cantik, membuat permainan, aplikasi web, dan *handphone*.

¹⁶ Daryanto, *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media.2013), h.52-54.

¹⁷Multimedia interaktif dalam proses pendidikan tersedia di <http://www.trainforfly.blogspot.com/>. Diakses pada tanggal 19 juni 2017

- d. Dapat ditampilkan di banyak media seperti web, CD-ROM, VCD, DVD, televisi, *handphone*, dan PDA.
- e. Hasil akhir *flash* memiliki ukuran yang lebih kecil (setelah *dipublish*)
- f. *Flash* dapat mengimpor hampir semua gambar dan *file-file audio* sehingga dapat lebih hidup.
- g. Animasi dapat dibentuk dan dikontrol
- h. Gambar flash tidak akan pecah walaupun di *zoom* beberapa kali karena gambar flash bersifat gambar vector
- i. Hasil akhir dapat disimpan dalam berbagai bentuk seperti *.avi*, *.gif*, *.mov*, maupun file dengan format lain.

3) **Membuat Media Pembelajaran Menggunakan Macromedia Flash**

Ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk membuka Program *macromedia flash* yaitu:

- 1) Klik *Start* kemudian sorot Program pilih *macromedia flash*
- 2) Klik pada *Shortcut* atau ikon *Microsoft PowerPoint* yang ada pada Desktop komputer anda. Setelah anda mengeksekusi atau memilih ikon *macromedia flash* maka akan tampil lembar kerja Program *macromedia flash*

4) **Perlengkapan Pemograman Dalam Macromedia Flash**

Di bawah ini merupakan keterangan dari kegunaan masing-masing komponen *Macromedia Flash 8 Profesional* secara detail

- (1) *Timeline* Untuk melihat ada atau tidaknya objek dalam bentuk *frame*. Dalam *Timeline* dapat juga membuat objek menjadi beberapa lapisan, yang disebut dengan *Layer*. Dalam *timeline* ada tiga cara memasukkan *frame* (*Insert Frame*) selanjutnya, yaitu:

- a) *Frame*: Menambahkan frame dengan isi yang sama dalam satu ruang lingkup frame sebelumnya.
 - b) *Keyframe*: Menambahkan frame dengan isi yang sama dalam ruang lingkup yang berbeda dari sebelumnya.
 - c) *Blank Keyframe*: Menambahkan frame dengan isi yang sama dalam ruang lingkup yang berbeda dari sebelumnya.
- (2) *Tools Panel* Berisi perangkat yang dapat digunakan dalam stage untuk menggambar, mewarnai, menggaris, dan sebagainya.
- (4) *Stage* merupakan tempat kerja yang dapat diisi layaknya secarik kertas, biasanya stage dapat digunakan dengan menggunakan *tool-tool* yang ada di dalam *Tools Panel*.
- (5) *Actions Script* atau suatu fasilitas tambahan dari *Flash* berupa action script atau listing program yang dapat kita gunakan untuk menambah interaktivitas suatu objek tombol ataupun gambar.

5) **Publishing**

Untuk menjadikan file ini bisa berjalan tanpa aplikasi flash, maka filenya harus dijadikan file beriekstensi.exe.

Caranya:

- 1) Klik menu *file > publish setting*
- 2) Lalu pada jendela yang muncul centang pada *windows projector*, dan juga klik *select publish desination* serta tempatkan di dalam folder media interaktif.
- 3) Kemudian klik tombol *publish*, tunggu hingga proses publish selesai. Setelah selesai klik tombol ok.
- 4) Setelah selesai, buka windows explorer dan buka folder master, maka akan tampak sebuah *file exe* dengan icin biru.

- 5) Untuk menjalankannya klik ganda *file exe* tersebut, maka aplikasi CD interaktif ini akan tampil.
- 6) Untuk tampilan tidak *full screen*, maka harus di tambahkan *ection script*. Ketik pada scane menu *intro layer background*
- 7) Lalu mengulang langkah publishing.¹⁸

D. Kecerdasan Linguistik

1. Kecerdasan Menurut Gardner

Kecerdasan adalah suatu kemampuan untuk memecahkan masalah atau menghasilkan sesuatu yang dibutuhkan dalam latar budaya tertentu. Berikut ini definisi kecerdasan menurut Gardner:

- a. Kecakapan untuk memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupannya.
- b. Kecakapan untuk mengembangkan masalah baru untuk dipecahkan.
- c. Kecakapan untuk membuat sesuatu atau melakukan sesuatu yang bermanfaat di dalam kehidupannya.¹⁹

Berdasarkan riset yang dilakukan oleh Gardner dan timnya, Gardner mendapatkan 7 kecerdasan. Pada individu normal, suatu kecerdasan ini tidak bisa berdiri sendiri, tetapi selalu berfungsi bersama-sama dengan kecerdasan yang lain. Ketujuh kecerdasan itu adalah sebagai berikut:

- 1) Kecerdasan musik
- 2) Kecerdasan gerakan badan
- 3) Kecerdasan logika matematika
- 4) Kecerdasan linguistik
- 5) Kecerdasan ruang
- 6) Kecerdasan antarpribadi
- 7) Kecerdasan Intrapribadi²⁰

Dari 7 kecerdasan menurut Gardner penulis tertarik meneliti tentang kecerdasan linguistik untuk dijadikan sebuah penelitian di Taman Kanak-kanak Assalam 2 Sukarame.

Kecerdasan linguistik ini terlihat dari kemampuan dan kepekaan seseorang dalam menggunakan bahasa. Seseorang yang memiliki

¹⁸ Daryanto, *op.cit*, h.9

¹⁹ Jamal Ma'mur Asmani, *Panduan Praktis Manajemen Mutu Guru PAUD*, (Yogyakarta: Diva Press, 2015), h.162-163.

²⁰ *Ibid*, h.175-178.

kecerdasan linguistik baik, akan memiliki kemampuan untuk menyusun dan memaknai arti kata yang kompleks. Contoh pemilik kecerdasan ini yang menonjol adalah TS. Elliot. Pada umur 10 tahun, dia sudah mampu menciptakan majalah sendiri dan menjadi distributor tunggal. Dalam waktu tiga hari dia berhasil menciptakan 3 nomor lengkap. masing-masing nomor berisi puisi, cerita petualangan, kolom gosip, dan humor.

Menurut Campbell kecerdasan verbal-linguistik yaitu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk berpikir dalam bentuk kata-kata dan menggunakan bahasa untuk mengekspresikan dan menghargai makna yang kompleks.

Menurut Lwin, menjelaskan bahwa terdapat beberapa alasan kecerdasan linguistik perlu dimiliki oleh setiap anak. Hal ini dikarenakan :

- 1) Kecerdasan linguistik dapat meningkatkan kemampuan membaca
- 2) Kecerdasan linguistik dapat meningkatkan kemampuan menulis
- 3) Kecerdasan linguistik dapat membangun pembawaan-pembawaan diri dan keterampilan linguistik umum
- 4) Kecerdasan linguistik dapat meningkatkan keterampilan mendengarkan.

Menurut Howard Gardner mengatakan bahwa, anak yang bisa mengolah kata dengan baik termasuk anak yang memiliki kecerdasan bahasa. Menurut Howard Gardner anak yang memiliki kecerdasan bahasa

punya kemampuan menceritakan atau menggambarkan sesuatu dengan kata-kata.²¹

Menurut John W. Santrock bahasa adalah suatu bentuk komunikasi entah lisan, tertulis atau isyarat yang berdasarkan pada suatu sistem dari simbol-simbol.

Dari beberapa teori diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa kecerdasan linguistik adalah suatu kecerdasan bahasa yang dimiliki setiap seseorang untuk berfikir dalam bentuk kata-kata dan menggunakan bahasa untuk mengekspresikan dirinya dalam bentuk verbal maupun non verbal.

Secara umum linguistik lazim diartikan sebagai ilmu bahasa atau ilmu yang mengambil bahasa sebagai objek kajian. Pakar linguistik disebut linguis. Namun, perlu dicatat kata linguis dalam Bahasa Inggris juga berarti “orang yang mahir menggunakan beberapa bahasa”, selain bermakna “pakar linguistik”. Seorang linguistik mempelajari bahasa bukan dengan tujuan untuk mahir menggunakan bahasa itu, melainkan untuk mengetahui secara mendalam mengenai kaidah-kaidah struktur bahasa, beserta dengan berbagai aspek dan segi yang menyangkut bahasa itu.²²

Kemampuan bahasa anak akan semakin baik jika terus menerus berhubungan dengan bahasa manusia lainnya. Dalam kemahiran berbahasa anak banyak meniru lawan bicaranya. Komunikasi dengan orang lain dapat menambah kata-kata baru dan cara mengkombinasikan kata-kata dalam pengetahuan bahasa mereka.²³

2. Pokok-Pokok Pikiran Yang Dikemukakan Gardner

Berikut ini pokok-pokok pikiran yang dikemukakan Gardner dalam penelitian yang dilakukannya:

²¹ Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), h.126-132.

²² Abdul chaer, *Psikolinguistik dalam kajian teoritik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), h.3- 4.

²³ Maimunah Hasan, *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*, (Yogyakarta: Diva Press, 2009), h.38.

- a. Manusia mempunyai kemampuan meningkatkan dan memperkuat kecerdasannya.
- b. Selain dapat berubah, kecerdasan juga dapat diajarkan kepada orang lain.
- c. Kecerdasan merupakan realitas majemuk yang muncul di bagian-bagian yang berbeda pada sistem otak atau pikiran manusia.
- d. Pada tingkat tertentu, kecerdasan ini merupakan suatu kesatuan yang utuh. Artinya, dalam memecahkan masalah atau tugas tertentu, seluruh macam kecerdasan manusia bekerja bersama-sama, kompak dan terpadu.

3. Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini

Kecerdasan linguistik adalah kecerdasan dalam mengolah kata atau kemampuan menggunakan kata secara efektif baik secara lisan maupun tertulis. Orang yang cerdas dalam bidang ini dapat berargumentasi, meyakinkan orang, menghibur atau mengajar dengan efektif lewat kata-kata yang diucapkannya.²⁴

Kecerdasan linguistik mengacu pada kemampuan untuk menyusun pikiran dengan jelas dan mampu menggunakan kemampuan ini secara kompeten melalui kata-kata untuk mengungkapkan pikiran-pikiran ini dalam berbicara, membaca, dan menulis.²⁵ Individu yang cerdas secara linguistik menonjol dalam berkata-kata, baik lisan maupun tulisan. Kecerdasan linguistik merupakan kemampuan yang sangat sensitif pada suara, irama, dan arti kata-kata serta keinginan yang kuat untuk

²⁴ Yuliani Nuraini Sujiono, Bambang Sugiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakarta: PT. Indeks, 2010), h.55.

²⁵ Tadzkirutul Musfiroh, *Materi Pokok Pengembangan Kecerdasan Majemuk* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), h.23.

mengekspresikan dalam bentuk tulisan. Perkembangan bahasa anak usia dini prasekolah berkembang sangat pesat. Oleh karena itu, salah satu karakteristik pada usia ini adalah usia bertanya, dimana anak sering kali mengajukan pertanyaan-pertanyaan tentang segala sesuatu yang ia lihat dan pikirkan, bahkan terkadang tidak mau berhenti bertanya bila jawaban yang diinginkan belum dijawab. Dengan bahasa, anak-anak dapat mengekspresikan apa yang ingin dikatakan dan diketahuinya tentang dunia sekitarnya. Pada usia prasekolah, kita akan dibuat kaget dengan kosakata-kosakata yang keluar dari anak usia prasekolah, orang tua terkadang merasa tidak mengajari anak kosakata tertentu, tetapi tiba-tiba anak bisa mengatakan kata-kata yang lebih dewasa dari usianya atau bertanya sesuatu yang sulit untuk dijawab dan di jelaskan pada anak. Misalnya bertanya tentang keberadaan Tuhan, bertanya tentang “kok bisa bayi ada di perut bunda?”. Perkembangan bahasa terkait erat dengan kecerdasan seseorang dan perkembangan memorinya, semakin banyak pertanyaan yang diajukan anak bisa menunjukkan bahwa anak tersebut termasuk anak yang cerdas anak dapat mengaitkan antara satu hal dengan hal lainnya sehingga muncul pertanyaan-pertanyaan yang diajukan.

Salah satu media yang dianggap efektif dalam penyampaian materi tentang linguistik pada anak usia pra sekolah adalah media gambar. Dengan media gambar, pesan atau materi akan tersaji dengan lebih baik dan menarik perhatian. Selain itu materi akan lebih mudah untuk diingat dan lebih mendalam kesannya, karena materi dapat dinikmati dengan panca

indera, khususnya indera penglihatan. Mardalis menyatakan “Pengetahuan dapat diperoleh manusia melalui panca indera, seperti mata melihat, telinga mendengar, hidung membaui, lidah mengecap serta kulit untuk merasakan halus kasarnya sesuatu”.

4. Pengertian Pemerolehan Bahasa

Pemerolehan bahasa diartikan sebagai periode seorang individu memperoleh bahasa atau kosa kata baru. Pemerolehan bahasa sangat banyak ditentukan oleh interaksi rumit antara aspek-aspek kematangan biologis, kognitif dan sosial.

Menurut Iskandarwassid dan Dadang Sunendar di dalam bukunya Strategi Pembelajaran Bahasa Slobin mengemukakan bahwa setiap pendekatan modern terhadap pemerolehan bahasa akan menghadapi kenyataan bahwa bahasa dibangun sejak semula oleh anak, memanfaatkan aneka kapasitas bawaan sejak lahir yang beraneka ragam dalam interaksinya dengan pengalaman-pengalaman dunia fisik dan sosial.

Disamping itu, anak memiliki kecerdasan bahasa yang lebih dari pada anak lainnya suka meniru bunyi-bunyi, bahasa, membaca, dan menulis, belajar dengan mendengar, dan berdiskusi secara efektif, memahami, meringkas, menginterpretasi dan menjelaskan, dan mengingatkan apa yang telah dibaca, selalu berusaha untuk meningkatkan penggunaan bahasa,

menciptakan bentuk-bentuk bahasa yang baru, bekerja dengan menulis atau menyukai komunikasi lisan.²⁶

- (a) Untuk melihat lebih jelas tentang ciri yang melekat pada orang yang memiliki kecerdasan linguistik dapat digambarkan sebagai berikut: senang membaca semua bentuk bacaan
- (b) senang mencoret-coret dan menulis ketika mendengar atau berbicara,
- (c) Selalu memaparkan pandangan-pandangan cemerlang dihadapan orang lain,
- (d) Senang teka-teki atau kata silang
- (e) Menyukai permainan dengan kata
- (f) Suka belajar bahasa daerah atau bahasa asing.²⁷

Awal perkembangan bahasa pada dasarnya dapat diartikan sejak mulai adanya tangisan pertama bayi, sebab tangisan bayi juga dapat dianggap sebagai bahasa bayi atau anak. Dengan menangis bagi anak dapat juga merupakan sarana mengekspresikan kehendak jiwanya.

Adapun penguasaan bahasa berikutnya secara berangsur anak akan mengikuti bakat serta ritme perkembangan yang dialami. Akan tetapi perkembangan tersebut akan dipengaruhi oleh lingkungan serta beberapa pendapat tentang fungsi bahasa:

a. William Stren dan Clara Stern

Ia berpendapat ada 3 fungsi bahasa bagi seseorang:

- 1. Aspek Ekspresi : Menyatakan kehendak dan pengalaman jiwa
- 2. Aspek Sosial : Untuk mengadakan komunikasi dengan orang lain
- 3. Aspek Intensional : Berfungsi untuk menunjukkan atau membanggakan sesuatu

²⁶ Muhammad Yaumi, Nurdin Ibrahim, *Pembelajaran Kecerdasan Jamak (Multi Intelegences) Mengidentifikasi dan Mengembangkan Multitalenta Anak*, (Jakarta, Kencana: 2016), h. 14.

²⁷ *Ibid*, h. 46.

b. Karl Buhler

Psikolog ini pun berpendapat ada tiga fungsi bahasa:

1. *Kundgabe* : (Pemberitahu) dorongan untk memberitahukan orang lain
2. *Auslosung* : (Pelepasan) dorongan kuat dari anak untuk melepaskan kata-kata sebagai hasil peniruannya dengan orang lain
3. *Dastellung* : (mengungkapkan) anak ingin mengungkapkan segala sesuatu yang menarik perhatiannya.

c. Jean Piaget

1. Bahasa egosentris : Melahirkan keinginan yang tertuju kepada dirinya sendiri.
2. Bahasa sosial : Untuk berhubungan dengan orang lain.²⁸

5. Tujuan Mengembangkan Kecerdasan Linguistik Anak Sejak Dini

- 1) agar anak mamapu berkomunikasi baik lisan maupun tulisan dengan baik
- 2) memiliki kemampuan bahasa untuk meyakinkan orang lain
- 3) mampu mengingat dan menghafal informasi
- 4) mampu memberikan penjelasan dan
- 5) mampu untuk membahas bahasa itu sendiri.²⁹

6. Stimulus Kecerdasan Linguistik

- a. Rangsangan kemampuan berbahasa
- b. Kemampuan berbicara
- c. Melakukan tanya jawab setiap selesai melakukan kegiatan, memperlihatkan gambar-gambar, mendengarkan kaset rekaman, dan menciptakan kesempatan untuk latihan menulis serta mencoret-coret
- d. Bermain tebak kata
- e. Berilah pensil dan kertas pada anak
- f. Katakan yang dilihat, dengar, atau rasakan dalam aktivitas sehari-hari
- g. Nyatakan yang anda pikirkan untuk dilakukan

²⁸ Abu Ahmadi, Munawar Sholeh, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: PT RINEKA CIPTA:2005), h.95-96.

²⁹ *op.cit*, h.185.

h. Melatih anak untuk menulis buku harian

i. Cinta buku, dan sebagainya.³⁰

Keterampilan berbicara merupakan aspek utama dan paling tampak dari kecerdasan verbal, kecerdasan linguistik yang sejati sebenarnya terdiri dari penguasaan berbagai komponen bahasa seperti sintaksis, semantik, fonik, dan pragmatik.

Orang-orang dengan keterampilan menggunakan dengan kata-kata dan artinya juga. Mereka mengembangkan kepekaan bahasa yang tajam dan dengan mudah dapat memanipulasi struktur dan sintaksisnya untuk menyesuaikan dengan setiap kebutuhan. Yang paling penting mereka menggunakan bahasa untuk mencapai tujuan komunikasi yang mereka inginkan.

Beberapa orang terkenal yang memiliki kemampuan ini adalah Sir Winston Churchill, Larry King, John F. Kennedy dan Martin Luther King. Kepribadian yang demikian dikenal dapat membangkitkan berbagai emosi hanya menggunakan keterampilan verbal mereka.³¹

Keterampilan membaca dan menulis mungkin dikembangkan secara terpisah, tetapi lebih sering keduanya berjalan seiring. Anda telah memahami bahwa membaca adalah mempelajari pola bunyi huruf ini memungkinkan anak yang menghadapi halaman teks tulis untuk menguraikan lambang dihadapannya.³²

³⁰ Jamal Ma'mur Asmani, *Panduan Praktis Manajemen Mutu Guru PAUD*, (Yogyakarta: Diva Press, 2015), h.192.

³¹ May Lwin, Adam Khoo, dkk, *Cara Mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasan*, (Yogyakarta: PT. Macanan Jaya Cemerlang, 2008), h. 11-12.

³² *Ibid*, h.14

Orang yang mempunyai kecerdasan linguistik tinggi mampu mempengaruhi orang lain hanya dengan gaya bahasa dan retorika saja. Gaya bahasa, tutur kata, gerak verbal, mimik yang pas ketika bicara, semua mengandung daya pikat yang luar biasa.³³

William Shakespeare memiliki suatu kemampuan luar biasa untuk menciptakan seluruh pertunjukan dan irama dengan kata-kata. Dia menulis dan, dalam beberapa hal, memproduksi dan bermain dalam sejumlah pertunjukan, termasuk *A Midsummer Night's Dream*, *The Merchant of Venice*, *King Richard II*, *King Henry IV* dan *The Two Gentlemen of Verona*.³⁴

7. Perkembangan Berbicara

Tugas pertama dalam komunikasi dengan orang-orang lain berupa pemahaman akan perkataan orang lain. Dalam setiap tahapan usia, anak-anak lebih dapat mengerti apa yang dikatakan orang lain dari pada mengutarakan pikiran dan perasaan-perasaan mereka sendiri dalam kata-kata. Hal ini tampak lebih jelas dalam masa bayi dari pada masa kanak-kanak.

Ekspresi muka pembicara, nada suara dan isyarat-isyarat tangan membantu bayi untuk mengerti apa yang dikatakan kepadanya. Rasa senang, marah, dan takut sudah dapat dimengerti sejak usia tiga bulan (12, 18).

Tugas kedua dalam komunikasi dengan orang lain adalah belajar bicara. Karena belajar bicara adalah tugas yang lama dan sulit, dan karena

³³ Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Neurosains*, (Yogyakarta: Rosda, 2013), h.126.

³⁴ *Op.cit*, h. 18.

bayi-bayi belum cukup matang untuk belajar hal yang sulit dan riwet ini selama tahun pertama, maka alam memberikan bentuk-bentuk pengganti komunikasi yang digunakan sampai mereka siap untuk bicara. Banyak bayi selama tahun pertama dan kedua, mencoba memberitahukan kebutuhan dan keinginannya dengan cara ini. bentuk-bentuk komunikasi ini dikenal sebagai “bentuk-bentuk prabicara”.

Kalau bentuk komunikasi prabicara ternyata memuaskan dan merupakan pengganti berbicara yang efektif, motivasi untuk belajar bicara akan melemah. Bayi akan terus menggunakan bentuk-bentuk komunikasi bayi bahkan sampai setelah ia sendiri mampu belajar bicara. Dalam pola belajar berbicara biasanya terdapat empat bentuk prabicara: menangis, berceloteh, isyarat, pengungkapan emosi.³⁵

Kemampuan manusia dalam menguasai bahasa berbeda-beda. Ada yang memiliki kualitas yang baik dan ada yang tidak, sesuai tingkat pengetahuan bahasa yang dimiliki. Al-quran menggambarkan perbedaan kualitas tersebut dengan memperlihatkan bahwa al-qur'an merupakan kitab dengan kualitas bahasa yang baik Untuk menguasai bahasa dengan baik, manusia harus menggunakan kemampuannya untuk mempelajari bahasa. Al-qur'an mengajarkan bahwa Allah mengajarkan manusia agar dapat menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi, baik bahasa lisan maupun tulisan. Qs. Al-alq ayat 1-5:

³⁵Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, (Jakarta, Erlangga), h.82-83.

أَقْرَأَ بِأَسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ٢ أَقْرَأَ وَرَبُّكَ
الْأَكْرَمُ ٣ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ٥

Artinya:

1. Bacalah dengan menyebut nama Tuhanmu yang menciptakan
2. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah
3. Bacalah, Tuhanmulah yang Maha Pemurah
4. Yang mengajarkan (manusia) dengan perantara kalam
5. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya

Qs. Al-fiil ayat : 1-5:

أَلَمْ تَرَ كَيْفَ فَعَلَ رَبُّكَ بِأَصْحَابِ الْفِيلِ ١ أَلَمْ يَجْعَلْ كَيْدَهُمْ فِي
تَضَلُّيلٍ ٢ وَأَرْسَلَ عَلَيْهِمْ طَيْرًا أَبَابِيلَ ٣ تَرْمِيهِمْ بِحِجَارَةٍ مِّنْ
سِجِّيلٍ ٤ فَجَعَلَهُمْ كَعَصْفٍ مَّاكُولٍ ٥

Artinya:

1. Apakah kamu tidak memperhatikan bagaimana Tuhanmu telah bertindak terhadap tentara bergajah?
2. Bukankah Dia telah menjadikan tipu daya mereka (untuk menghancurkan Ka'bah) itu sia-sia?,
3. dan Dia mengirimkan kepada mereka burung yang berbondong-bondong
4. yang melempari mereka dengan batu (berasal) dari tanah yang terbakar,
5. lalu Dia menjadikan mereka seperti daun-daun yang dimakan (ulat)

Qs. An-Nahl ayat: 103

وَلَقَدْ نَعْلَمُ أَنَّهُمْ يَقُولُونَ إِنَّمَا يُعَلِّمُهُ بَشَرٌ لِّلسَانِ الَّذِي يُلْحِدُونَ إِلَيْهِ
أَعْجَمِيٍّ وَهَذَا لِسَانٌ عَرَبِيٌّ مُّبِينٌ ١٠٣

Artinya:

103. Dan sesungguhnya Kami mengetahui bahwa mereka berkata: "Sesungguhnya Al Qur'an itu diajarkan oleh seorang manusia kepadanya (Muhammad)". Padahal bahasa orang yang mereka tuduhkan (bahwa) Muhammad belajar kepadanya bahasa 'Ajam, sedang Al Qur'an adalah dalam bahasa Arab yang terang.³⁶

Dengan bahasa, seseorang dapat menguasai hikmah dan ilmu pengetahuan . keterampilan menggunakan bahasa dikuasai secara berangsur-

³⁶ Latief Awaluddin, *Al-Qura'an Wanita Ummul Mukminin*, (OASIS TERRACE RECIDEN, Jakarta:2012, h. 279.

angsur. Kemajuan seseorang dalam mempelajari bahasa terlihat dari perkembangan kemampuan bahasa yang dimiliki.

E. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Pembelajaran interaktif media gambar ini akan menggunakan *Macromedia Flash* yang disimpan dalam *file extensi (exe)*. Media ini di desain sebagai alat bantu pembelajaran. Media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flsah* juga dapat digunakan guru pada saat kegiatan belajar-mengajar dengan panduan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPPH).

Pada media ini dimulai dari *cover* yang berisi judul dan identitas, lalu dilengkapi dengan menu interaktif dan tombol interaktif yang akan memudahkan penggunaannya untuk menggunakan media ini di dalam media juga akan ada materi gambar macam-macam binatang yang terdiri dari teks dan video interaktif serta simulasi *phet edu* selain itu dalam media ini dilengkapi dengan evaluasi menggunakan *I spiring*.

Media pembelajaran interaktif ini diharapkan nantinya akan menjadi media pembelajaran yang efektif, menarik dan praktis untuk digunakan serta dapat meningkatkan kecerdasasan linguistik melalui media gambar audio visual pada siswa kelas B Taman Kanak-kanak Assalam 2 Sukarame. Pada media ini bukan hanya menjelaskan materi mengenalkan bintang yang hidup di darat, laut, dan udara saja. Tetapi melalui CD interaktif ini siswa kelompok B khususnya dapat mudah memahami pembelajaran yang akan diberikan oleh gurunya.

Media ini diharapkan dapat membangkitkan minat belajar siswa karna dilengkapi dengan desain dan tampilan yang menarik juga lahan percobaan secara langsung.

Maka peneliti mendapatkan sumber referensi media gambar CD interaktif dari situs <https://www.youtube.com/watch?v=fECZQz-uRzw>, kemudian ada sebagian yang di perbaharui, dan akan dijadikan sebagai bahan media pembelajaran untuk peneliti lakukan di dalam sebuah penelitian yang ada di Taman Kanak-kanak Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung.³⁷

F. Kerangka Berfikir

Berdasarkan latar belakang masalah dan pandangan teoritis yang telah dikemukakan bahwa media pembelajaran dalam suatu proses pembelajaran, unsur yang sangat penting.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar. Selain itu media juga dapat membantu meningkatkan pemahaman, menyajikan materi dengan menarik dan terpercaya. Memudahkan penafsiran materi, dan memadatkan informasi.

Media pembelajaran harus mudah digunakan dan harus menarik agar merangsang pengguna tertarik menjelajah seluruh program, sehingga

³⁷ Pengenalan nama hewan interaktif multimedia “<https://www.youtube.com/watch?v=fECZQz-uRzw/> diakses 22 Juni 2017, pukul 20.15 wib.

seluruh materi pembelajaran yang terkandung di dalamnya dapat terserap dengan baik. Materi yang terkandung di dalamnya harus di sesuaikan dengan kebutuhan pengguna, sesuai dengan kurikulum dan mengandung banyak manfaat.



Gambar 2.1 kerangka berfikir

Dari bagan diatas dijelaskan bahwa pada pengembangan media gambar melalui pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kecerdasan linguistik pada anak, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menyampaikan materi secara nyata dan interaktif pada pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Sehingga perlu dikembangkan media gambar melalui pembelajaran interaktif dengan menggunakan *macromedia flash*. Dan setelah melakukan validasi yaitu validasi ahli materi, validasi ahli desain, validasi ahli kecerdasan linguistik di Taman Kanak-kanak Assalam 2 Sukarame kelompok B, dan di uji respon kepada siswa

maka dihasilkan media gambar melalui pembelajaran interaktif menggunakan *macromedia flash* yang siap pakai.





BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development), yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.¹ Penelitian ini harus menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan.

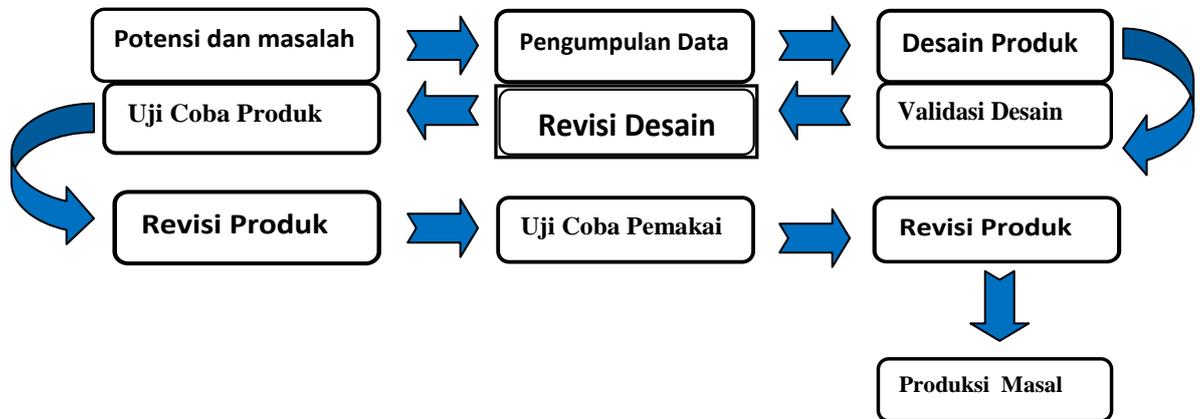
Penelitian dilakukan guna mengembangkan media gambar audio visual di Taman Kanak-kanak Assalam 2 Sukarame. Media ini juga dapat digunakan untuk guru dalam menyampaikan informasi-informasi pada peserta didik. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelompok B1 di Taman Kanak-kanak Assalam 2 Sukarame tahun 2017-2018.

B. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian pengembangan berpedoman dari desain penelitian pengembangan bahan instruksional oleh Borg and Gall. Produk yang dihasilkan berupa media gambar audio visual di Taman Kanak-kanak Assalam 2 Sukarame yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk siswa dalam meningkatkan kecerdasan linguistik yang berimplikasi terhadap kemajuan media pembelajaran di Taman Kanak-kanak Assalam 2 Sukarame.

¹ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta 2013), h.297.

Prosedur yang dilakukan penulis seperti pada gambar 3.1 berikut:



Gambar 3.1 Langkah-langkah penggunaan metode (R&D)²

Pada penelitian ini peneliti menggunakan model *Borg and Gall*. Penelitian dan pengembangan ini dibutuhkan sepuluh langkah pengembangan untuk menghasilkan produk akhir yang siap untuk diterapkan dalam lembaga pendidikan. Tetapi, penulis membatasi langkah-langkah penelitian pengembangan dari sepuluh langkah menjadi tujuh langkah dikarenakan faktor keterbatasan tenaga, dana, dan waktu.³ Sehingga langkah-langkah penelitian menurut Sugiyono tidak dilaksanakan semua.⁴ Model ini memiliki langkah-langkah pengembangan yang sesuai dengan penelitian pengembangan pendidikan yaitu penelitian yang menghasilkan atau mengembangkan produk tertentu dengan melakukan beberapa uji ahli seperti uji ahli materi, uji ahli media, uji ahli kecerdasan linguistik. Dalam peneliti dan pengembangan ini dibutuhkan tujuh langkah

² *Ibid*, hal 298.

³ Sugiono, Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D (Bandung, Alfabeta, 2011)h.207.

⁴ Fisika Komala Sari, Farida, M, Syazali Sari, “ Pengembangan Media Pembelajaran (Modul) Berbantuan Geogebra Pokok Bahasa Turunan, “*Al-Jabaar: Jurnal Pendidikan Matematika: Jurnal Pendidikan Matematika* 7 no 2 (2016): 135.

pengembangan untuk menghasilkan produk akhir yang siap untuk diterapkan dalam lembaga pendidikan. Produk akhir dari penelitian pengembangan ini adalah media gambar audio visual.

1. Potensi dan Masalah

Kegiatan awal sebelum melakukan pengembangan terhadap media gambar audio visual adalah analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan berupa observasi awal dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada saat peneliti melaksanakan kegiatan wawancara pada tanggal 27 Oktober 2016.

Potensi dalam penelitian dan pengembangan ini adalah pada Taman Kanak-kanak Assalam 2 Sukarame memiliki fasilitas berupa media gambar secara manual.

Potensi dalam penelitian dan pengembangan ini adalah masih kurangnya media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kecerdasan linguistik. Masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah sedikitnya media gambar CD interaktif untuk meningkatkan kualitas belajar siswa, sehingga diperlukan pengembangan media gambar CD interaktif dalam meningkatkan kecerdasan linguistik menggunakan *macromedia flash*.

2. Pengumpulan Data

Setelah ditetapkan materi yang akan dikemas dalam media gambar CD interaktif, tahap selanjutnya adalah pengkajian perangkat pembuatan media. Dalam pembuatan media gambar CD interaktif digunakan perangkat keras dan perangkat lunak sebagai berikut:

1) Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan untuk membuat media ini adalah

a. 1 unit laptop spesifikasi sebagai berikut:

- (1) *Prosesor Intel Core 2 Duo 2,00 Ghz*
- (2) *RAM 2 GB*
- (3) *Hardisk minimal 120 GB*
- (4) *VGA card minimal 1 GB*
- (5) *Monitor 256 colour dengan resolusi 1366 x 768*
- (6) *Sistem operasi Windows 7 Ultimate*
- (7) *CDR/RW*
- (8) *Keping CD*
- (9) *Speaker aktif*

2) 1 *flashdisk* minimal 4 GB

3) Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran ini adalah:

- | | |
|--------------------------------|---------------------------------------|
| a. Sistem Operasi | : <i>Microsoft Windows 7 Ultimate</i> |
| b. <i>Software burning VCD</i> | : <i>Macromedia Flash Pro 8</i> |
| c. <i>Software</i> | : <i>Nero 7 Essential</i> |
| d. <i>Software</i> | : <i>Adobe Photoshop</i> |
| e. <i>Software</i> | : <i>Adobe Audition</i> |
| f. <i>Software</i> | : <i>Microsoft Office</i> |

3. Desain Produk

Setelah mengumpulkan informasi, selanjutnya penulis membuat prodak awal media CD interaktif yang akan digunakan di sekolah Taman Kanak-kanak Assalam 2 sukrame sehingga dapat bermanfaat bagi pihak sekolah maupun siswa.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam pembuatan media gambar CD interaktif ini adalah sebagai berikut:

- a. Menentukan tema
- b. Membuat rancangan media
- c. Persiapan media audio visual:

1. Buka aplikasi
2. Masukkan gambar binatang
3. Masukkan suara ke dalam aplikasi
4. Lalu uji coba hasil yang telah terjadi

4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan suatu proses atau kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk media gambar audio visual sudah dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien dalam hal proses belajar mengajar di sekolah. Validasi ini dikatakan sebagai validasi rasional, karena validasi ini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta yang ada di lapangan. Pada tahapan validasi desain produk awal di konsultasikan kepada tim ahli yang terdiri dari ahli desain, ahli media, dan ahli kecerdasan linguistik.

Tabel 3.1 Daftar tim validasi produk

No.	Nama	Bidang Keahlian
1	Kanada Komariyah, M.Pd	Ahli Materi
3	Hi. Moh. Muhsin, M.Pd	Ahli Media
4	Dr.Nasir, M.Pd	Ahli Kecerdasan Linguistik

5. Revisi Desain

Setelah desain produk divalidasi oleh ahli desain, maka dapat diketahui kelemahan atau kekurangan dari media gambar CD interaktif pada produk yang lebih baik dan efektif.

6. Uji Coba Produk

Uji coba produk merupakan bagian penting dalam penelitian dan pengembangan yang dilakukan setelah rancangan produk selesai. Uji coba produk yang di maksud untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat efektivitas, efesiensi, atau daya tarik dari produk yang dihasilkan. Untuk uji coba produk yang dilakukan dengan cara uji kelompok kecil, dan uji coba lapangan.

7. Revisi Produk

Setelah desain produk divalidasi oleh ahli desain, ahli media dan ahli linguistik, maka dapat diketahui kelemahan dari produk tersebut. Kelemahan tersebut kemudian diperbaiki untuk menghasilkan produk yang lebih baik lagi.

C. Jenis Data

Jenis data yang diperoleh dari hasil penelitian ini ialah data kualitatif yang berupa data kemenarikan dan kelayakan produk, kemudian diubah menjadi data kuantitatif yang berupa data angka dari skor nilai kemenarikan dan kelayakan produk.

D. Instrumen Pengumpulan

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data ialah menggunakan lembar validasi dan lembar angket.

Lembar validasi digunakan untuk mengetahui apakah media gambar audio visual dan instrumen yang telah dirancang valid atau tidak.

1. Lembar validasi ahli materi

Lembar ahli materi berisi kriteria penilaian kualitas isi, kebahasaan, keterlaksanaan, tampilan visual, aspek suara, kemudahan pengguna.

2. Lembar validasi ahli media

Lembar validasi ahli media berisi kriteria penilaian kualitas isi, kebahasaan, keterlaksanaan, tampilan visual, aspek suara, kemudahan penggunaan.

3. Lembar validasi ahli kecerdasan linguistik

Lembar validasi kecerdasan linguistik berisi kriteria penilaian perkembangan pada anak di Taman Kanak-kanak Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung.

E. Teknik Pengumpulan Data Dan Analisis

1. Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari kuesioner (angket) dan dokumentasi.

a. Kuesioner (Angket)

Pada teknik ini penelitian memberikan angket menggunakan skala likert kepada ahli materi, ahli media, dan ahli kecerdasan linguistik kepada guru di Taman Kanak-kanak Assalam 2 Sukarame.

b. Dokumentasi

Penelitian melakukan pengumpulan data berupa dokumentasi yang berisi foto-foto tentang media gambar CD interaktif yang dikembangkan pada sekolah Taman Kanak-kanak Assalam 2 Sukarame



2. Analisa Data

a. Validasi Instrumen

Validasi instrumen dilakukan oleh guru dan siswa Taman Kanak-Kanak Assalam 2 Sukarame. Instrumen untuk para ahli di validasi oleh Ibu Nurpiyah, S.Pd.I

b. Validasi Produk

1) Validasi pada guru dan siswa, ahli materi, ahli media, dan ahli linguistik .

2) Mengubah hasil penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli linguistik .

a. yang masih dalam bentuk huruf di ubah menjadi skor dengan ketentuan yang dapat dilihat pada tabel 3.1

Tabel 3.2 Aturan Pemberian Skor⁵

Kategori	Skor
SS (Sangat Setuju)	5
ST (Setuju)	4
RG (Ragu-ragu)	3
TS (Tidak Setuju)	2
STS (Sangat Tidak Setuju)	1

⁵ Sugiono, op.cit, h.94-95.

Kemudian dengan teknik pengumpulan data angket, maka instrumen tersebut misalnya diberikan kepada 100 orang siswa yang diambil secara random. Dari 100 orang siswa setelah dilakukan analisis misalnya:

25 orang menjawab SS

40 orang menjawab ST

5 orang menjawab RG

20 orang menjawab TS

10 orang menjawab STS

Jumlah skor ideal (kriterium) untuk seluruh item = $5 \times 100 = 500$ (Seandainya semua menjawab SS). Jumlah skor yang diperoleh dari penelitian = 350. Jadi berdasarkan data itu maka tingkat persetujuan terhadap metode kerja baru itu = $(350 : 500) \times 100\%$
= 70% dari yang diharapkan (100%).

- b. Menghitung persentase kelayakan dari setiap-setiap aspek dengan rumus:

Rumus Skala Likert⁶

$$P = \frac{S}{N} \times 100 \%$$

⁶Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara 2012), h.298.

Keterangan:

P = Presentase Ideal

S = Jumlah Komponen Hasil Penelitian

N = Skor maksimal

- c. Skor dan data intervalnya dapat dianalisis dengan menghitung presentase berdasarkan skor setiap jawaban dari responden dengan rumus berikut:⁷

$$P = \frac{S}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Presentase Ideal

S = Jumlah Komponen Hasil Penelitian

N = Skor maksimal

- d. Mengubah skor rata-rata yang diperoleh menjadi nilai kualitatif yang sesuai dengan kriteria penilaian pada tabel 3.3

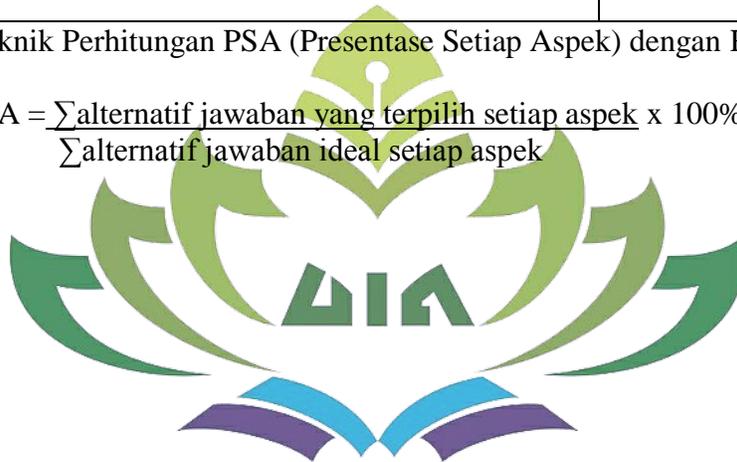
⁷ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara 2012), h.298.

Tabel 3.3 Skala Kelayakan Media Gambar Audio Visual⁸

Skor Kelayakan Media Gambar Audio Visual	Kriteria
80%-100 %	Baik Sekali
66%-79 %	Baik
56%-65 %	Cukup
40%-55 %	Kurang
30%-39 %	Gagal

Teknik Perhitungan PSA (Presentase Setiap Aspek) dengan Rumus:

$$PSA = \frac{\sum \text{alternatif jawaban yang terpilih setiap aspek}}{\sum \text{alternatif jawaban ideal setiap aspek}} \times 100\%$$



⁸ *Ibid*, h.281.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian Pengembangan

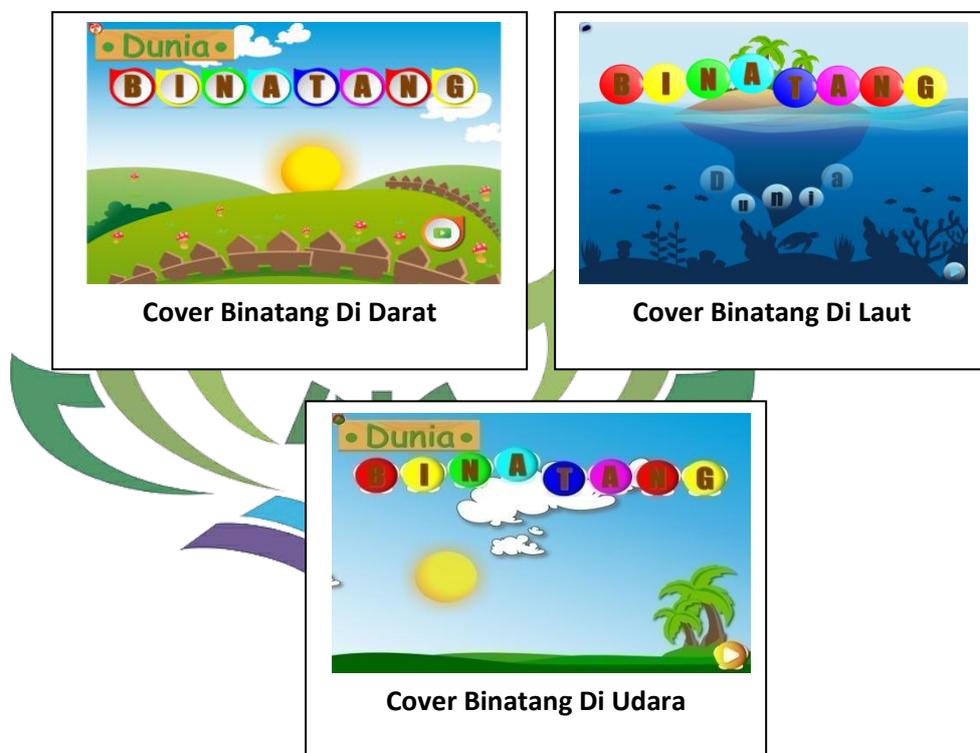
1. Produk Media Gambar audio visual CD Interaktif

Hasil penelitian yang pertama adalah telah dikembangkannya media gambar audio visual dalam meningkatkan kecerdasan linguistik di Taman Kanak-kanak Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung. Media gambar ini dikemas dalam bentuk CD interaktif yang berisi media pembelajaran dengan tema binatang yang hidup di darat, udara, dan laut.

Proses pembuatan dan pengembangan media gambar audio visual dimulai dari mengumpulkan bahan-bahan untuk pembuatan media CD interaktif. Dalam proses pengembangan produk ini, penulis mengumpulkan beberapa materi untuk dikembangkan di Taman Kanak-kanak Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung. Kemudian menyeleksi media-media tersebut untuk mengembangkan kecerdasan linguistik anak. pada proses ini penulis tidak serta merta meniru media gambar tersebut, melainkan mengidentifikasi media gambar tersebut dapat meningkatkan kecerdasan linguistik anak.

Setelah mereka-reka kerangka media gambar audio visual, penulis membuat media gambar audio visual ini melalui aplikasi *macromedia flash* untuk membuat media CD interaktif. Kemudian

penulis mulai membuat beberapa desain melalui aplikasi *macromedia flash* untuk mengisi materi gambar binatang yang hidup di darat, udara, dan laut, selain itu juga media pembelajaran ini akan dibuat semenarik mungkin untuk meningkatkan kecerdasan linguistik anak di kelompok B. Contoh tampilan cover media gambar audio visual CD interaktif dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.1 Cover Media Gambar Audio visual CD interaktif

Media gambar audio visual CD interaktif di Taman Kanak-kanak Assalam 2 Sukarame, dalam tahap pembuatannya terdapat kendala-kendala, baik dari segi penulisan, *background*, icon, sehingga harus mengalami beberapa perubahan untuk membuat tampilan yang begitu menarik. Kesulitan dalam pembuatan media gambar audio

visual CD interaktif adalah pemilihan jenis warna, *back sound*, pemilihan binatang, *icon*, dan *background*.

Adapun tampilan *icon* pada *cover* media gambar audio visual CD interaktif sudah mengalami revisi, sesuai dengan masukan dari pembimbing dan ahli desain adalah sebagai berikut:



Gambar 4.2 Tampilan *cover icon* media gambar audio visual CD interaktif

Peneliti mengembangkan kecerdasan linguistik anak melalui media gambar audio visual untuk menjadi lebih mudah bagi anak saat

menerima pembelajaran tersebut. Penulis terinspirasi untuk membuat media gambar audio visual ini karena di Taman Kanak-kanak Assalam 2 Sukarame belum menggunakan media pembelajaran melalui CD interaktif.

2. Validasi Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ahli materi, ahli media, dan ahli kecerdasan linguistik di validasi terlebih dahulu oleh dosen ahli yaitu Kanada Komariyah, M.Pd yang hasilnya semua pertanyaan valid untuk digunakan.

3. Penilaian Kelayakan Produk

Penilaian kelayakan produk media gambar audio visual CD interaktif pada Taman Kanak-kanak Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan ahli kecerdasan linguistik di Taman Kanak-kanak Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung. Dimana masing-masing penilaian akan mengisi angket lembar penilaian yang akan diberikan validator media gambar audio visual CD interaktif sebagai bahan evaluasi bagi penulis untuk melakukan revisi, sehingga dapat diperoleh hasil yang maksimal.

Berdasarkan lembar angket yang telah diisi, maka tahap selanjutnya adalah menghitung skor rata-rata dari setiap kriteria penilaian yang telah diberikan oleh masing-masing validator (penilai) dan juga menghitung persentase keidealan produk media gambar

audio visual CD interaktif. Hasil akhir dari data tersebut dituangkan pada sebuah tabel yang terdiri dari kolom indikator penilaian, materi, skor, rata-rata peraspek dan presentase

a. Validasi Ahli Materi

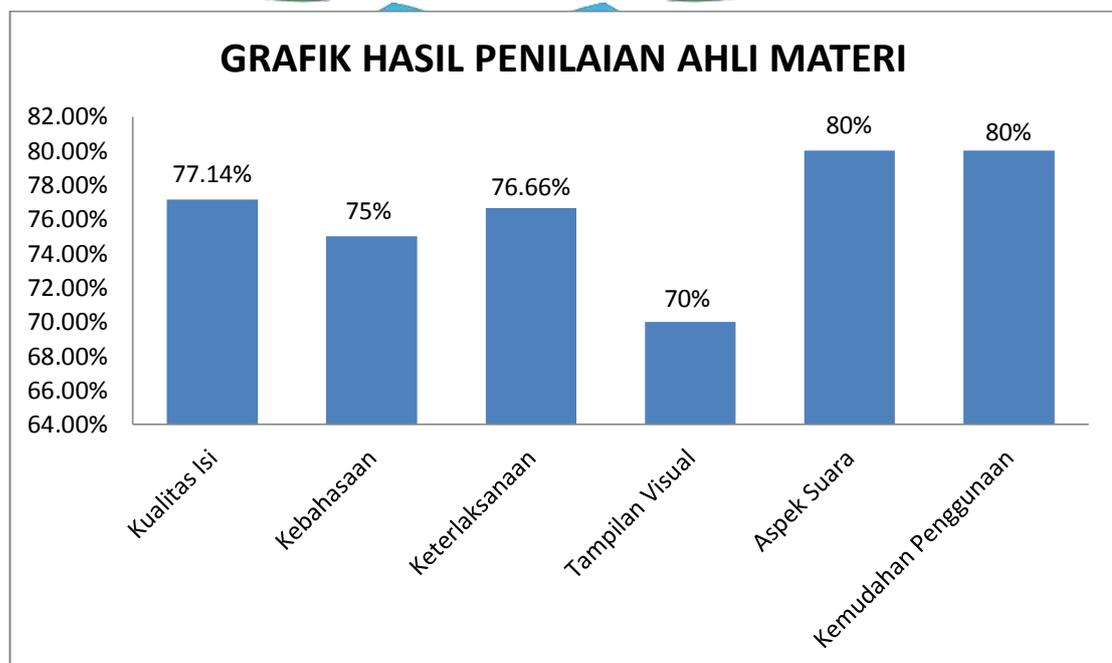
Validasi ahli desain dilakukan dengan mengisi lembar angket penilaian yang terdiri dari 6 aspek penilaian, yaitu kualitas isi, kebahasaan, keterlaksanaan, tampilan visual, aspek suara, kemudahan penggunaan. Untuk materi di validasi dilakukan oleh satu ahli yaitu Ibu Kanada Komariyah, M.Pd

No	INDIKATOR PENILAIAN	MATERI	Σ per Aspek (S)	PSA
1	Kualitas Isi	1. Kebenaran isi dari sudut pandang ilmu	4	77,14%
		2. Kebenaran konsep	4	
		3. Informasi dan animasi memberikan pengetahuan baru	4	
		4. Simulasi sesuai dengan materi gerak lurus	4	
		5. Informasi sesuai dengan perkembangan zaman	3	
		6. Kesesuaian contoh dengan materi	4	
		7. Evaluasi yang digunakan baik untuk menguji kemampuan	4	
2	Kebahasaan	8. Bahasa yang digunakan komunikatif	4	75%

		9. Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda	3	
		10. Kalimat yang digunakan mudah dipahami	4	
		11. Konsistensi penggunaan istilah, simbol, nama ilmiah/ bahasa asing	4	
3	Keterlaksanaan	12. Kemenarikan sajian video	3	76,66%
		13. Kemudahan penggunaan simulasi	3	
		14. Kesesuaian durasi dengan daya konsentrasi	4	
		15. Kesesuaian evaluasi dengan materi	4	
		16. Dapat digunakan secara individual maupun kelompok	5	
		17. Efektivitas media	4	
4	Tampilan Visual	18. Kejelasan penggunaan huruf	4	70%
		19. Kesesuaian ilustrasi dengan materi	3	
5	Aspek Suara	20. Kualitas suara	4	80%
		21. Kejelasan suara	4	
		22. Volume suara	4	
		23. Kesesuaian musik	4	
6	Kemudahan Penggunaan	24. Pengoperasian media	3	80%
		25. Kepraktisan media	5	
	Total		96	458,80%
	Rerata Skor		3,84	76,47%
	Keterangan		Baik	

Tabel 4.1 Hasil Penilaian Valaidasi Ahli Materi

Berdasarkan tabel 4.1 penilaian oleh validasi ahli materi diatas diketahui pada aspek 1 tentang kualitas isi mendapat persentase kelayakan 77,14%, pada aspek 2 tentang kebahasaan persentase kelayakan 75%, pada aspek 3 tentang keterlaksanaan mendapatkan persentase kelayakan 76,66%, pada aspek 4 tentang tampilan visual mendapatkan persentase kelayakan 70%, pada aspek 5 tentang aspek suara mendapatkan persentase kelayakan 80% dan pada aspek 6 tentang kemudahan pengguna mendapatkan persentase kelayakan 80%. Jumlah skor total untuk penilaian ahli materi sebesar 96 dengan 25 kriteria penilaian. Rata-rata penilaian validator ahli materi yaitu 3,84 dengan persentase kelayakan sebesar 76,47%. Data dari analisis hasil penilaian ahli materi dapat dilihat pada gambar 4.1

**Grafik 4.1 Hasil Penilaian Ahli Materi**

Dari grafik diatas menunjukkan penilaian validator ahli materi penilaian aspek 1 kualitas isi mendapatkan persentase 77,14% dengan kategori “Baik”, penilaian aspek 2 tentang kebahasaan mendapatkan persentase 75% dengan kategori “Baik”, penilaian aspek 3 tentang keterlaksanaan mendapatkan persentase 76,66%, penilaian aspek 4 tentang tampilan visual mendapatkan persentase 70% dengan kategori “Baik”, penilaian aspek 5 tentang aspek suara mendapatkan persentase 80% “Sangat Baik”, dan penilaian 6 tentang kemudahan penggunaan mendapatkan persentase 80% “Sangat Baik”.

b. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media gambar mencakup 6 aspek penilaian yaitu, aspek kualitas isi, kebahasaan, keterlaksanaan, tampilan visual, aspek suara, kemudahan penggunaan dengan jumlah seluruh pertanyaan dari seluruh aspek adalah 16 pertanyaan, penilaian ini kemudian di nilai oleh ahli, untuk penilaian media dilakukan oleh satu ahli yaitu Bapak Hi. Moh. Muhdir, M.Pd. Hasil validasi ahli media disajikan oleh tabel 4.2 Ahli media Gambar

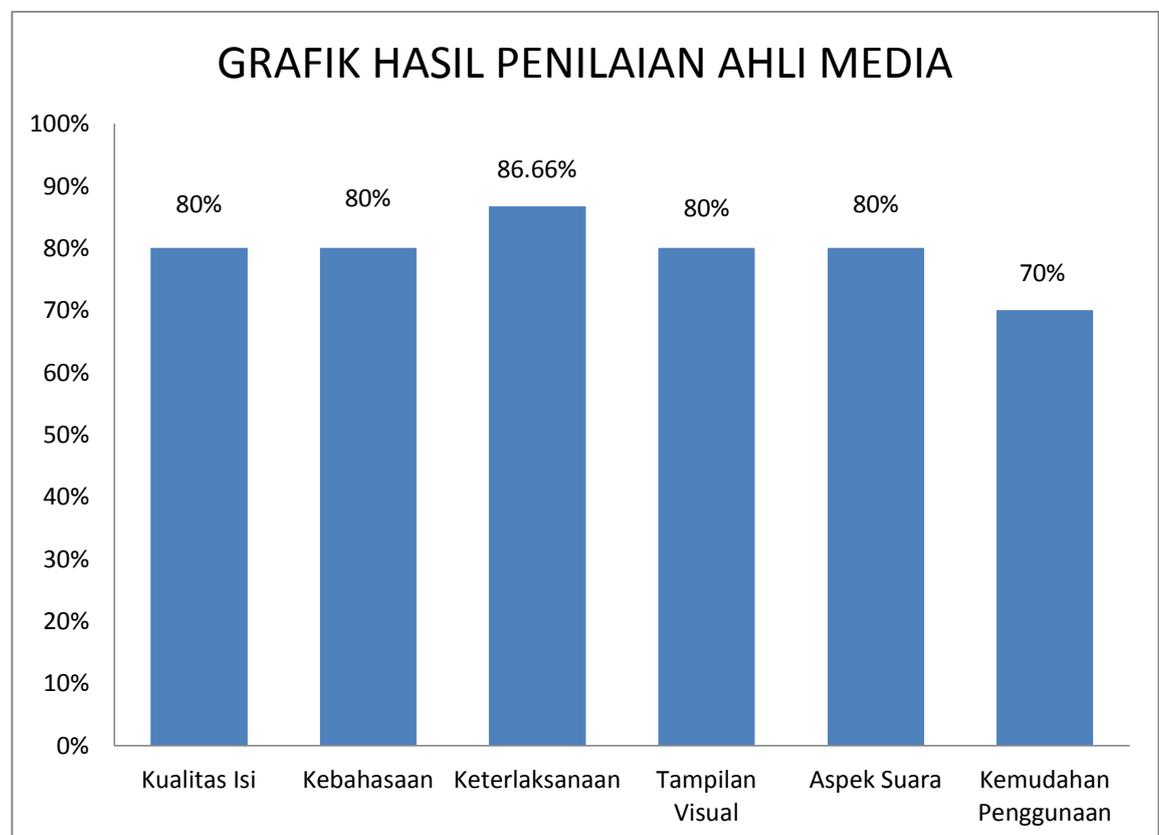
No	Indikator Penilaian	Materi	Σ per Aspek (S)	PSA
1	Kualitas Isi	1. Kesesuaian tipe materi untuk dibuat media interaktif	4	80%
2	Kebahasaan	2. Kesesuaian bahasa yang	4	80%

		digunakan		
		3. Kemudahan memahami kalimat yang digunakan	4	
3	Keterlaksanaan	4. Kemenarikan sajian materi	4	86,665
		5. Kemudahan memahami cara penggunaan media	5	
		6. Efektivitas media	4	
4		7. Kemampuan media dalam menambahkan pengetahuan peserta didik	4	80%
5	Tampilan Visual	8. Kejelasan penggunaan huruf	4	
		9. Kejelasan tampilan stimulasi	5	
		10. Kemenarikan gambar	3	
6	Aspek Suara	11. Kualitas suara	5	80%
		12. Kejelasan suara	3	
		13. Volume suara	4	
		14. Kesesuaian suara	4	
7	Kemudahan Penggunaan	15. Pengoprasian media	3	70%
		16. Kepraktisan media	4	
		Jumlah	63	477%
		Rata-rata	3,938	79%
		Keterangan		Baik

Tabel 4.2 Data Validasi Ahli Media Gambar

Berdasarkan tabel 4.2 penilaian oleh validasi ahli media diatas diketahui pada aspek 1 tentang kualitas isi mendapat persentase kelayakan 80%, pada aspek 2 tentang kebahasaan persentase kelayakan 80%, pada aspek 3 tentang

keterlaksanaan mendapatkan persentase kelayakan 86,66%, pada aspek 4 tentang tampilan visual mendapatkan persentase kelayakan 80%, pada aspek 5 tentang aspek suara mendapatkan persentase kelayakan 80% dan pada aspek 6 tentang kemudahan pengguna mendapatkan persentase kelayakan 70%. Jumlah skor total untuk penilaian ahli media sebesar 63 dengan 16 kriteria penilaian. Rata-rata penilaian validator ahli media yaitu 3,93 dengan persentase kelayakan sebesar 79%. Data dari analisis hasil penilaian ahli media dapat dilihat pada gambar 4.2



Grafik 4.2 Hasil Validasi Ahli Media Gambar

Dari grafik diatas menunjukkan penilaian validator ahli media penilaian aspek 1 kualitas isi mendapatkan persentase 80% dengan kategori “Baik”, penilaian aspek 2 tentang kebahasaan mendapatkan persentase 80%

dengan kategori “Baik”, penilaian aspek 3 tentang keterlaksanaan mendapatkan persentase 86,66% dengan kategori “Sangat Baik”, penilaian aspek 4 tentang tampilan visual mendapatkan persentase 80% dengan kategori “Baik”, penilaian aspek 5 tentang aspek suara mendapatkan persentase 80% “Baik”, dan penilaian 6 tentang kemudahan penggunaan mendapatkan persentase 70% “Baik”.

c. Validasi Ahli Kecerdasan Linguistik

Validasi ahli kecerdasan linguistik mencakup 3 aspek penilaian yaitu, aspek materi, bahasa, penyajian, dengan jumlah seluruh pertanyaan dari seluruh aspek adalah 13 pertanyaan, penilaian ini kemudian di nilai oleh ahli, untuk penilaian media dilakukan oleh satu ahli yaitu Bapak Dr. Nasir, M.Pd. Hasil validasi ahli kecerdasan linguistik disajikan oleh tabel 4.3 Ahli kecerdasan linguistik.

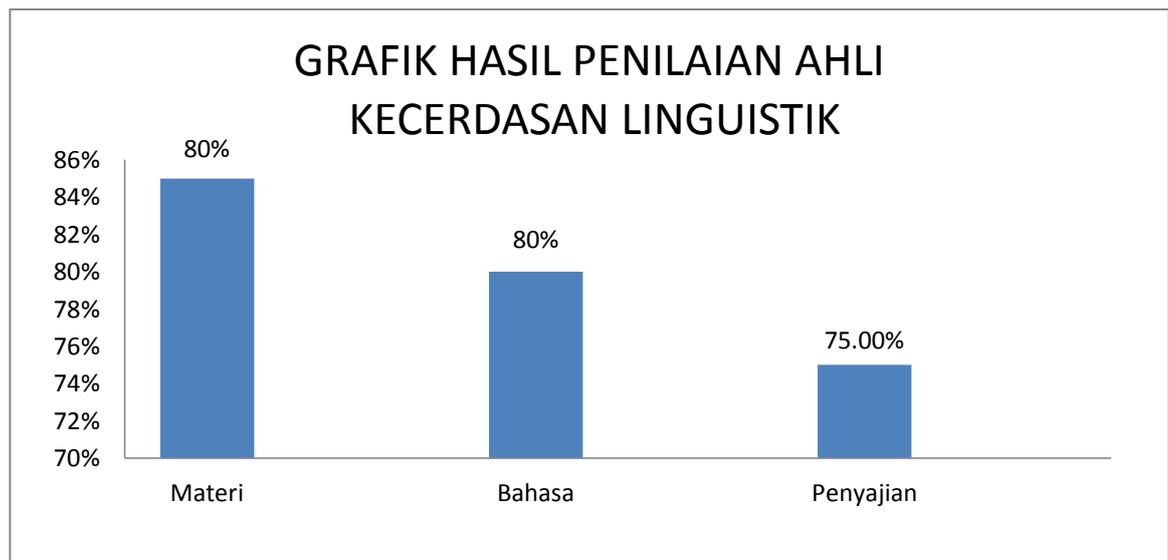
Tabel 4.3. Data Validasi Ahli Kecerdasan Linguistik

Indikator Penilaian	Materi	Σper Aspek (S)	PSA
Materi	1. Menulis lebih baik dari anak lain seusianya	4	85%
	2. Isi materi yang disajikan dengan sederhana dan jelas	5	
	3. Materi mudah dipahami	4	
	4. Kesesuaian dengan kecerdasan linguistik anak usia dini	4	

Bahasa	5. Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4	80%
	6. Ketepatan teks dengan gambar	3	
	7. Pemahaman terhadap pada media gambar	4	
	8. Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca	3	
	9. Ketepatan tata bahasa Usianya	4	
Penyajian	10. Cover sesuai dengan isi tema	3	75%
	11. Background sesuai dengan tema	4	
	12. Warna yang digunakan menarik	3	
	13. Gambar sesuai dengan pengetahuan anak	4	
Jumlah		52	240%
Rata-rata		4	80%
Keterangan		Sangat Baik	

Berdasarkan tabel 4.3 penilaian oleh validasi ahli kecerdasan linguistik diatas diketahui pada aspek 1 tentang materi mendapat persentase kelayakan 85%, pada aspek 2 tentang bahasa persentase kelayakan 80%, pada aspek 3 tentang penyajian mendapatkan persentase kelayakan 75%. Jumlah skor total untuk penilaian ahli kecerdasan linguistik sebesar 52

dengan 13 kriteria penilaian. Rata-rata penilaian validator ahli kecerdasan linguistik yaitu 17,33 dengan persentase kelayakan sebesar 80%. Data dari analisis hasil penilaian ahli kecerdasan linguistik dapat dilihat pada gambar 4.3



Grafik 4.3 Hasil Validasi Ahli Kecerdasan Linguistik

Dari grafik diatas menunjukkan penilaian validator ahli kecerdasan linguistik penilaian aspek 1 materi mendapatkan persentase 80% dengan kategori “Sangat Baik”, penilaian aspek 2 tentang bahasa mendapatkan persentase 80% dengan kategori “Sangat Baik”, penilaian aspek 3 tentang penyajian mendapatkan persentase 75% dengan kategori “Baik”.

4. Hasil Uji Coba Produk

Peneliti mengembangkan media gambar audio visual CD interaktif pada Taman Kanak-kanak Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung dan di uji cobakan sebagai berikut:

a. Uji Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 7 siswa Taman Kanak-kanak Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung dengan cara peneliti tanya jawab lembar angket penilaian kepada siswa kelompok B3.

Data angket disajikan dalam tabel 4.4

Tabel 4.4 Data Uji Coba Kelompok Kecil

No	Nama	Jumlah	Rata-rata Peraspek	Kategori
1	Adly Naufal Kholis	28	80%	Sangat Baik
2	Alika Firlia Azzahra	34	97%	Sangat Baik
3	Fatih Fadillah Evarado	26	74,28%	Baik
4	Faiqa Hasna Safira	33	94,28%	Sangat Baik
5	M. Alfa Rizki	27	77,14%	Baik
6	M. Azan Purnama	26	74,28%	Baik
7	Nur Kholisah	25	71,42%	Baik
Rata-rata		28,42	81%	Sangat Baik

b. Uji Kelompok Luas

Tabel 4.5 Data Uji Coba Kelompok Luas

No	Nama	Jumlah	Rata rata Per Aspek	Kategori
1.	Alfandi Utomo	52	80%	Sangat Baik
2.	Alya Rania Maliha	52	80%	Sangat Baik
3.	A.Sultan Al-Quddus	53	81,53%	Sangat Baik
4.	Arikah Cinta Putri A	53	81,53%	Sangat Baik
5.	Baim Julianto	53	81,53%	Sangat Baik

6.	Dea Putri Khairunnisa	54	83,07%	Sangat Baik
7.	Eki Andani	55	81,53%	Sangat Baik
8.	Gemintang Shaumi G	54	81,53%	Sangat Baik
9.	Kirana Kartika Putri	53	81,53%	Sangat Baik
10.	M. Nizam Al Farizi	54	83,07%	Sangat Baik
11.	M. Ridho Alfarizki	52	80%	Sangat Baik
12.	Ferdiansyah	55	84,61%	Sangat Baik
13.	Qaleesya Bening A.	55	84,61%	Sangat Baik
Rata-rata		53,46	82%	Sangat Baik

B. Pembahasan

1. Penilaian Kelayakan Media Gambar Audio Visual CD interaktif

Penyajian hasil pengembangan ini bertujuan untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya. Data-data yang akan disajikan merupakan serangkaian kegiatan atau proses pengembangan media gambar audio visual CD interaktif. Kelayakan produk terdiri dari beberapa aspek diantaranya aspek kualitas isi, kebahasaan, keterlaksanaan, tampilan visual, aspek suara, kemudahan penggunaan.

a. Ahli Materi

Penilaian oleh ahli materi Kanada Komariyah, M.Pd dalam bentuk tabel dan grafik diatas yang terdiri dari ahli materi sejumlah 1 orang responden diberikan angket yang terdiri dari 6 aspek dan 25 pertanyaan yaitu, aspek kualitas isi, kebahasaan,

keterlaksanaan, tampilan visual, aspek suara, kemudahan penggunaan.

Hasil penelitian ahli materi dikategorikan “Sangat Baik” dari keenam aspek diatas hasil persentase tertinggi adalah pada komponen aspek suara dan kemudahan penggunaan yaitu 76,47% yang berarti berada pada kategori “Sangat Baik”.

b. Ahli Media

Penilaian oleh ahli media Hi. Moh. Muhdir, M.Pd dalam bentuk tabel dan grafik diatas yang terdiri dari ahli media sejumlah 1 orang responden diberikan angket yang terdiri dari 6 aspek dan 16 pertanyaan yaitu, aspek kualitas isi, kebahasaan, keterlaksanaan, tampilan visual, aspek suara, kemudahan penggunaan.

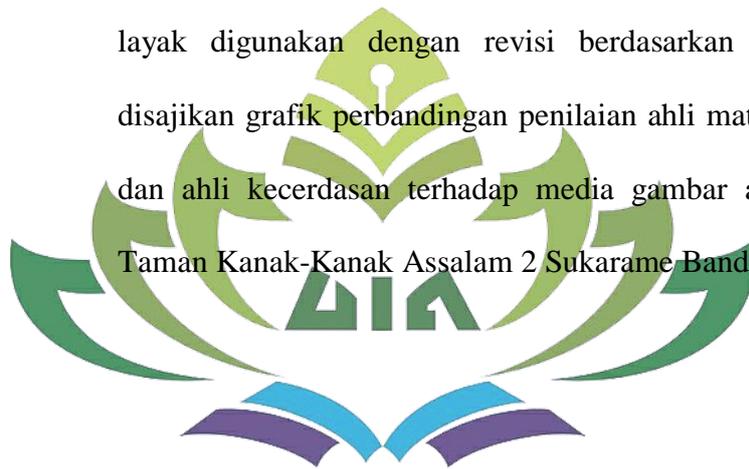
Hasil penelitian ahli media dikategorikan “Sangat Baik” dari keenam aspek diatas hasil persentase tertinggi adalah pada komponen kebahasaan dan aspek suara yaitu 79,00% yang berarti berada pada kategori “Sangat Baik”.

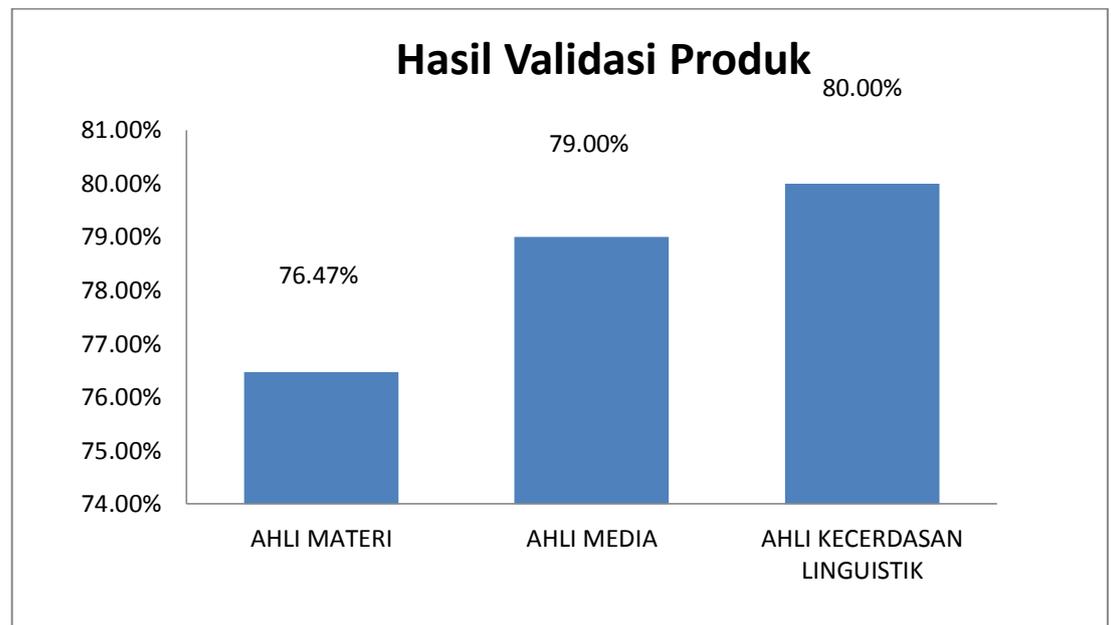
c. Ahli Kecerdasan Linguistik

Penilaian oleh ahli Kecerdasan linguistik Dr.Nasir,M.Pd dalam bentuk tabel dan grafik diatas yang terdiri dari ahli kecerdasan linguistik sejumlah 1 orang responden diberikan angket yang terdiri dari 3 aspek dan 13 pertanyaan yaitu, materi, bahasa, penyajian.

Hasil penelitian ahli materi dikategorikan “Sangat Baik” dari ketiga aspek diatas hasil persentase tertinggi adalah pada komponen materi yaitu 80,00% yang berarti berada pada kategori “Sangat Baik”.

Berdasarkan penelitian dari ahli materi, ahli media, dan ahli kecerdasan linguistik maka pengembangan media gambar audio visual dalam meningkatkan kecerdasan linguistik di Taman Kanak-Kanak Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung ini layak digunakan dengan revisi berdasarkan saran. Berikut disajikan grafik perbandingan penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli kecerdasan terhadap media gambar audio visual di Taman Kanak-Kanak Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung.





Grafik 4.4 Hasil Validasi Produk

Grafik diatas menunjukkan persentase penilaian para ahli, dimana garis horizontal adalah penilaian validator ahli dan garis vertikal adalah persentase keidealan produk. Penilaian ahli materi mendapatkan 76,47%, ahli media mendapatkan 79,00% dan penilaian ahli kecerdasan linguistik mendapatkan 80,00%.

2. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan berdasarkan masukan-masukan dari penilai yang berkompeten, baik ahli materi, ahli media, dan ahli kecerdasan linguistik. Masukan dari penilai tercantum dalam lembar masukan pengembangan penilaian media gambar audio visual CD interaktif .

Berikut ini disajikan masukan-masukan dari validator.



Gambar 4.3 Revisi Produk

Tabel 4.6 masukan terhadap media gambar audio visual CD

No	Penilai	Masukan
1	Ahli Materi	Layak digunakan untuk ditampilkan di TK Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung
2	Ahli Media	1. Tampilan pada media pembelajaran audio visual harus sesuai dengan tema nya. 2. Pengejaan huruf harus sesuai dengan anak usia dini 3. Layak digunakan tanpa revisi
3	Ahli Kecerdasan Linguistik	Sudah di revisi sesuai indikator penelitian

a. Tindak Lanjut Masukan Dari Ahli Materi

Media gambar audio visual CD interaktif layak digunakan tanpa revisi.

b. Tindak Lanjut Masukan Dari Ahli Media

Media gambar audio visual CD interaktif sudah di perbaiki sesuai dengan saran dari ahli media. Namun ada beberapa saran yang tidak dapat dilakukan karena keterbatasan peneliti, seperti memasukan nama binatang yang tidak ada huruf “nya” atau “ng” (nyamuk, burung). Sedangkan binatang yang hidup di udara kebanyakan menggunakan huruf “ng” seperti burung.

c. Tindak Lanjut Masukan Dari Ahli Kecerdasan Linguistik

Media gambar audio visual CD interaktif sudah di revisi sesuai indikator penelitian.

3. Uji Coba Produk

Angket tanggapan guru pada saat uji coba produk terdiri dari 3 aspek penilaian, yaitu aspek kualitas isi, tampilan media, kualitas teknis kriteria masing-masing aspek disesuaikan dengan siswa, yakni sebagai sasaran penggunaan media gambar audio visual dalam meningkatkan kecerdasan linguistik di Taman Kanak-kanak Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung yang telah dikembangkan.

Uji coba produk media gambar audio visual CD interaktif dilakukan di Taman Kanak-kanak Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung. Uji coba produk dilakukan dengan dua tahap uji coba uji

coba skala kecil dan uji coba skala luas. Uji coba skala kecil diberikan kepada 7 siswa di kelompok B dengan pengambilan sampel secara acak, begitu pula pengambilan sampel pada uji coba produk skala luas yang diambil dengan teknik pengambilan sampel secara keseluruhan siswa dengan jumlah siswa 20 orang pada kelompok B.

Mengingat produk media gambar audio visual CD interaktif ini sedang dikembangkan maka dilibatkan siswa kelompok B di Taman Kanak-kanak Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung dalam tahapan uji coba produk media gambar audio visual agar di sekolah tersebut bisa dapat menerapkan media pembelajaran CD interaktif tersebut.

Hasil uji coba kelompok kecil yang di dapat adalah 81% dengan kategori “Sangat Baik”. Hasil uji coba kelompok kecil ini sudah sangat memuaskan, sehingga peneliti dapat melakukan uji coba dalam kelompok yang lebih luas, yaitu dengan uji coba lapangan. Hasil respon uji lapangan ini mendapatkan nilai sebesar 82% dengan kategori “Sangat Baik”.

Skor nilai ini sedikit bertambah dari uji coba kelompok kecil. Hasil ini disebabkan karena, pada saat uji coba kelompok besar, siswa diberikan kebebasan dalam melihat dan mendengarkan media gambar audio visual CD interaktif sedangkan dalam skla kecil siswa belum dapat berkembang aspek kecerdasan linguistiknya karena media gambar audio visual tersebut masih terinstal dalam CD interaktif.

Berdasarkan kolom komentar yang ada pada angket penilaian, diperoleh informasi bahwa guru merasa terbantu dengan adanya media gambar audio visual yang dikembangkan. Karena sangat simpel dan efisien dalam memberikan informasi serta memotivasi guru dalam mengembangkan media gambar audio visual CD interaktif di Taman Kanak-Kanak Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung.

Data uji coba skala kecil maupun skala luas juga disajikan dalam bentuk diagram perbandingan, agar dapat terlihat perbedaan yang diperoleh dari skor penilaian yang diberikan guru kepada siswa di kelompok B.

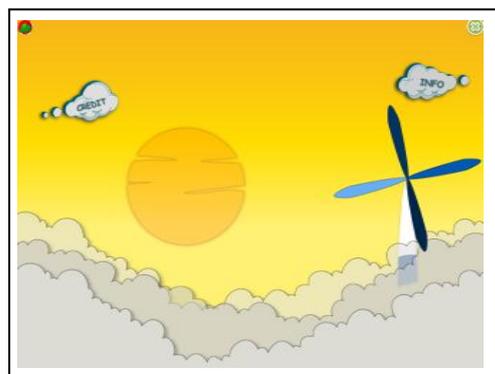
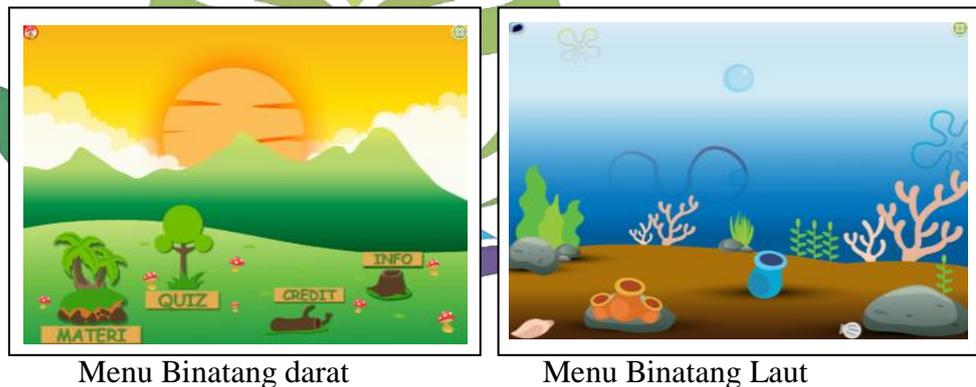


Grafik 4.5 Perbandingan persentase uji coba produk skala kecil dan skala luas

Grafik di atas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan dari uji coba skala kecil ke uji coba skala luas.

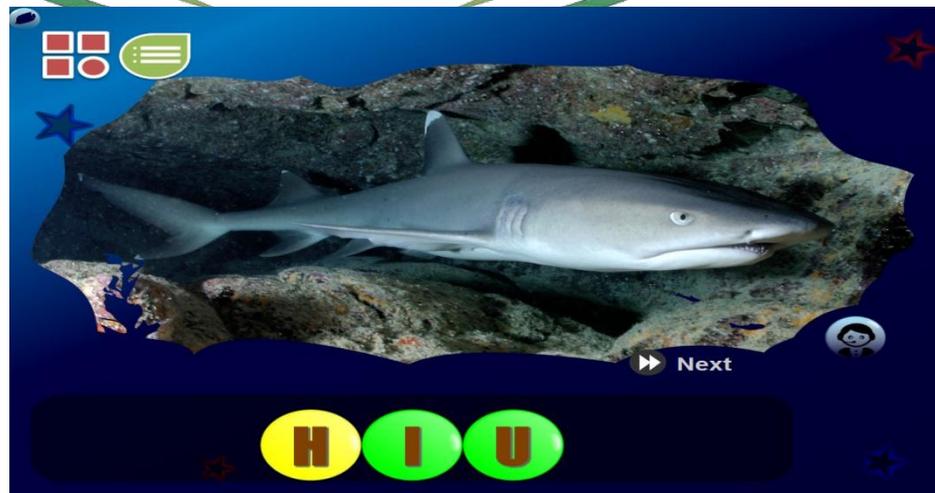
4. Produk Akhir

Hasil perbaikan pada revisi adalah produk akhir dari media gambar audio visual CD interaktif pada kelompok B di Taman Kanak-kanak Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung. Setelah melalui berbagai tahap validasi, media gambar audio visual CD interaktif ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran di Taman Kanak-kanak Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung. Hasil akhir media gambar ini dikemas dalam bentuk *CD* atau *Flash Disk* dengan konten isi seputar informasi media pembelajaran CD interaktif.



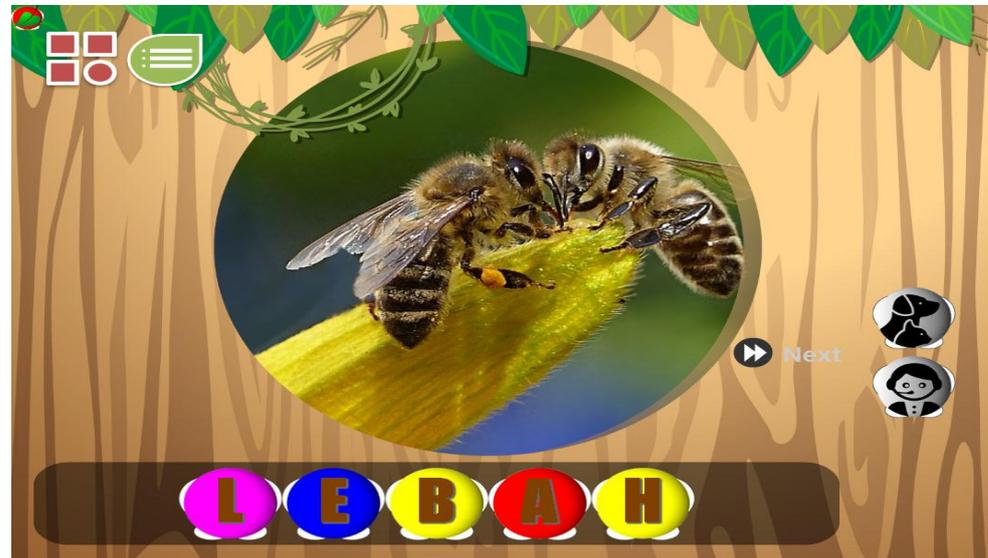
Menu Binatang Udara
Gambar 4.4 Tampilan Menu Media Gambar Audio Visual

Pembuatan menu pada CD interaktif ini menggunakan aplikasi *macromedia flash*, serta mengumpulkan icon-icon pada tool media gambar audio visual. Selanjutnya peneliti membuat desain *background* juga kata Dunia Binatang dengan menggunakan aplikasi *Photoshop, flash pro, audition, illustrator*.



Tema Binatang Hidup di Laut

Tema Binatang Hidup di Udara

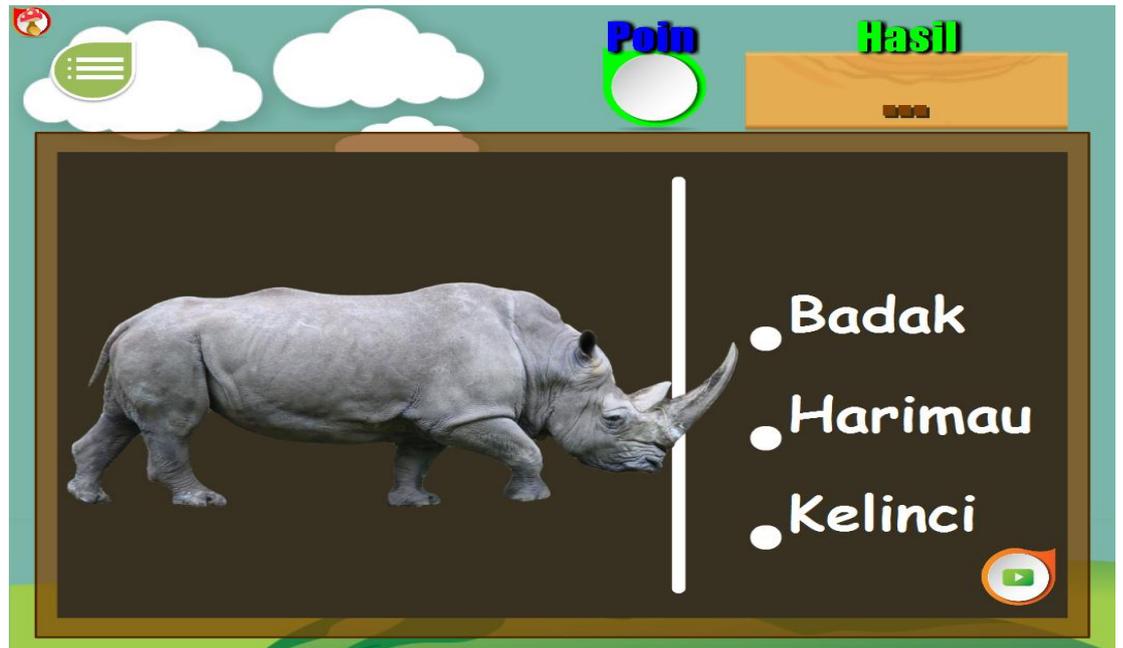


Gambar 4.5 konten pada materi

pada menu *Quiz* dalam media gambar audio visual tema binatang hidup di darat dapat ditampilkan pada konten di bawah ini



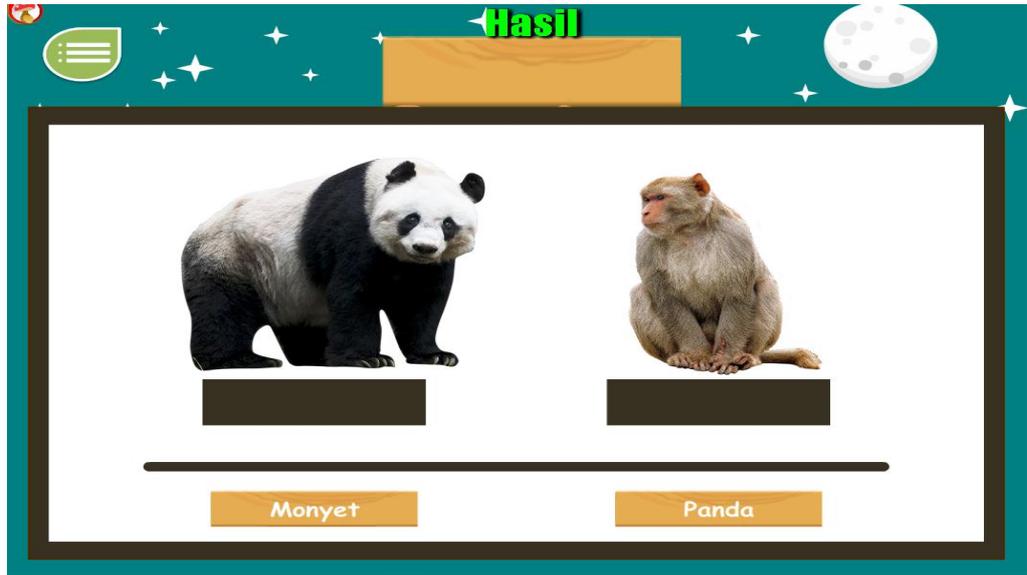
Tampilan gambar menu Quiz tema binatang di darat



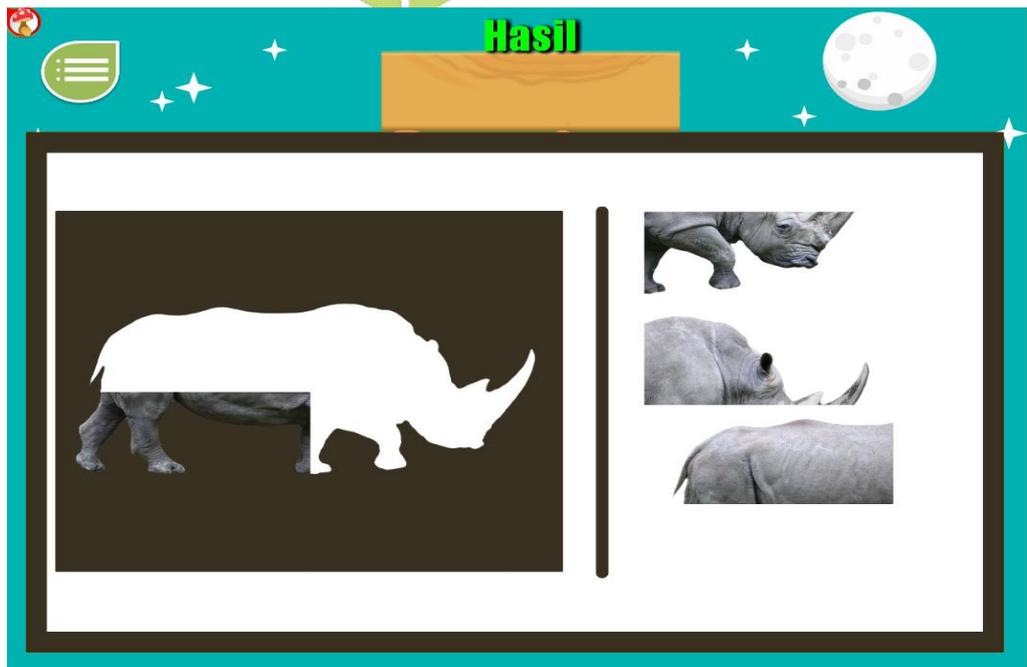
Gambar Isi Quiz 1 pada tema binatang di darat



Gambar Isi Quiz 2 pada tema binatang di darat

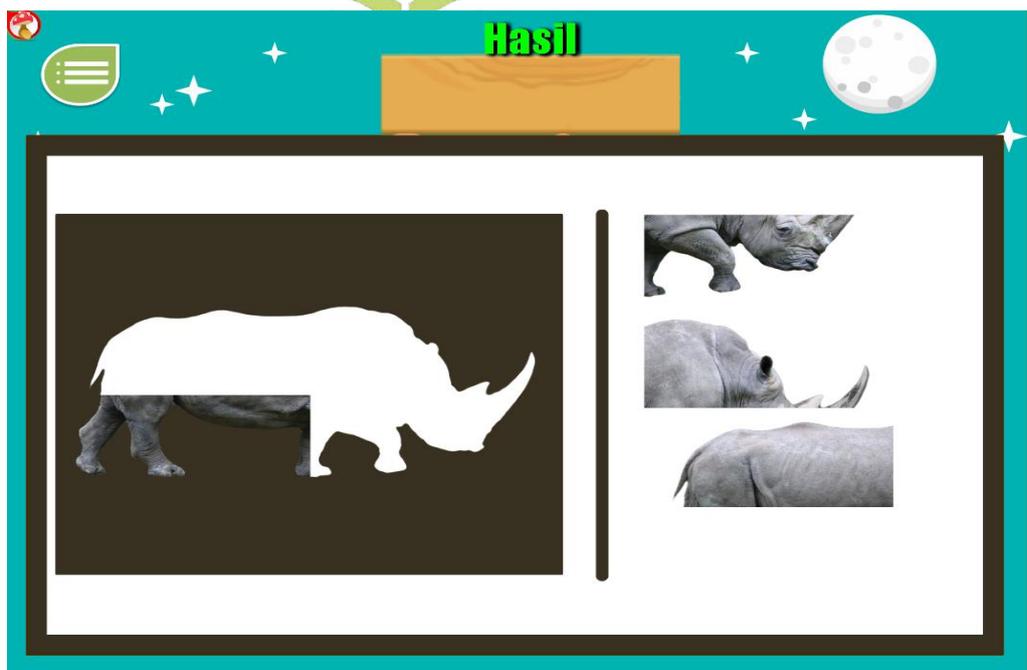


Gambar Isi Quiz 3 pada tema binatang di darat



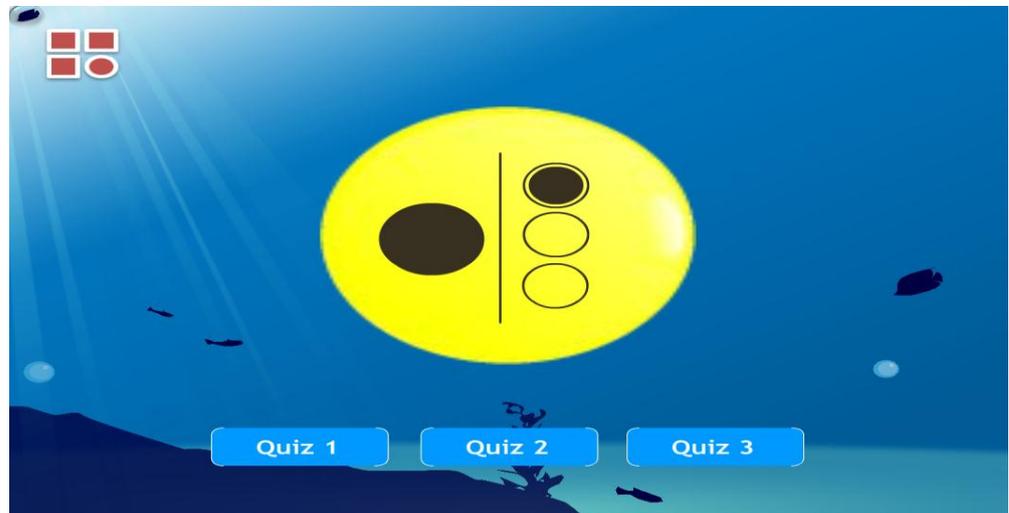


Gambar Isi Quiz 3 pada tema binatang di darat

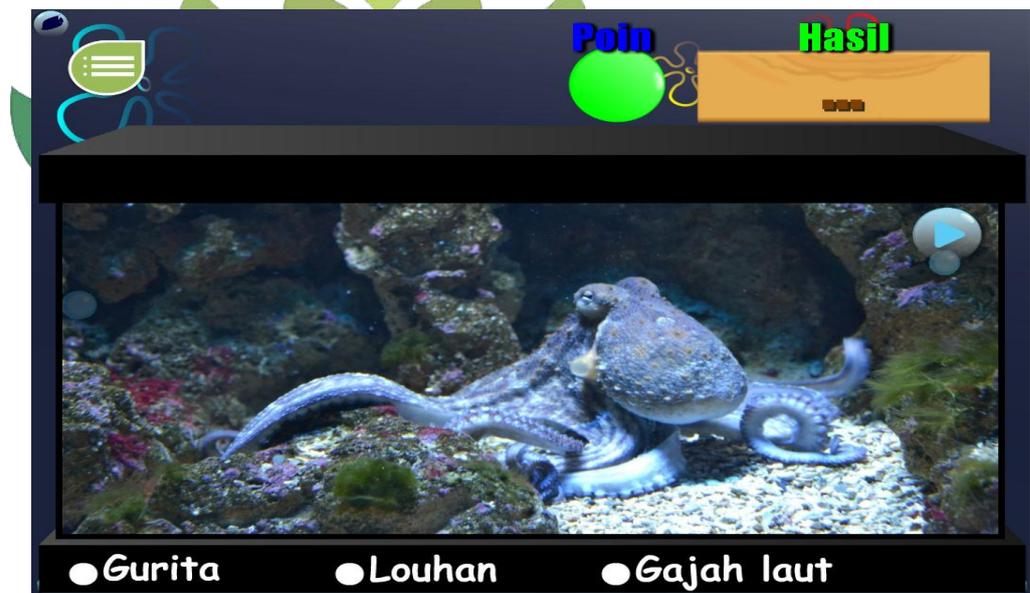


Gambar Isi Quiz 4 pada tema binatang di darat

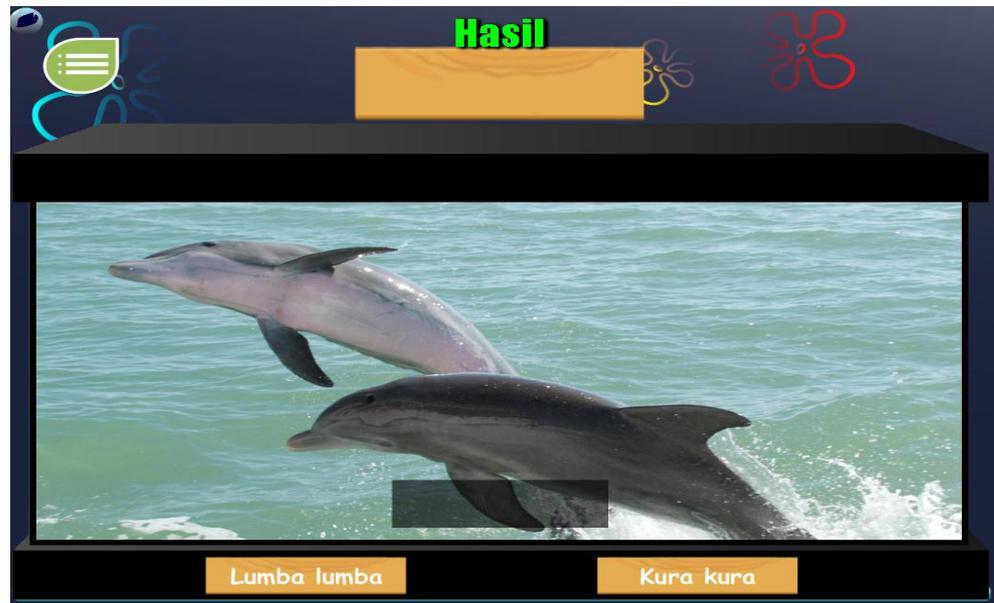
Pada menu *Quiz* dalam media gambar audio visual tema binatang hidup di laut dapat ditampilkan pada konten di bawah ini:



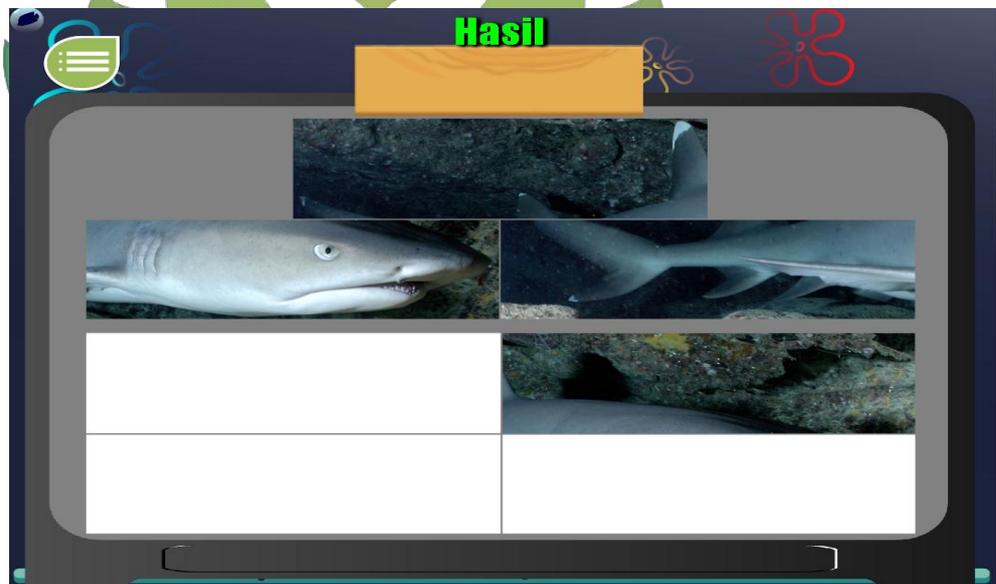
Tampilan pada menu *Quiz* tema binatang di laut



Gambar Isi *Quiz* 1 pada tema binatang di laut

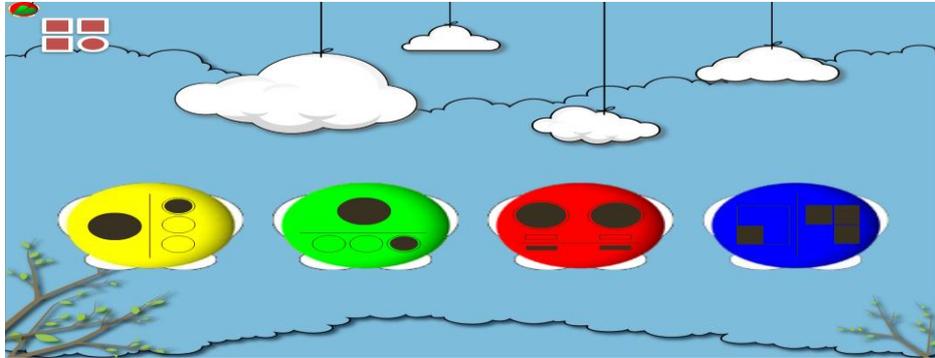


Gambar Isi Quiz 2 pada tema binatang di laut



Gambar Isi Quiz 3 pada tema binatang di laut

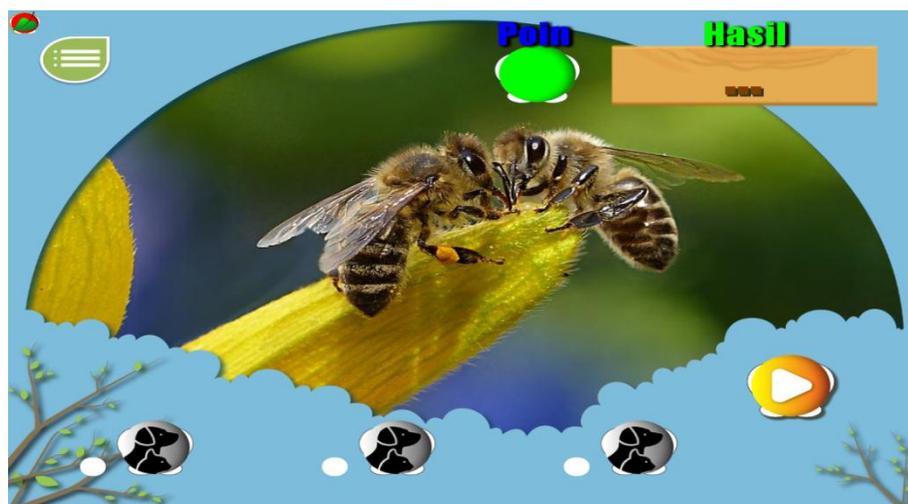
Pada menu *Quiz* dalam media gambar audio visual tema binatang hidup di udara dapat ditampilkan pada konten di bawah ini:



Tampilan pada menu *Quiz* tema binatang di udara



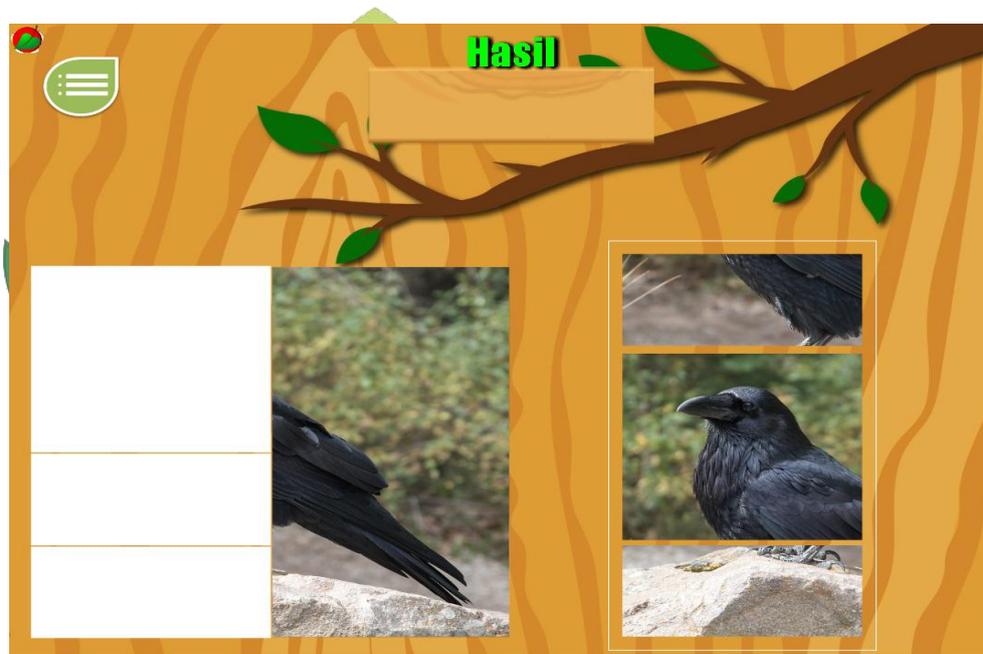
Gambar Isi Quiz 1 pada tema binatang di udara



Gambar Isi Quiz 2 pada tema binatang di udara



Gambar Isi Quiz 3 pada tema binatang di udara



Gambar Isi Quiz 4 pada tema binatang di udara

Gambar 4.6 Konten Pada Quiz

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian dan pengembangan dalam produk media gambar audio visual dalam meningkatkan kecerdasan linguistik ini adalah:

1. Telah dikembangkan media gambar audio visual sebagai bahan ajar dalam perkembangan kecerdasan linguistik anak usia dini. Media gambar audio visual ini menggunakan *software macromedia Flash 8 dan Audition*.
2. rata-rata hasil penilaian validator baik ahli materi mendapat persentase kelayakan sebesar 76,47% sehingga penilaian yang dicapai validator ahli materi dapat dikategorikan “Sangat Baik”, sedangkan penilaian dari validator media mendapatkan persentase kelayakan sebesar 79,00% dan validator ahli kecerdasan linguistik persentase kelayakan sebesar 80,00% sehingga penilaian yang dicapai validator ahli materi dapat dikategorikan “Sangat Baik”.
3. Hasil penilaian guru mendapatkan persentase kelayakan 96,00% sehingga penilaian yang dicapai mendapatkan kategori “Sangat Layak” dan hasil uji coba yang dilakukan dilapangan yaitu uji coba kelompok kecil mendapat kelayakan persentase kelayakan 81,00 % dengan kategori “Sangat Baik” pada uji coba dilapangan yang dilakukan mendapatkan persentase kelayakan 82,00 % dengan kategori “Sangat Baik”.

B. SARAN

Penelitian dan pengembangan media gambar audio visual masih memerlukan tindak lanjut produk ini agar diperbolehkan media gambar audio visual yang berkualitas dan dapat digunakan dalam pembelajaran, peneliti menyarankan:

1. Bagi peneliti, dapat mengembangkan media gambar audio visual dengan yang lainnya sehingga dapat meningkatkan keefektivan belajar mengajar di kelas.
2. Bagi Guru dapat melakukan pengembangan media gambar audio visual lebih lanjut terhadap media pembelajaran ini agar dapat dihasilkan produk yang inovatif untuk dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.
3. Bagi sekolah agar dapat menggunakan media gambar audio visual untuk mempermudah proses belajar mengajar disekolah agar tercapainya tujuan pendidikan yang diharapkan dan meningkatkan mutu di sekolah
4. Bagi untuk pembaca produk media gambar audio visual ini dikemas dalam bentuk sebaik-baik mungkin, semoga apa yang dibuat oleh peneliti dapat diterima dan dapat dimanfaatkan pada masyarakat, khususnya pihak-pihak sekolah di Taman Kanak-Kanak Se- Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad Azhar. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1997.
- Amri Sofan, Muhammad Rohman, *Strategi & Desain Pengembangan sistem pembelajaran*, Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2013.
- Asmani Jamal Ma'mur. *Panduan Praktis Manajemen Mutu Guru PAUD*, Yogyakarta: Diva Press, 2015.
- Bachtiar Wardi. *Metodologi Penelitian Ilmu Dakwah*, Logos wacana ilmu, Jakarta: 1999.
- Bambang Sugiono, Yuliani Nuraini Sujiono. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, Jakarta, Indeks, 2013.
- Chaer Abdul. *Psikolinguistik dalam kajian teoritik*, Jakarta: Rineka Cipta, 2009.
- Cepi Riyana, Deni Kurniawan, dkk, *Pembelajaran Dan Pemanfaatannya*, Jakarta: Rajawali Pers, 2011.
- Dardjowodjojo Soejono, *Psiko Linguistik*. Yayasan Obor Indonesia, Jakarta.2010.
- Daryanto, *Media Pembelajaran*, Bandung: Satu Nusa, 2010.
- . *Media Pembelajaran Penanan Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, Yogyakarta: Gava Media,2013.
- Hasan Aliah B. Purwakani, *Psikologi Perkembangan Islami Menyikapi Rentang Kehidupan Manusia dan Prakelahiran Hingga Pascakematian*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006.
- Hasan Maimunah, *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*, Yogyakarta: Diva Press, 2009.
- Hurlock Elizabeth B, *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, Jakarta, Erlangga.
- <https://www.youtube.com/watch?v=fECZQz-uRzw/> diakses 22 Juni 2017, pukul 20.15 wib.
- Kemendiknas. *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Khoo Adam, May Lwin, dkk. *Cara Mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasan*. Yogyakarta: PT. Macanan Jaya Cemerlang, 2008.
- Madyawati Lilis, *Strategi Pengembangan Bahasab Pada Anak*, Jakarta:Prenadamedia Group,2016.
- Multimedia Interaktif Dalam Proses Pendidikan tersedia di <http://www.trainforfly.blogspot.com/>.diakses pada tanggal 19 juni 2017.
- Musfiroh Tadzkirotul. *Materi Pokok Pengembangan Kecerdasan Majemuk* Jakarta: Universitas Terbuka, 2008.

- Musyaffak Ahmad, *Cara Aktif Membuat CD Interaktif*, Jakarta: Elex Media Komputino, 2004.
- Mukminin Ummul, Latief Awaluddin, OASIS TERRACE RECIDEN, Jakarta:2012.
- Nurdin Ibrahim, Muhammad Yaumi. *Pembelajaran Kecerdasan Jamak (Multi Intelegences) Mengidentifikasi dan Mengembangkan Multitalenta Anak*, Jakarta, Kencana:2016.
- Pengenalan nama hewan interaktif multimedia “<https://www.youtube.com/watch?v=fECZQz-uRzw/> diakses 22 Juni 2017, pukul 20.15 wib.
- Rohani Ahmad, *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: PT.Rineka Cipta, 1997.
- Sadiman Arief S. dkk. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sanaky Hujair AH. *Media Pengajaran*, Yogyakarta: Kaubaka Dipantara, 2011.
- Silvia Helda, Ardian Asyhari, *Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika ‘Al-Biruni’ Vol 05 No 1 2016
- Sudjana Nana. *Media Pengajaran*, Bandung: CV. Sinar Baru, 1997.
- , *Tuntutan Penyusunan Karya Ilmiah*, Sinar Baru. Bandung, 1987.
- Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2013.
- Suyanto Slamet, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005.
- Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Neurosains*, Yogyakarta: Rosda, 2013.
- Sholeh Munawar, Abu Ahmadi, *Psikologi Perkembangan*, Jakarta: PT RINEKA CIPTA:2005.
- , *Ternyata Anakku Bisa Kubuat Genius*, Jogjakarta: Power Book, 2009.
- Tarigan Henry Guntur. *Strategi Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa*, Bandung, Angkasa, 2009.
- Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1, pasal 1, butir 14
- Wati Ega Rima, *Ragam Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Kata Pena, 2006.