

**PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR BERBASIS *FLASH* UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA PADA
ANAK USIA DINI DI TAMAN KANAK-KANAK**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas – Tugas dan Memenuhi Syarat– Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

Oleh:

INDAH EKA PRATIWI

NPM : 1511070183

Jurusan: Pendidikan Islam AnakUsiaDini



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

1441 H /2019M

**PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR BERBASIS *FLASH*
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA
PADA ANAK USIA DINI DI TAMAN KANAK-KANAK**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas – Tugas dan Memenuhi Syarat– Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

Oleh:

INDAH EKA PRATIWI
NPM : 1511070183

Jurusan: Pendidikan Islam Anak Usia Dini

PembimbingI : Dr.Hj. Meriyati, M.Pd

PembimbingII : Syofnidah Ifrianti, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1441 H /2019 M**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan, sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir, hingga usia enam tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal.¹

Aspek-aspek yang harus dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini sebagaimana telah diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini bahwa ada enam aspek yang harus dikembangkan pada anak yaitu aspek perkembangan moral agama, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni anak. Dalam perkembangan bahasa terdapat lingkup perkembangan anak yaitu , Memahami Bahasa, Mengungkapkan Bahasa, dan Keaksaraan.²

Mentessori menyatakan bahwa dalam perkembangan anak terdapat masa peka, suatu masa yang ditandai dengan begitu tertariknya anak terhadap suatu objek atau karakteristik tertentu serta cenderung mengabaikan objek yang

¹ Lilis Madyawati , M.Si .*Strategi Pengembangan Bahasa Anak*, Jakarta : Kencana (Januari 2017).hal:2

² Kemendikbud, Permendikbud No.137 Th.2014.

lainnya. Pada masa tersebut anak memiliki kebutuhan dalam jiwanya yang secara spontan meminta kepuasan.³

Laura E-Berk menyatakan bahwa perkembangan bahasa merupakan kemampuan khas manusia yang paling kompleks, namun pada umumnya berkembang pada individu dengan kecepatan luar biasa pada awal masa kanak-kanak. Pada tahun pertama, seorang anak mampu menggunakan kata-kata tunggal guna untuk memberi nama terhadap objek-objek yang dipandang akrab olehnya dan untuk mengkomunikasikan keinginannya. Begitu anak sudah memasuki tahun ketiga mereka langsung sudah memasuki langsung sudah mampu menunjukkan pemahaman yang demikian halus tentang berbagai kesepakatan yang biasa digunakan dalam berkomunikasi orang-orang di sekelilingnya. Ketika memasuki tahun ke empat, dengan bekal kosa kata yang sudah semakin banyak, individu sudah mampu menghasilkan ucapan-ucapan yang lebih panjang dan menunjukkan bahwa dia sudah memiliki sejumlah bentuk gramatikal yang bagus, termasuk di dalamnya etika mengungkapkan bahasanya itu.⁴

Perkembangan bahasa pada anak terjadi dari aktivitas mendengar, melihat, dan meniru orang dewasa disekitar mereka. Bahasa digunakan untuk mengajarkan anak tentang sesuatu. Menurut Vygotsky, anak belajar bahasa berasal dari orang dewasa kemudian diinternalisasikan sebagai alat berfikir dan alat kontrol. Perkembangan bahasa juga dinyatakan akan berkembang sesuai atau sejalan dengan perkembangan biologisnya.

³Zaman Badru, dkk. *Media dan Sumber Belajar TK* (Tangerang : Universitas Terbuka, 2016)h.1.9

⁴M. Asrori. *Perkembangan Peserta Didik* (Yogyakarta : Media akademi, 2015) h. 187-188

Sehingga apabila perkembangan biologisnya belum pada tahap tertentu, kemampuan bahasa juga tidak bisa dipaksakan. Perkembangan biologis disini terkait dengan pertumbuhan fisiologis seperti lidah masih terlalu besar, laring masih terlalu tinggi, mulut masih kecil atau sempit, dan lainnya. Menurut Chomsky mengatakan bahwa bahasa diperoleh secara kodrat dan berjalan terus menerus sesuai jadwal genetik yang berkembang. Artinya perkembangan bahasa akan menyesuaikan dengan perkembangan tubuh atau biologis anak.⁵

Bromley menyebutkan empat aspek bahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat aspek ini berkembang berkelanjutan dengan pengertian bahwa aspek membaca dan menulis terbentuk dari kemampuan aspek menyimak. Dunia anak usia dini adalah bermain dan belajar yang dilakukan bersamaan dengan bermain yang melibatkan semua indra anak. Salah satu metode yang dapat mendukung keterampilan anak yaitu melalui bermain. Karna bermain merupakan kebutuhan bagi anak, sehingga melalui bermain anak memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Hal yang dapat dilakukan yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran untuk menarik perhatian anak dan merangsang pemikirannya, sehingga untuk peningkatan perkembangan bahasa.⁶

Kemampuan berbahasa berbeda dengan kemampuan berbicara. Bahasa merupakan suatu sistem tata bahasa yang relatif rumit dan bersifat semantik,

⁵ Dosen Psikologi.2017. *Perkembangan Bahasa Anak usia Dini*.
<https://dosenpsikologi.com/perkembangan-bahasa-anak-usia-dini>. Di unduh pada Hari senin, Tanggal 11 November 2019 Pukul 20.54 wib.

⁶ Hermansyah Trimantara, Neni Mulya ,dkk. “*Mengembangkan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Alat Permainan Edukatif Puzzle*”. Jurnal AL ATHFAAL: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Uisa Dini, Vol. 2 No. 1(2019)

sedangkan kemampuan berbicara merupakan suatu ungkapan dalam bentuk kata-kata. Bahasa ada yang bersifat reseptif (dimengerti, diterima) maupun ekspresif (dinyatakan). Contoh bahasa reseptif adalah mendengarkan dan membaca suatu informasi, sedangkan contoh bahasa ekspresif adalah berbicara dan menuliskan informasi untuk dikomunikasikan kepada orang lain.⁷

Sebagaimana dengan firman Allah dalam Al-Quran:

نُكُنْتُمْ إِن هَتُّوْا بِأَسْمَاءِ أَنْبِيُوْنِي فَقَالَ الْمَلٰٓئِكَةُ عَلٰی عَرْضِهِمْ ثُمَّ كُلُّهَا اَلْاَسْمَاءُ اَدَمَ وَعَلَّمَ

صَدَقِيْهِ

Artinya: dan Dia mengajarkan kepada Adam Nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada Para Malaikat lalu berfirman: "Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu mamang benar orang-orang yang benar!" (QS. Al-Baqarah: 31)⁸

مِرْعَلَمَ الَّذِي اَلْاَكْرَمُ وَرَبُّكَ اَقْرَأُ عَلَقٍ مِّنْ اَلْاِنْسٰنِ خَلَقَ الَّذِي رَبِّكَ بِاَسْمِ اَقْرَأُ

يَعَلَّمَ لَمْ مَّا اَلْاِنْسٰنِ عَلَّمَ بِالْقَلَمِ

Artinya: "Bacalah dengan (menyebut) nama Rabbmu Yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Rabbmulah Yang Maha Pemurah. Yang mengajar (manusia) dengan perantaraan qolam (pena). Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya." (QS. Al 'Alaq: 1- 5).⁹

Sumber belajar sebagai salah satu komponen atau unsur pembelajaran anak TK memegang peranan penting dalam rangka terselenggaranya kegiatan pembelajaran yang bermutu, menarik dan bermakna bagi anak. Sumber belajar tersebut menjadi sangat penting, karena ketersediaannya akan menumbuhkan

⁷ Nurbiana Dhieni, dkk. *Metode Pengembangan Bahasa*, Universitas Terbuka, Cetakan ke6, September 2015, hlm1.14

⁸ Departemen Agama RI, Al-Quran Dan Terjemahan, 2009.

⁹ Departemen Agama RI, Al-Quran Dan Terjemahan, 2009.

semangat, motivasi dan minat anak untuk belajar dan mengeksplorasi berbagai sumber informasi secara leluasa dan sesuai dengan minat anak-anak.

Perlunya sumber belajar yang kongkret disesuaikan dengan tahap perkembangan berfikir anak TK yang masih berada pada tahap operasi kongkret. Oleh karena itu penyajian sumber belajar yang nyata dan sederhana akan sangat membantu pengembangan kemampuan berfikir anak. dengan demikian anak diberi kesempatan untuk belajar sesuai dengan taraf kemampuannya.¹⁰

Bahasa ini merupakan cara untuk berkomunikasi, menyebutkan pikiran, dan perasaan yang dinyatakan dalam bentuk lambang atau simbol untuk mengungkapkan suatu pengertian dengan menggunakan lisan, tulisan, isyarat, bilangan, lukisan, dan mimik muka, oleh sebab itu, membaca dan menulis merupakan keterampilan berbahasa yang penting untuk diberikan kepada anak Taman Kanak-Kanak (TK) dengan cara membuat media yang menarik agar anak dapat senang dengan pembelajaran yang sambil bermain.

Dari penelitian yang saya dapat di Tk Dharma Wanita pembelajaran anak-anak sudah menggunakan media tetapi media yang digunakan masih menggunakan media kartu huruf (abjad A-Z) , suku kata (b-u-k-u), buku majalah/paket. Dalam kondisi di lapangan ini anak masih banyak bermain dalam pembelajaran yang dimaksud adalah kurang kondusifnya pada saat pembelajaran

¹⁰Zaman Badru,dkk.*Media dan Sumber Belajar TK* (Tangerang : Universitas Terbuka, 2016)h.1.29

berlangsung. Dan di sekolah ini sudah pernah menggunakan media komputer dengan menonton film dari video yang sudah ada.¹¹

Sekarang ini, kita tidak lepas dengan teknologi, terutama teknologi informasi dan komunikasi. Banyak orang tua yang berpebdapat bahwa pembelajaran komputer akan terjadi secara alamiah ketika anak-anak sudah tumbuh dewasa dan benar-benar siap. Situasi ini lebih diperparah dengan tidak siapnya dunia pendidikan dalam mengantar anak-anak mengenal dan mengembangkan kecakapan melalui komputer. Pembelajaran seharusnya berjalan dimulai dengan fakta-fakta , prinsip-prinsip atau prosedur-prosedur yang benar dan masuk kedalam bidang pengembangan kreativitas anak. Model pembelajaran seperti ini diperlukan adanya kesempatan kepada anak untuk berkolaborasi dengan media atau alat peraga.

Hasil teknologi sudah lama dimanfaatkan dalam bidang pendidikan. Contohnya kertas, mesin cetak, radio, film, TV, komputer, dan lain-lain dimanfaatkan di bidang pendidikan. Dengan alat-alat itu dapat mengubah pikiran manusia, mengubah cara kerja dan cara hidupnya. Alat-alat teknologi pendidikan dapat mengubah peranan guru dalam menyampaikan pelajaran. Banyak alat yang telah diciptakan agar mempermudah peserta didik untuk memahaminya. Dalam surat An-Nahl ayat 44 Allah SWT berfirman :

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ ۗ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ
يَتَفَكَّرُونَ

Artinya :*(Mereka kami utus) dengan membawaketerangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar*

¹¹Hasil Wawancara Dengan Guru Kelas Tk Dharma Wanita Sukarame, Bandar Lampung,31 Januari 2019.

*kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan,(QS.An-Nahl :44).*¹²

Ayat di atas menjelaskan bahwa media berguna untuk memperjelas materi yang akan disampaikan. Pentingnya menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran belum disadari oleh para guru. Penggunaan media pada kegiatan pembelajaran bertujuan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Pada masa kini komputer telah memberikan pengaruh yang sangat kuat terhadap pembelajaran. Alat-alat demikian menawarkan kemungkinan untuk menjadi lebih baik dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran mempunyai fungsi yang sangat penting dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan mutu pendidikan.¹³

Karakteristik kemampuan bahasa anak merupakan individu yang unik yang mempunyai karakteristik tertentu. Menurut Jumaris karakteristik kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut :

1. Dapat mengucapkan lebih dari 2500 kata.
2. Lingkup kosa kata yang dikuasai cukup luas.
3. Mampu menjadi pendengar yang baik.
4. Dapat diajak berinteraksi atau bercakap –cakap. Anak sudah bisa menanggapi pembicaraan.
5. Anak sudah bisa mengekspresikan dirinya, belajar menulis, membaca, dan bercerita.

Anak pada usia 5-6 tahun sudah dapat melakukan ekspresi diri, menulis, membaca dan bahkan berpuisi. Pemberian stimulus yang baik dan sesuai dengan

¹² Departemen Agama RI, Al-Quran Dan Terjemahan, 2009.

¹³ Fiska komala Sari, Farida, and M Syazali, “Pengembangan Media Pembelajaran (Modul) Berbantuan Geogebra Pokok Bahasan Turunan,” Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika 7, no. 2 (2016): 135–51.

tahap perkembangan anak maka kemampuan bahasa anak akan berkembang secara optimal.¹⁴

Kemampuan berbahasa merupakan salah satu bidang pengembangan anak usia dini yang dipersiapkan untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Pengembangan kemampuan berbahasa bertujuan agar anak mampu mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara efektif dan membangkitkan minat untuk dapat berbahasa.

Bidang pengembangan berbahasa anak usia dini meliputi kemampuan mendengarkan, berkomunikasi secara lisan (berbicara), memiliki perbendaharaan kata dan mengenal simbol-simbol yang melambangkannya untuk persiapan membaca dan menulis anak usia dini. Adapun menurut Depdiknas yang menekankan pengembangan berbahasa anak usia dini yaitu sebagai berikut :

Mendengar dan berbicara secara umum tujuan dari kegiatan mendengar dan berbicara diharapkan agar anak dapat :

1. Mendengarkan dengan sungguh-sungguh dan merespon dengan tepat.
2. Berbicara dengan penuh percaya diri
3. Menggunakan bahasa untuk mendapatkan informasi dan untuk komunikasi yang efektif dan interaksi sosial dengan yang lain.
4. Menikmati buku, cerita dan irama.
5. Mengembangkan kesadaran bunyi.¹⁵

Pengertian sumber belajar menurut AECT memandu kita pada pemahaman bahwa sumber belajar tidak hanya terbatas pada buku saja, tetapi lebih luas dari pada itu. Pesan, orang, bahan, berbagai peralatan, teknik dan lingkungan adalah

¹⁴Dosen Psikologi.2017. *Perkembangan Bahasa Anak usia Dini*.
<https://dosenpsikologi.com/perkembangan-bahasa-anak-usia-dini>. Di unduh pada Hari senin,
Tanggal 11 November 2019 Pukul 20.54 wib.

¹⁵ Kemendikbud, Permendikbud No.137 Th.2014

sumber-sumber belajar lain yang sangat potensial digunakan dalam membantu mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak. Secara garis besarnya, terdapat dua jenis sumber belajar yaitu :

1. Sumber belajar yang dirancang (*learning resources by design*), yakni sumber belajar yang secara khusus dirancang atau dikembangkan sebagai komponen sistem instruksional untuk memberikan fasilitas belajar yang terarah dan bersifat formal.
2. Sumber belajar yang dimanfaatkan (*learning resources by utilization*), yaitu sumber belajar yang tidak didesain khusus untuk keperluan pembelajaran dan keberadaannya dapat ditemukan, diterapkan dan dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.¹⁶

Berdasarkan hasil observasi pra penelitian pada tanggal 31 Januari 2019 di TK Dharma Wanita Persatuan Sukarame Bandar Lampung media yang digunakan untuk belajar kurang menarik, media yang digunakan masih menggunakan media kartu huruf (abjad A-Z), suku kata (b-u-k-u), buku majalah/paket, dan pengetahuan guru masih minim terhadap software berbasis *flash*, guru menggunakan media komputer dengan menonton film yang telah ada di dalam video.¹⁷ Masih terlihat perkembangan bahasa anak yang belum berkembang dengan media yang digunakan di sekolah, ketika peneliti menggunakan media flash untuk perkembangan bahasa terlihat perkembangan bahasa dari anak yang tidak aktif dalam berbahasa menjadi aktif, tanggapan dan respon anak sangat baik

¹⁶ Zaman, badru, dkk. *Media dan Sumber Belajar PAUD*. (Tangerang : Universitas Terbuka, 2016) h. 2.7

¹⁷ Sulistiawati, wawancara dengan penulis, Tk Dharma Wanita Sukarame, Bandar Lampung, 31 Januari 2019.

dan berkesan dalam pembelajaran ini dan perkembangan bahasanya pun semakin berkembang. Macromedia flash adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat gambar-gambar animasi berupa materi-materi yang diajarkan kepada peserta didik.

Untuk peneliti terdahulu “Angga Tegar Widiatoro” menggunakan aplikasi *pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Anak usia Dini* yang berisikan media nya terdapat pilihan menu yaitu membaca disertai ejaan (G-a-j-a-h), berhitung (tampilan gambar dan jumlah gambar) , latihan soal (memilih membaca atau berhitung). Sedangkan isi media dalam penelitian ini terdapat banyaknya pertanyaan sistem tebakan dan perkembangan bahasa kepada anak dan disertai banyak nya gambar untuk pengetahuan anak dalam kognitif anak.

Berdasarkan pernyataan di atas menunjukkan bahwa dalam pembelajaran dibutuhkan adanya media pembelajaran yang cocok, guru di tuntut untuk mampu menggunakan berbagai media pembelajaran sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar.

Oleh karena itu penulis termotivasi untuk mengembangkan media berbasis *macromedia flash*dengan judul “ Pengembangan Media Belajar Berbasis *Flash* Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia Dini.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Sebagian besar dalam pembelajaran guru belum memakai media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik lebih aktif saat belajar.
2. Kurang maksimalnya penggunaan sarana dan prasarana yang ada disekolah untuk menunjang pembelajaran.
3. Masih kurangnya perkembangan bahasa anak dalam berbahasa dengan media pembelajaran di kelas.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah pada penelitian dan pengembangan ini yang dibatasi peneliti adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan yang dimaksud adalah pengembangan belajar berbasis *macromedia flash* untuk meningkatkan kemampuan bahasa pada anak usia dini.
2. Materi pokok yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah kemampuan bahasa anak.
3. Subjek penelitian ini adalah di TK Dharma Wanita khususnya di kelas B1 dengan usia anak 5-6 Tahun.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka penulis dapat menuliskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perkembangan bahasa anak dengan media pembelajaran berbasis flash ?
2. Bagaimana kualitas media dalam kelayakan pembelajaran terhadap pemahaman konsep tersebut jika diterapkan dalam pembelajaran di kelas?
3. Bagaimana tanggapan/respon guru terhadap media pembelajaran berbasis komputer dalam pembelajaran kemampuan bahasa peserta didik?

E. Tujuan Penelitian

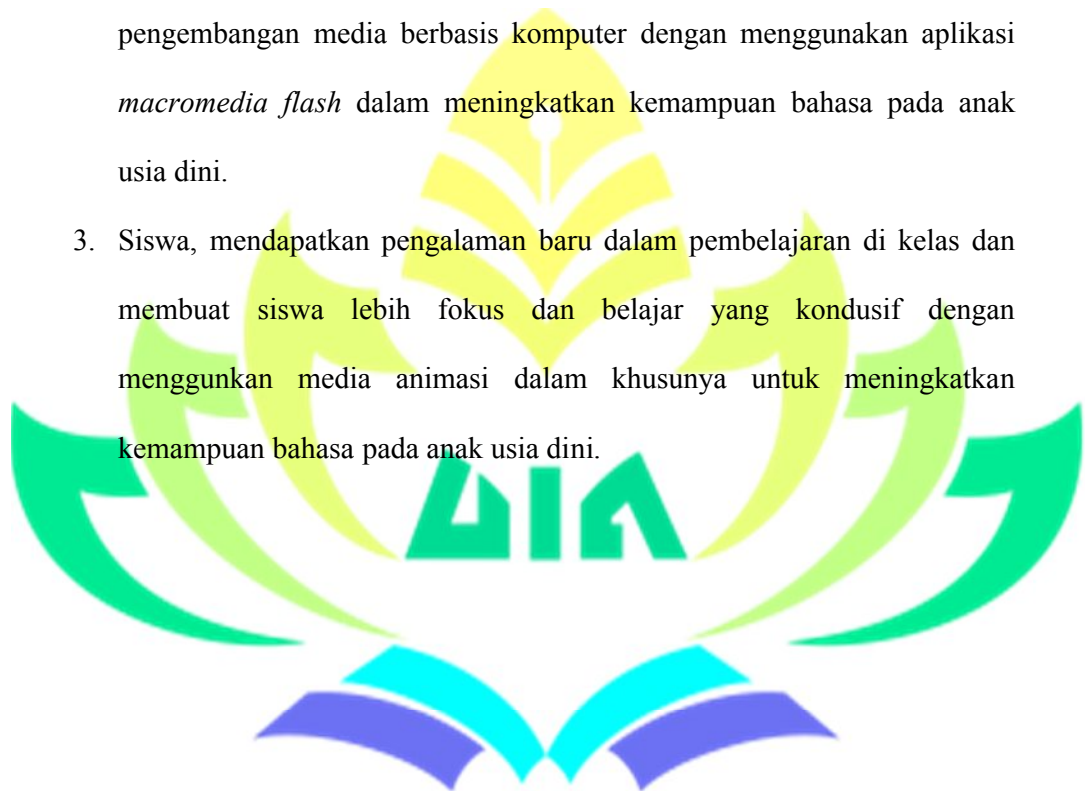
Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis flash untuk meningkatkan kemampuan bahasa.
2. Mengetahui kualitas media pembelajaran terhadap pemahaman konsep tersebut jika diterapkan dalam pembelajaran di kelas.
3. Mengetahui tanggapan/respon guru terhadap pembelajaran berbasis komputer dalam pembelajaran kemampuan bahasa peserta didik.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini mengharapkan penelitian yang dilakukan kelak dapat bermanfaat pada beberapa kalangan antara lain :

1. Peneliti, dapat mengetahui kualitas pengembangan media berbasis komputer dengan menggunakan aplikasi *macromedia flash* dalam meningkatkan kemampuan bahasa pada anak usia dini.
2. Guru, dapat memberikan sumbangan pemikiran agar dapat menerapkan pengembangan media berbasis komputer dengan menggunakan aplikasi *macromedia flash* dalam meningkatkan kemampuan bahasa pada anak usia dini.
3. Siswa, mendapatkan pengalaman baru dalam pembelajaran di kelas dan membuat siswa lebih fokus dan belajar yang kondusif dengan menggunakan media animasi dalam khususnya untuk meningkatkan kemampuan bahasa pada anak usia dini.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran Anak Usia Dini

1. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam bahasa latin *medius* berasal dari kata *media* yang secara harifiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Sedangkan dalam bahasa arab, media adalah perantara (وسائل) atau perantara pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Apabila dipahami secara garis besar Gerlach & Ely mengatakan bahwa media 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. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memperoleh, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.¹⁸

Webster mengatakan “art” adalah keterampilan (skill) yang diperoleh lewat pengalaman, studi dan observasi. Dengan demikian, teknologi tidak lebih dari satu ilmu yang membahas tentang keterampilan yang diperoleh lewat pengalaman, studi, dan observasi.¹⁹ Bila dihubungkan dengan

¹⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014)

¹⁹ Ibid, h.5

pendidikan dan pembelajaran, maka teknologi mempunyai arti penting sebagai:

Perluasan konsep tentang media, dimana teknologi bukan sekedar benda, alat, bahan atau perkakas, tetapi tersimpul pula sikap, perbuatan, organisasi dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan ilmu.²⁰

Sedangkan pengertian media secara terminologi cukup beragam, sesuai dengan sudut pandang para pakar media pendidikan. Sadiman dalam (Musfiqon) mengatakan media adalah perantara dan pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (Association of Education and Communication Technology/AECT) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk yang diprogramkan untuk suatu proses penyaluran informasi. Gagne dalam (Musfiqon) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Jadi, Media merupakan alat bantu yang digunakan guru dengan desain yang disesuaikan untuk meningkatkan kualitas belajar yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal (Musfiqon) Di lihat dari jenisnya media dibagi ke dalam beberapa bentuk yaitu media auditif, media visual dan media audiovisual.²¹

Dapat disimpulkan dari beberapa pendapat diatas bahwa media pembelajaran adalah alat atau prantara dan pengantar pesan yang dapat

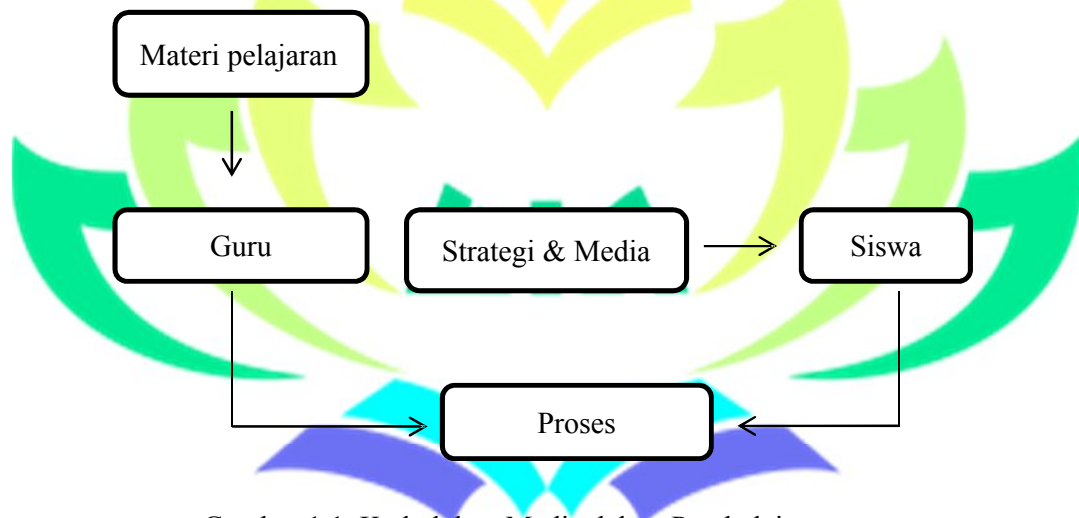
²⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, ibid, h.5

²¹Musfiqon.2012. Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran. Jakarta: Prestasi
Pustaka:lib.unnes.ac.id/17344/1/1102409010.pdf. Di unduh pada Hari Jumat, Tanggal 05 Oktober 2018 Pukul 22.30 wib

didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik.

a. Kedudukan Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran antara materi, guru, strategi dan media, serta siswa menjadi rangkaian mutu yang saling mempengaruhi sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Guru sebagai berkedudukan sebagai penyalur pesan dan siswa berkedudukan sebagai penerima pesan. Sedangkan media berkedudukan sebagai perantara dalam pembelajaran. Pemilihan media sangat dipengaruhi oleh strategi, pendekatan, metode dan format pembelajaran yang digunakan guru.



Gambar 1.1. Kedudukan Media dalam Pembelajaran

(Dikembangkan dari Musfiqon,2012 : 37)

b. Fungsi Dan Manfaat Media Pendidikan

Mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru merupakan fungsi utama media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar.

Hamalik mengatakan bahwa dalam proses belajar mengajar pemakaian media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa.²² Pada tahap orientasi pembelajaran penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Menurut Kemp & Dayton, media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan kelompok, yaitu: memotivasi minat atau tindakan, menyajikan informasi, dan memberikan intruksi. Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan

²² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, h. 19

merangsang para siswa untuk bertindak. Pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi sikap, nilai dan emosi.²³

Arif S, Sadiman at all, Secara umum media pembelajaran mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata tertulis atau lisan)

2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera seperti:

- Obyek yang terlalu besar, bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film atau model
- Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*.
- Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman flm, video, film bingka, foto maupun secara verbal.
- Obyek yang terlalu kompleks dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain.

3. Dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif peserta didik. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk:

- Menimbulkan gairah/semangat belajar
- Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan.
- Memungkinkan peserta didik, belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- Memudahkan untuk menggali informasi yang dibutuhkan.²⁴

²³ Azhar Arsyad, *Media pembelajaran, Ibid.* h .23

²⁴ Abdul Wahab Rosyidi. *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (UIN-Malang Press,2009)

Kegunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat urgen sekali untuk menghadikan pembelajaran yang *aktif, kreatif, efektif* dan menyenangkan ,utamanya belajar bahasa .

c. Media Berbasis Komputer

Komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer-Managed Instruction (CMI)*. Ada pula peran computer sebagai pembantu tambahan dalam belajar; pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau kedua-duanya.

Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran secara umum mengikuti proses instruksional sebagai berikut:

1. Merencanakan, mengatur dan mengorganisasikan, dan menjadwalkan pengajaran;
2. Mengevaluasi siswa(tes);
3. Mengumpulkan data;
4. Melakukan analisis statistik mengenai data pembelajaran;
5. Membuat catatan perkembangan pembelajaran (kelompok atau perseorangan).²⁵

²⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, h. 93

2. Program Aplikasi *Macromedia Flash*

a. *Macromedia Flash*

Adobe Flash (dahulu bernama Macromedia Flash) adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan Adobe Systems. Adobe Flash digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai file extension swf dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasang Adobe Flash Player. Flash menggunakan bahasa pemrograman bernama Action Script yang muncul pertama kalinya pada Flash 5.

Sebelum tahun 2005, Flash dirilis oleh Macromedia. Flash 1.0 diluncurkan pada tahun 1996 setelah Macromedia membeli program animasi vektor bernama Future Splash. Versi terakhir yang diluncurkan di pasaran dengan menggunakan nama 'Macromedia' adalah Macromedia Flash 8. Pada tanggal 3 Desember 2005 Materi Pelajaran Guru Strategi & Media Siswa Proses 32 Adobe Systems mengakui sisi Macromedia dan seluruh produknya, sehingga nama Macromedia Flash berubah menjadi Adobe Flash.

Menurut Suyanto (dalam Akmaludin) Animasi berasal dari kata animation yang berarti ilusi dari gerakan. Animasi adalah sekuen gambar yang diekspos pada tenggang waktu tertentu sehingga tercipta sebuah ilusi gambar bergerak, ilusi dari gerakan tersebut dapat terjadi secara cepat, sekumpulan gambar yang mempunyai gerakan secara

bertahap dari masing-masing bagian objek gambar tersebut. Secara sederhana animasi diartikan sebagai gambar bergerak. Untuk prakteknya animasi interaktif berbasis multimedia dibutuhkan hardware dan software sebagai support akan teknologi informasi pengolah data.²⁶

Macromedia Flash merupakan standar profesional yang digunakan untuk membuat animasi di web. Sejak keberadaannya pertama kali dan digunakan oleh beberapa situs web untuk membuat animasi intro dan permainan, banyak orang dibuat kagum olehnya. Ini disebabkan karena ukurannya yang begitu kecil tetapi dapat menampilkan animasi di web yang luar biasa mengagumkan.²⁷ Macromedia Flash Professional 8.0 adalah program animasi berbasis vektor yang sangat populer dan paling banyak digunakan saat ini untuk membuat animasi dan aplikasi web profesional yang dinamis dan interaktif. Selain itu Flash juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, kartun, game, menu interaktif, e-card, screen saver, form isian interaktif, aplikasi multimedia, hingga aplikasi ponsel yang kini mulai populer dengan memanfaatkan fitur Flash Lite yang ada di dalam Flash Professional.²⁸

²⁶ Akmaludin, "Analisis Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Anatomi Otak Manusia Tingkat Sekolah Menengah Pertama," *Techno Nusa Mandiri* X, no. 2 (2013): 2.

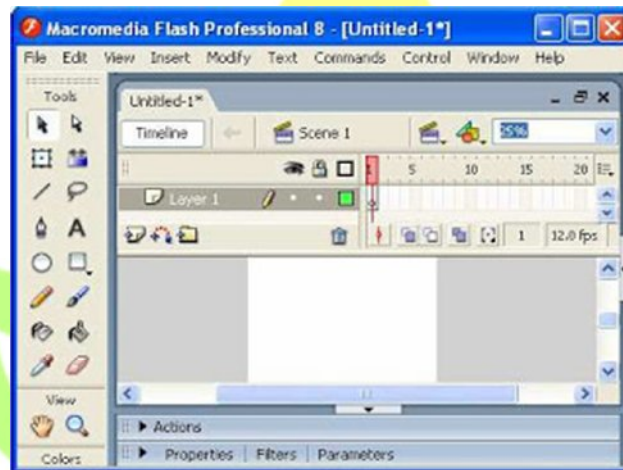
²⁷ Idris, A. 2008. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer*. Jurnal IQRA'. Januari-Juni. 2008, Volume 5, Nomor 48, Manado: STAIN, Diunduh 5 Oktober 2018 Pukul 22.30 wib

²⁸ Chandra, 2006, *Flash Profesional 8 untuk orang awam*, Penerbit Maxicom, Palembang. *Jurnal Media Infotama*, Vol.9, No.1, Februari 2013 Di unduh pada Hari Sabtu,, Tanggal 6 Oktober 2018 Pukul 08.30 wib.

b. Area Kerja Macromedia Flash

Macromedia Flash mempunyai area kerja yang terdiri dari sembilan bagian pokok yaitu :

1. **Menu** : berisi kumpulan instruksi yang digunakan dalam flash, terdiri dari File, Edit, View, Insert, Modify, Text, Commands, Control, Windows, dan Help.
2. **Stage**: merupakan layer yang digunakan untuk meletakkan objek-objek dalam flash.



Gambar 2.1. Area Kerja Pada Macromedia Flash

3. **Timeline**: berisi frame yang berfungsi untuk mengontrol objek dalam stage atau layer yang akan dibuat animasinya.



Gambar 2.2. Panel Timeline

Bagian-bagian utama dari timeline adalah sebagai berikut:

(1) Frame

Frame merupakan bagian-bagian dari movie yang akan dijalankan secara bergantian. Frame juga sering digunakan sebagai pengontrol jalannya animasi.

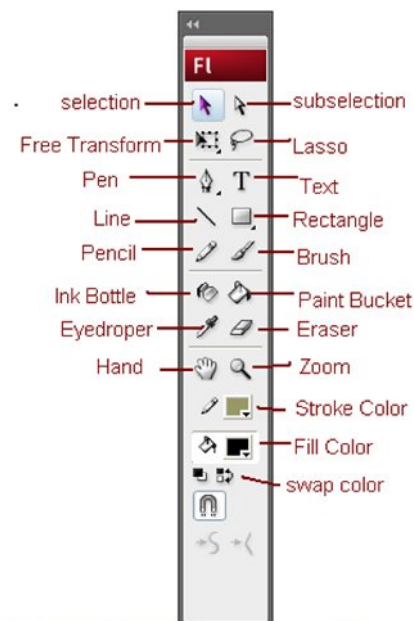
(2) Layer

Layer merupakan bagian-bagian yang berfungsi sebagai pemisah antara objek satu dengan objek yang lainnya. Urutan posisi layer menentukan tampilan masing-masing layer tersebut yang akan dijalankan secara bersamaan.

(3) Play Head

Play head berguna untuk menunjuk posisi frame yang sedang berlangsung animasinya.

4. **Toolbox:** berisi tools atau alat yang digunakan untuk membuat gambar, menulis, menyeleksi, memanipulasi objek atau isi yang terdapat dalam stage, layer dan timeline.



Gambar 2.3. Panel Toolbox

- Arrow tool* : memilih dan memindahkan objek.
- Subselect tool* : memilih titik-titik pada suatu objek atau garis.
- Line tool* : membuat garis.
- Lasso tool* : memilih sebagian dari objek atau bagian tertentu dari obyek.
- Pen tool* : menggambar garis-garis lurus maupun garis kurva.
- Text tool* : menulis teks.
- Oval tool* : membuat lingkaran.
- Rectangle tool* : membuat persegi maupun persegi panjang.

Pencil tool: menggambar garis-garis bebas, seperti menggunakan pensil biasa.

Brush tool : berfungsi seperti kuas untuk mengecat mewarnai suatu objek.

Fill Transform tool : mengatur ukuran, tengah, arah dari warna gradasi atau bidang suatu objek.

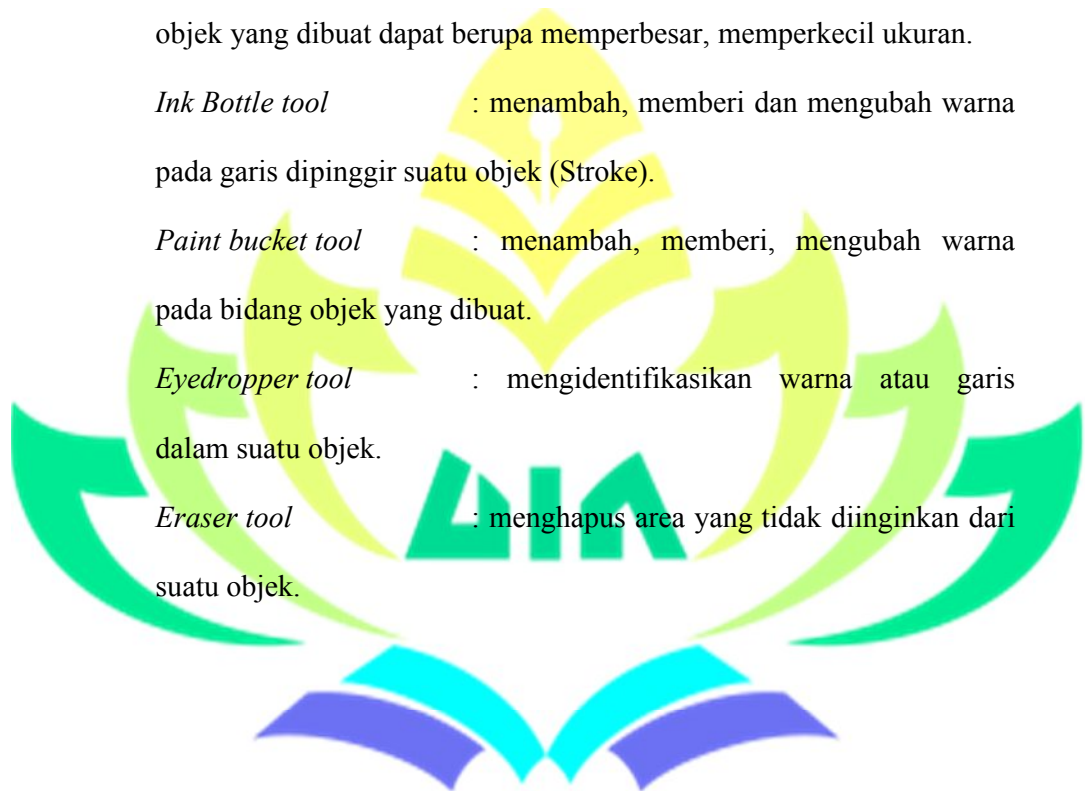
Free Transform tool : mengubah dan memodifikasi bentuk dari objek yang dibuat dapat berupa memperbesar, memperkecil ukuran.

Ink Bottle tool : menambah, memberi dan mengubah warna pada garis dipinggir suatu objek (Stroke).

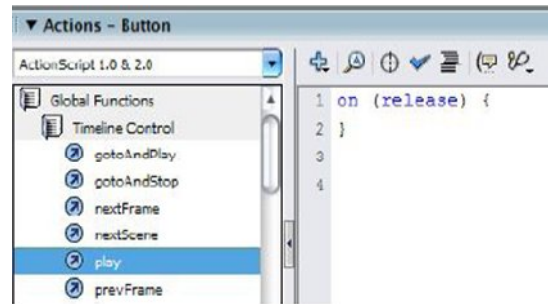
Paint bucket tool : menambah, memberi, mengubah warna pada bidang objek yang dibuat.

Eyedropper tool : mengidentifikasi warna atau garis dalam suatu objek.

Eraser tool : menghapus area yang tidak diinginkan dari suatu objek.

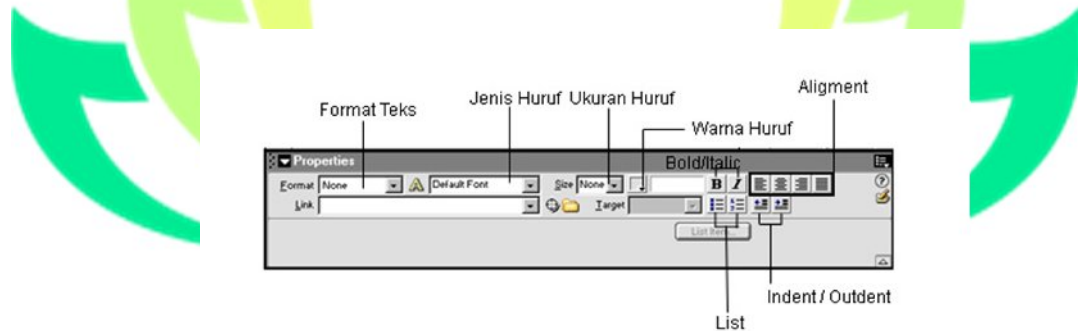


5. **Action panel:** merupakan tempat untuk menuliskan action-script, baik action button, action-frame atau action-movie clip.



Gambar 2.4. Panel Action

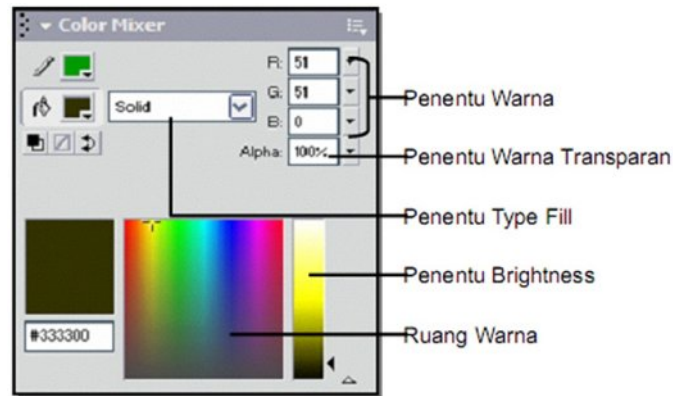
6. **Propertis Inpektor:** berfungsi sama dengan action panels. Properties merupakan penggabungan atau penyederhanaan dari panel untuk memodifikasi atau mengganti berbagai atribut dari objek, animasi, frame, dan komponen secara langsung.



Gambar 2.5 Propertis Inpektor

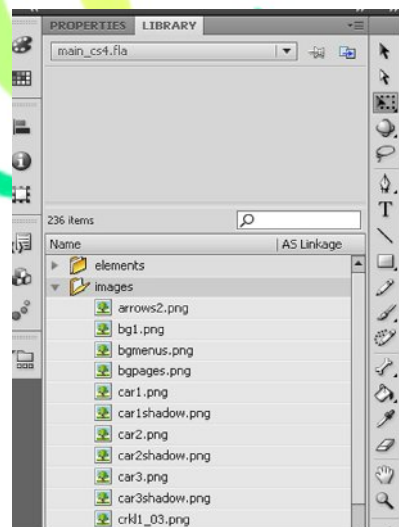
7. **Color :**color adalah suatu panel yang berfungsi untuk mengatur pewarnaan suatu objek secara mendetail. Ada dua sub panel, yaitu: color mixer dan color swatches. Dalam color mixer terdapat tiga

jenis penggunaan warna, yaitu: solid, linear, radial. Ketiga jenis warna itu dapat diubah-ubah sesuai keinginan.



Gambar 2.6 Color

8. **Library:** berfungsi sebagai tempat penyimpanan suatu objek yang telah dibuat di dalam stage, objek itu dapat berupa gambar, tombol, movie clip, dan suara. Library ini juga dapat meng-import objek dari luar stage.



Gambar 2.7 Library

9. **Align, Info dan Transform Panel:** Align, Info dan Transform Panel ini berfungsi untuk mengatur posisi suatu objek di dalam stage, contohnya jika ingin objek diletakan ditengah, dipinggir dan lain -lain. Dengan menggunakan transform, objek dapat diputar sesuai keinginan kita.



Gambar 2.8 Align, Info dan Transform Panel

B. Pengertian Bahasa

1. Pengertian Bahasa Anak Usia Dini

Pada anak usia dini kemampuan berbahasa yang paling umum dan efektif dilakukan adalah kemampuan berbicara, hal ini selaras dengan karakteristik kemampuan bahasa anak pada usia tersebut. Karakteristik ini meliputi kemampuan anak untuk dapat berbicara dengan baik, melaksanakan tiga perintah lisan secara berurutan dengan benar, mendengarkan dan menceritakan kembali cerita sederhana dengan urutan yang mudah dipahami, menyebutkan nama jenis kelamin dan umurnya, mengucapkan lebih dari tiga kalimat, dan mengenal tulisan sederhana.

Pengembangan kemampuan berbicara penting untuk ditingkatkan terutama di mulai sejak anak usia dini. Diharapkan anak merasa senang pada waktu belajar sambil bermain, sehingga materi di sekolah dapat diterima dengan baik oleh anak. Selain itu, kemampuan berbicara anak juga akan berkembang sangat baik tanpa merasa terbebani.²⁹

Bahasa sebagai fungsi dari komunikasi memungkinkan dua individu atau lebih mengekspresikan berbagai ide, arti, perasaan dan pengalaman. Badudu (dalam Nurbiana Dhieni,dkk) menyatakan bahwa bahasa adalah alat penghubung atau komunikasi antara anggota masyarakat yang terdiri atas individu-individu yang menyatakan pikiran, pserasaan, dan keinginanya bahasa sebagai suatu sistem lambing bunyi yang bersifat arbitier (manasuka) digunakan masyarakat dalam rangka untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa bahasa merupakan suatu system lambang yang digunakan sebagai alat komunikasi oleh anggota masyarakat yang bersifat arbitier dan manusiawi.

Bahasa merupakan salah satu aspek yang harus dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini, diarahkan agar anak mampu menggunakan dan mengekspresikan pemikirannya dengan menggunakan kata-kata yang tepat.³⁰

²⁹ Intan Prastihastari Wijaya,dkk, *Penerapan Metode Bercerita Dengan Media Wayang Gapit Sebagai Upaya Pengembangan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini*. Jurnal Nomor 26. April Tahun 2015

³⁰ Anik Lestarinigrum, *Meningkatkan Kemampuan Behahas Anak Usia Dini Melalui Media Pangung Boneka Tangan* (tahun 2015) h.12

Bromley (dalam Nurbiana Dhieni,dkk) mendefinisikan bahasa sebagai sistem simbol yang teratur untuk menstansfer berbagai ide maupun informasi yang terdiri atas simbol-simbol visual maupun verbal. Simbol-simbol visual tersebut dapat dilihat, ditulis, dan dibaca, sedangkan simbol-simbol verbal dapat diucapkan dan di dengar.³¹

Bahasa adalah mencakup segala sarana komunikasi dengan menyimbolkan pikiran dan perasaan untuk menyampaikan makna kepada orang lain, sedangkan menurut Sumiyati, bahasa adalah ucapan pikiran, dan perasaan seseorang yang teratur yang digunakan sebagai alat komunikasi antar anggota masyarakat.³² Jadi kesimpulan dalam berbahasa ini adalah bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan oleh seseorang untuk menyampaikan makna kepada orang lain.

2. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Perkembangan bahasa merupakan salah satu aspek pengembangan anak usia dini. Artinya aspek ini berperan penting dalam perkembangan anak serta mempengaruhi masa tumbuh kembang anak di masa selanjutnya. Menurut Santrock bahasa (language) adalah suatu bentuk komunikasi baik lisan, tertulis, maupun isyarat yang didasarkan pada sebuah sistem simbol.

³¹ Nurbiana Dhieni,dkk.*Metode Pengembangan Bahasa*, Universitas Terbuka,Cetakan ke6, September 2015,h.1.5

³²Endang Fatimah, *Psikologi Perkembangan*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2006, h. 99

Perkembangan bahasa pada anak terjadi dari aktivitas mendengar, melihat, dan meniru orang dewasa disekitar mereka. Bahasa digunakan untuk mengajarkan anak tentang sesuatu. Menurut Vygotsky, anak belajar bahasa berasal dari orang dewasa kemudian diinternalisasikan sebagai alat berfikir dan alat kontrol. Perkembangan bahasa juga dinyatakan akan berkembang sesuai atau sejalan dengan perkembangan biologisnya. Sehingga apabila perkembangan biologisnya belum pada tahap tertentu, kemampuan bahasa juga tidak bisa dipaksakan. Perkembangan biologis disini terkait dengan pertumbuhan fisiologis seperti lidah masih terlalu besar, laring masih terlalu tinggi, mulut masih kecil atau sempit, dan lainnya.

Menurut Chomsky mengatakan bahwa bahasa diperoleh secara kodrat dan berjalan terus menerus sesuai jadwal genetik yang berkembang. Artinya perkembangan bahasa akan menyesuaikan dengan perkembangan tubuh atau biologis anak.³³

Bidang pengembangan berbahasa anak usia dini meliputi kemampuan mendengarkan, berkomunikasi secara lisan (berbicara), memiliki perbendaharaan kata dan mengenal simbol-simbol yang melambangkannya untuk persiapan membaca dan menulis anak usia dini. Adapun menurut Depdiknas yang menekankan pengembangan berbahasa anak usia dini yaitu sebagai berikut :

³³ Dosen Psikologi.2017. *Perkembangan Bahasa Anak usia Dini*.
<https://dosenpsikologi.com/perkembangan-bahasa-anak-usia-dini>. Di unduh pada Hari senin,
Tanggal 11 November 2019 Pukul 20.54 wib.

Mendengar dan berbicara secara umum tujuan dari kegiatan mendengar dan berbicara diharapkan agar anak dapat :

- a. Mendengarkan dengan sungguh-sungguh dan merespon dengan tepat.
- b. Berbicara dengan penuh percaya diri
- c. Menggunakan bahasa untuk mendapatkan informasi dan untuk komunikasi yang efektif dan interaksi sosial dengan yang lain.
- d. Menikmati buku, cerita dan irama.
- e. Mengembangkan kesadaran bunyi.³⁴

Kemampuan berbicara merupakan suatu kecakapan untuk menginformasikan, menyatakan, menyampaikan, atau mengkomunikasikan pikiran, ide atau gagasan, dan perasaan kepada orang lain. Selain itu, keterampilan berbicara perlu dilatihkan kepada anak sejak dini agar anak dapat mengungkapkan dan mengekspresikan pikiran, gagasan, perasaannya serta menjawab pertanyaan yang diberikan kepadanya melalui bahasa lisan. Dengan memiliki kemampuan berbicara yang baik akan menjadi kebiasaan yang baik pula bagi anak. Misalnya, dengan melatih keterampilan berbicara sejak dini anak akan mengetahui cara berbicara yang sopan kepada orang yang lebih tua, anak juga akan memiliki lebih banyak kosakata, serta anak dapat menyusun kata dan kalimat yang baik dalam menyampaikan keinginan dan pendapatnya kepada orang lain.

Metode bercerita merupakan salah satu metode yang sering digunakan di taman kanak-kanak. Sebagai suatu metode, bercerita mengundang perhatian anak terhadap pendidik sesuai dengan tema pembelajaran. Bila isi cerita dikaitkan dengan dunia anak di Taman Kanak-kanak, maka

³⁴ Kemendikbud, Permendikbud No.137 Th.2014

mereka akan dapat memahami isi cerita, anak juga akan mendengarkan cerita dengan penuh perhatian dan dengan mudah dapat menangkap isi cerita. Cara penuturan cerita tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan alat peraga atau tanpa alat peraga.³⁵

Bahasa memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Suhartono menyatakan bahwa peranan bahasa bagi anak usia dini di antaranya sebagai sarana untuk berfikir, sarana untuk mendengarkan, sarana untuk berbicara dan sarana agar anak mampu membaca dan menulis. Melalui bahasa seseorang dapat menyampaikan keinginan dan pendapatnya kepada orang lain. Anak-anak usia 5 tahun telah mampu menghimpun setidaknya 8000 kosakata. Mereka dapat membuat kalimat pertanyaan, kalimat negatif, kalimat tunggal, kalimat majemuk, serta bentuk penyusunan lainnya.³⁶

Laura E-Berk menyatakan bahwa perkembangan bahasa merupakan kemampuan khas manusia yang paling kompleks, namun pada umumnya berkembang pada individu dengan kecepatan luar biasa pada awal masa kanak-kanak. Pada tahun pertama, seorang anak mampu menggunakan kata-kata tunggal guna untuk memberi nama terhadap objek-objek yang dipandang akrab olehnya dan untuk mengkomunikasikan keinginannya. Begitu anak sudah memasuki tahun ketiga mereka langsung sudah memasuki langsung sudah mampu menunjukkan pemahaman yang

³⁵ Intan Prastihastari Wijaya,dkk, *Penerapan Metode Bercerita Dengan Media Wayang Gapit Sebagai Upaya Pengembangan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini*. Jurnal Nomor 26. April Tahun 2015

³⁶Anita, S.S., M.Pd. "PERKEMBANGANBAHASAANAKUSIADINI".Jurnal al-Shifa, Vol. 06, No. 02, (Juli-Desember) 2015 ISSN: 2087-8621.

demikian halus tentang berbagai kesepakatan yang biasa digunakan dalam berkomunikasi orang-orang di sekelilingnya. Ketika memasuki tahun ke empat, dengan bekal kosa kata yang sudah semakin banyak, individu sudah mampu menghasilkan ucapan-ucapan yang lebih panjang dan menunjukkan bahwa dia sudah memiliki sejumlah bentuk gramatikal yang bagus, termasuk di dalamnya etika mengungkapkan bahasanya itu.³⁷

Sedangkan menurut Berk dalam tahap perkembangan keterampilan berbahasa secara umum dibagi ke dalam empat komponen, yaitu:

- a. Fonologi (*Phonology*) adalah sistem suara bahasa. Untuk mempelajari fonologi bahasa, anak harus mempelajari kandungan suaranya dan urutan suara yang diperbolehkan yang sangat penting untuk kebiasaan membacanya nanti.
- b. Semantik (*semantic*) adalah cara memahami makna kata atau cara yang mendasari konsep-konsep yang diekspresikan dalam kata-kata atau kombinasi kata.
- c. Tata Bahasa (*grammar*) merujuk kepada penguasaan kosa kata yang kemudian memodifikasikannya ke dalam cara-cara yang bermakna.

Pengetahuan tentang grammer meliputi dua aspek utama, yaitu :

1. Sintak (*syntax*), yaitu aturan-aturan yang mengatur bagaimana kata-kata disusun ke dalam kalimat yang dapat dipahami.

³⁷ M. Asrori. *Perkembangan Peserta Didik* (Yogyakarta : Media akademi, 2015) h. 187-188

2. Morfologi (*morphology*), yaitu aplikasi gramatikal yang meliputi jumlah, tenses, kasus, pribadi gender kalimat aktif, kalimat pasif, dan berbagai makna lain dalam bahasa.
- d. Pragmatik (*pragmatics*), adalah penggunaan percakapan yang tepat. Ini melibatkan pengetahuan tentang konteks apa yang dikatakan dan kepada siapa serta bagaimana mengatakannya.³⁸

Kemampuan bahasa dipelajari dan diperoleh anak usia dini secara alamiah untuk beradaptasi dengan lingkungannya. Sebagai alat sosialisasi bahasa merupakan suatu cara merespon orang lain.

Bromley menyebutkan empat aspek bahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Kemampuan berbahasa berbeda dengan kemampuan berbicara. Bahasa merupakan suatu sistem tata bahasa yang relatif rumit dan bersifat semantik, sedangkan kemampuan berbicara merupakan suatu ungkapan dalam bentuk kata-kata. Bahasa ada yang bersifat reseptif (dimengerti, diterima) maupun ekspresif (dinyatakan). Contoh bahasa reseptif adalah mendengarkan dan membaca suatu informasi, sedangkan contoh bahasa ekspresif adalah berbicara dan menuliskan informasi untuk dikomunikasikan kepada orang lain.³⁹

³⁸ M. Asrori, Op.Cit., h.188-190

³⁹ Nurbiana Dhieni, dkk. *Metode Pengembangan Bahasa*, Universitas Terbuka, Cetakan ke6, September 2015, hlm1.14

3. Karakteristik Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini

Karakteristik kemampuan bahasa anak merupakan individu yang unik yang mempunyai karakteristik tertentu. Menurut Jumaris karakteristik kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut :

1. Dapat mengucapkan lebih dari 2500 kata.
2. Lingkup kosa kata yang dikuasai cukup luas.
3. Mampu menjadi pendengar yang baik.
4. Dapat diajak berinteraksi atau bercakap –cakap. Anak sudah bisa menanggapi pembicaraan.
5. Anak sudah bisa mengekspresikan dirinya, belajar menulis, membaca, dan bercerita.

Anak pada usia 5-6 tahun sudah dapat melakukan ekspresi diri, menulis, membaca dan bahkan berpuisi. Pemberian stimulus yang baik dan sesuai dengan tahap perkembangan anak maka kemampuan bahasa anak akan berkembang secara optimal.⁴⁰

Kemampuan berbahasa merupakan salah satu bidang pengembangan anak usia dini yang dipersiapkan untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Pengembangan kemampuan berbahasa bertujuan agar anak mampu mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara efektif dan membangkitkan minat untuk dapat berbahasa.

4. Fungsi Bahasa

Sebagai alat sosial, bahasa menjadi cara bereaksi terhadap orang lain.

Bahasa juga memfasilitasi dan kadang-kadang bertanggung jawab untuk

⁴⁰Dosen Psikologi.2017. *Perkembangan Bahasa Anak usia Dini*.
<https://dosenpsikologi.com/perkembangan-bahasa-anak-usia-dini>. Di unduh pada Hari senin,
Tanggal 11 November 2019 Pukul 20.54 wib.

pertumbuhan kognitif. Bahasa juga memungkinkan mengekspresikan keunikan kita sendiri sebagai individu. Bahasa sebagai alat komunikasi bagi anak yang memiliki banyak fungsi. Di bawah ini akan membahas tentang fungsi bahasa bagi anak usia dini dengan memadukan pendapat Bromley dan Halliday :

a. Bahasa Sebagai Fungsi Instrumental

Pada awal kehidupan anak, belajar menggunakan bahasa dipakai dalam memahami tentang air, makanan, mainan tertentu, atau pokok kering. Pada bayi walaupun belum berbahasa (Prangilistik) ia mampu mengungkapkan keinginannya melalui tangisan. Untuk bayi tangisan adalah alat (Instrumental) untuk mengungkapkan keinginan dan perasaannya.

b. Bahasa Sebagai Fungsi Regulatif

Pada fungsi regulative anak belajar menggunakan bahasa karena ada pengaruh dari lingkungan dan kontrol perilaku dari orang dewasa. Bahasa yang didengar anak mengubah perilaku anak ketika ia belajar untuk berbicara.

c. Bahasa Sebagai Fungsi Heuristik

Fungsi ini melibatkan penggunaan bahasa untuk memperoleh ilmu pengetahuan sebanyak-banyaknya dengan mempelajari seluk beluk lingkungannya. Fungsi heuristik ini mengingatkan pada apa yang secara umum yang dikenal sebagai pertanyaan sebab fungsi ini sering

disampaikan dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan yang menuntut jawaban.

d. Bahasa Sebagai Fungsi Interaksional

Bahasa berfungsi menjamin dan menetapkan ketahanan dan keberlangsungan komunikasi serta menjalin interaksi sosial. Bahasa memungkinkan anak untuk membangun dan memelihara hubungan dengan orang-orang disekitarnya. Anak menggunakan bahasa untuk berkomunikasi dan peduli kepada kelompoknya dan berpartisipasi dalam struktur social. Bahasa memainkan peran sebagai psat dalam fungsi sosial bagi anak.

e. Bahasa Sebagai Fungsi Personal

Fungsi ini memberi kesempatan pembicara untuk mengekspresikan perasaan, emosi pribadi, serta reaksi-reaksi yang mendalam. Anak berbag pendapat dan perasaan dengan cara yang khas dan spesial. Anak-anak harus dibantu untuk menemukan dan mengeksplorasikan kekuatan bahasa yang dilingkungannya. Anak-anak perlu belajar untuk menyusun makna melalui mendengar dan membaca.

f. Bahasa Sebagai Fungsi Imajinasi

Dalam hal ini bahasa berfungsi sebagai pencipta system, gagasan atau kisah yang imajinatif. Melalui bahasa kita bebas menciptakan mimpi-mimpi yang mustahil. Pada anak usia dini, bahasa sebagai fungsi imajinasi adalah pada saat anak bermain peran atau bermain

pura-pura. Misalnya bermain boneka, dokter-dokteran dan rumah-rumahan.

g. Bahasa Sebagai Fungsi Representasi

Bahasa berfungsi untuk membuat pertanyaan-pertanyaan, menyampaikan fakta-fakta dan pengetahuan, menjelaskan atau melaporkan realitas sebenarnya sebagaimana yang dilihat atau dialami orang. Fungsi ini terlihat pada saat anak ingin menyampaikan sesuatu yang ia temukan dilingkungannya.

Ketujuh fungsi bahasa ini tidak sekaligus dirasakan dan dimanfaatkan anak, tetapi secara bertahap. Waktu bayi, ia membutuhkan fungsi bahasa instrumental, regulasi, dan interaksional. Tiga fungsi ini disampaikan untuk mendapat barang atau jasa yang dibutuhkan (Instrumental), untuk mempengaruhi perilaku orang-orang paling dekat dengannya (peraturan), untuk mempertahankan ikatan emosional dengan mereka (Interaksional) dan seterusnya. Artinya ia mampu mengungkapkan pada tahapannya.

Pada saat ia usia 18 bulan, anak mampu menggunakan bahasa secara efektif dalam instrumental, peraturan, fungsi interkasional dan pribadi serta mulai menggunakannya untuk bermain pura-pura (Imajinatif), dan juga heuristic, untuk tujuan eksploratif. Dengan

bertambahnya usia semua fungsi bahasa dapat digunakan dengan sempurna.⁴¹

5. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kemampuan Bahasa Anak

Perkembangan bahasa dibutuhkan sejak dini untuk memperoleh keterampilan dengan baik. Dalam bukunya “Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja” Syamsu Yusuf mengatakan bahwa perkembangan bahasa anak dipengaruhi oleh lima faktor, yaitu kesehatan, intelegensi, status sosial ekonomi, jenis kelamin, dan hubungan keluarga.⁴²

a. Faktor Kesehatan

Kesehatan merupakan faktor yang sangat mempengaruhi perkembangan bahasa anak, terutama pada usia awal kehidupan. Apabila anak pada usia dua tahun pertama sering mengalami sakit-sakitan maka anak tersebut cenderung akan mengalami keterlambatan atau kesulitan dalam perkembangan bahasa.

b. Intelegensi

Perkembangan anak dapat dilihat dari tingkat intelegensinya. Anak yang berkembang bahasanya cepat, pada umumnya mempunyai inteligensi normal atau di atas normal. Namun begitu, tidak semua anak yang memahami kelambatan perkembangan bahasanya pada usia awal, dikategorikan sebagai anak yang kurang

⁴¹Nurbiana dhieni, dkk. *Metode Pengembangan Bahasa* (Tangerang Selatan : Universitas Terbuka, 2018) h. 1.20-1.23

⁴²Syamsu Yusuf LN. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung, 2017, hlm.121

pandai. Selanjutnya, Hurlock mengemukakan hasil studi mengenai anak yang mengalami keterlambatan mental, yaitu bahwa sepertiga diantara mereka yang dapat berbicara secara normal dan anak yang berada pada tingkat intelektual yang paling rendah, mereka sangat miskin dalam berbahasanya.

c. Status Sosial Ekonomi Keluarga

Beberapa studi tentang hubungan antara perkembangan bahasa dengan status sosial ekonomi keluarga miskin mengalami kelambatan dalam perkembangan bahasanya di bandingkan dengan anak yang berasal dari keluarga yang lebih baik. Kondisi ini terjadi mungkin disebabkan oleh perbedaan kecerdasan atau kesempatan belajar (keluarga miskin diduga kurang memperhatikan perkembangan bahasa anaknya), atau kedua-duanya.

d. Jenis Kelamin (sex).

Pada tahun pertama usia anak tidak ada perbedaan dalam vokalisasi antara pria dengan wanita. Namun mulai usia dua tahun, anak wanita menunjukkan perkembangan yang lebih cepat dari anak pria.

e. Hubungan Keluarga

Hubungan ini dimaknai sebagai proses pengalaman berinteraksi dan berkomunikasi dengan lingkungan keluarga, terutama dengan orang tua yang mengajar, melatih dan memberikan contoh berbahasa kepada anak. Hubungan yang sehat antara orang tua dengan anak (perlu perhatian dan kasih sayang dari orang tuanya) memfasilitasi

perkembangan bahasa anak, sedangkan hubungan yang tidak sehat mengakibatkan anak akan mengalami kesulitan atau keterlambatan dalam perkembangannya. Hubungan yang tidak sehat itu bisa berupa sikap orang tua yang kasar/keras, kurang kasih sayang atau kurang perhatian untuk memberikan pelatihan dan contoh dalam berbahasa yang baik kepada anak, maka perkembangan bahasa anak cenderung akan mengalami stagnasi atau kelainan, seperti: gagap dalam berbicara, tidak jelas dalam mengungkapkan kata-kata, merasa takut untuk mengungkapkan pendapat, dan berkata yang kasar atau tidak sopan.⁴³

C. Penelitian Yang Relevan

Berikut ini adalah beberapa penelitian yang relevan dari Universitas-universitas lain yang terkait dengan pengembangan media belajar berbasis flash :

1. Penelitian Ayu Rohmatin Diana pada Tahun 2012 mengenai Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Anak Dengan Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis Flash Di Tk B Al-Madina Semarang. Peningkatan hasil belajar pada materi alat transportasi pada anak TK B AlMadina Semarang tersebut disebabkan karena adanya peningkatan aktivitas anak saat pembelajaran dari tindakan siklus I, siklus II, dan tindakan siklus III. Pada mulanya pembelajaran alat transportasi

⁴³Syamsul Yusuf LN, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja Ibid.*, h. 122

dilakukan dengan 89 menggunakan study lapangan, akan tetapi karena kendala tertentu guru biasanya menggunakan metode ceramah, akibatnya ketertarikan anak rendah dalam mengikuti pembelajaran alat transportasi. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Macromedia Flash anak akan merasa live untuk mengikuti pembelajaran, sehingga ketertarikan anak tinggi yang mengakibatkan aktivitas anak meningkat dan hasil belajar anak juga meningkat.⁴⁴

2. Penelitian Dita Andini pada Tahun 2018 Mengenai pengembangan Animasi Menggunakan Macromedia Flash Berbasis Pemahaman Konsep Peserta Didik Pokok Bahasan Persegi dan Persegi panjang. Pemahaman konsep pada siswa terhadap media animasi menggunakan macromedia flash berbasis pemahaman konsep pokok bahasan persegi dan persegi panjang memperoleh nilai rata-rata 73,8% dengan kategori baik. Dengan demikian, media animasi menggunakan macromedia flash berbasis pemahaman konsep pokok bahasan persegi dan persegi panjang ini dapat digunakan sebagai alternatif dalam membantu pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran matematika.⁴⁵
3. Penelitian Angga Tegar Widiantoro pada Tahun 2016 Mengenai Perancangan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Anak Usia Dini. Perancangan aplikasi pembelajaran berbasis multimedia

⁴⁴ Rohmatin Ayu Diana(2013),”Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Anak Dengan Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis Flash Di Tk B Al-Madina Semarang,”

⁴⁵ Andini Dita (2017).”Pengembangan Media Animasi Menggunakan Macromedia Flash Berbasis Pemahaman Konsep Peserta Didik Pokok Bahasan Persegi Dan Persegi Panjang,”

pada anak usia dini (PAUD) telah selesai di buat dan pada hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran 60% cocok diperuntukkan bagi anak usia dini yaitu 1 sampai 5 tahun dan sangat cocok sebanyak 40%, juga dalam hal ketertarikan siswa dalam belajar 60% tertarik dan 40% sangat tertarik. 100% pendidik menyatakan aplikasi pembelajaran memiliki tampilan yang menarik, 80% isi aplikasi secara keseluruhan lengkap dan hanya 20% yang berpendapat tidak lengkap serta dalam membantu proses mengajar 80% pengajar menyatakan sangat membantu dan 20% membantu. Sedangkan dalam penggunaan aplikasi pembelajaran tersebut 100% sangat mudah.⁴⁶

D. Kerangka Berfikir

Seperti yang telah diungkapkan sebelumnya bahwa banyak peserta didik yang kurang tertarik dalam sistem pembelajaran dengan media yang ada di sekolah . Berdasarkan hasil pra penelitian pada tanggal 31 Januari 2019 di TK Dharma Wanita Persatuan Sukarame Bandar Lampung diketahui bahwa ada beberapa siswa yang tidak ingin mengikuti pembelajaran tersebut dikarenakan sistem pembelajarannya tidak membuat anak menarik/ bosan jadi anak merasa jenuh dengan hanya menggunakan media kartu huruf, majalah, yang tidak menimbulkan sistem baru dalam pembelajaran tersebut.

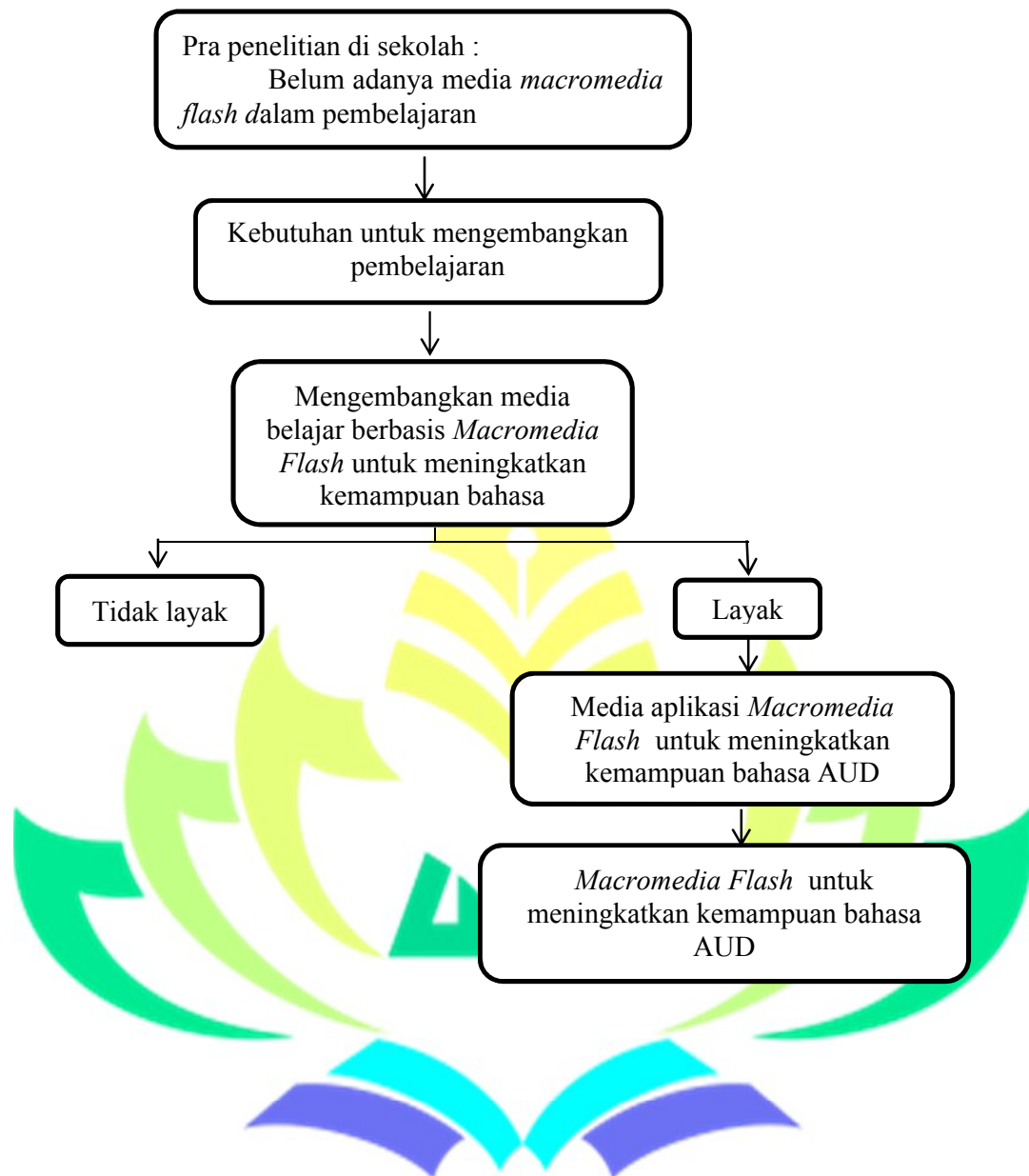
⁴⁶ Tegar Angga Widiatoro(2016).”Perancangan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Anak Usia Dini

Kendala yang terjadi di lapangan guru kesulitan memberikan media yang menarik keaktifan siswa dan sulit untuk memberikan contoh visual kepada siswa.

Ada beberapa jenis media pembelajaran yang membuat anak menarik dalam kegiatan belajar diantaranya, media visual, media audio, media audio visual maupun media cetak serta beragam media lainnya. Media audio-visual contohnya video animasi, dalam peneliti ini digunakan media animasi berbasis pemahaman konsep. Media pembelajaran berbasis pemahaman konsep merupakan media yang dapat meningkatkan ketertarikan siswa pada kegiatan pengembangan bahasa serta dapat meningkatkan semangat anak dalam belajar. Media pembelajaran animasi menampilkan gambar yang memiliki gambar bergerak, audio serta teks yang ada hubungannya dengan materi yang diberikan kemudian ditayangkan dalam bentuk animasi.

Media animasi tersebut ditayangkan pada perangkat seperti VCD yang terhubung dengan computer, laptop dan LCD. Media tersebut dapat menstimulus dan membuat tertarik anak dalam belajar dan pehatiannya fokus terhadap materi.

Berikut alur Kerangka Berpikir Pengembangan Media Belajar Berbasis Flash Untuk meningkatkan Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia Dini di TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung



DAFTAR PUSTAKA

- Andry.N. Wilyani. 2016. *Konsep Dasar PAUD*. Yogyakarta: Gova Media. Jurnal Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran (Online) Volume 5 Nomor 1(2017).
- Angga Tegar Widianoro.” *Perancangan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Anak Usia Dini.*”(2016)
- Ayu Rohmatin Diana,” *Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Anak Dengan Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis Flash Di Tk B Al-Madina Semarang,*”(2013)
- Akmaludin, “*Analisis Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Anatomi Otak Manusia Tingkat Sekolah Menengah Pertama,*” Techno Nusa Mandiri X, no. 2 (2013): 2.
- Anita, S.S., M.Pd. “*Perkembangan bahasa anak usia dini*”.Jurnal al-Shifa, Vol. 06, No. 02, (Juli-Desember) 2015 ISSN: 2087-8621.
- Assori.M, 2015 .“*Perkembangan Peserta Didik*” Yogyakarta : Media akademi.
- Arsyad Azhar, 2013. “ *Media Pembelajaran*” Jakarta: Rajawali Pers.
- Chandra,2013.*Flash Profesional 8 untuk orang awam*. Palembang :Maxicom.
- Departemen Agama RI, Al-Quran Dan Terjemahan, 2009.
- Dosen Psikologi. *Perkembangan Bahasa Anak usia Dini* .<https://dosenpsikologi.com/perkembangan-bahasa-anak-usia-dini>, 2017.
- Dita Andini .”*Pengembangan Media Animasi Menggunakan Macromedia Flash Berbasis Pemahaman Konsep Peserta Didik Pokok Bahasan Persegi Dan Persegi Panjang,*”(2017)
- Dhieni Nurbiana,dkk. 2015 *Metode Pengembangan Bahasa*, Universitas Terbuka,Cetakan ke6.
- Eko Putro Widoyoko, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2012) h.116

- Fatimah Endang,2006. *Psikologi Perkembangan*, Bandung:Remaja Rosdakarya.
- Hasyim Adelina. 2016 *Metode Penelitian Dan Pengembangan Di Sekolah*, Yogyakarta :Ruko Jambusari,Cetakan Pertama
- Trimantara Hermansyah,Neni Mulya ,dkk. “*Mengembangkan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Alat Permainan Edukatif Puzzle*”.*Jurnal AL ATHFAAL: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Uisa Dini*, Vol. 2 No. 1(2019)
- Idris, A.2008.*Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer*. *Jurnal IQRA’*. Januari-Juni.2008,Volume 5, Nomor 48, Manado:STAIN.
- Intan Prastihastari Wijaya,dkk, *Penerapan Metode Bercerita Dengan Media Wayang Gapit Sebagai Upaya Pengembangan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini*. *Jurnal*Nomor 26. April Tahun 2015
- Komala Fiska Sari, dkk. “*Pengembangan Media Pembelajaran (Modul) Berbantuan Geogebra Pokok Bahasan Turunan,*” *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 2 (2016.)
- Lintang Fitra Utami, “*Pengembangan Modul Kalkulus Pada Materi Sistem Bilangan Real Bernuansa Keislaman Dengan Pendekatan Open Ended,*” *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2018
- Anik Lestaringrum, *Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Media Panggung Boneka Tangan*.(tahun 2015)
- Madyawati, Lilis. 2017. *Strategi Pengembangan Bahasa Anak*, Jakarta :Kencana.
- Musfiqon.2012. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi
Pustaka:lib.unnes.ac.id/17344/1/1102409010.pdf.
- Permendikbud 137-2014.*Standar Nasional PAUD*.
- Ridwan, Sunarto, *Pengantar Statistik*, (Bandung :Alfabet, 2014)
- Syaodih Nana Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2010.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*, Bandung: Alfabeta,Cetakan ke-27.

Hasil Wawancara Dengan Guru Kelas Tk Dharma Wanita Sukarame, Bandar Lampung , 31 Januari 2019.

Wahab Abdul Rosyidi.2009. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. UIN-Malang Press.

Yusuf LN Syamsu.2017. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung.

Zaman Badru, Asep Hery Hernawan *Media dan Sumber Belajar PAUD*.Tanggerang :Universitas Terbuka.Cetakan ke5.

