

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Media Pembelajaran**

##### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili kata-kata atau kalimat tertentu yang sulit disampaikan. Bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan kehadiran media. Dengan demikian, anak didik lebih mudah mencerna bahan daripada tanpa bantuan media.

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar<sup>14</sup>. Media adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya<sup>15</sup>. Media pembelajaran adalah sesuatu (bisa berupa alat, bahan, atau keadaan) yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan

---

<sup>14</sup> Sadiman, Arief S. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. (PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2006). H. 6-7

<sup>15</sup> Sanjaya, Wina. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. (Kencana Prenada Media, Jakarta. 2008) H. 204

pembelajaran. Jadi ada tiga konsep yang mendasari batasan media pembelajaran yaitu konsep komunikasi, konsep sistem dan konsep pembelajaran.<sup>16</sup>

Media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Media merupakan alat yang harus ada apabila kita ingin memudahkan sesuatu dalam pekerjaan. Media merupakan alat bantu yang dapat memudahkan pekerjaan. Setiap orang pasti ingin pekerjaan yang dilakukan dapat diselesaikan dengan baik dan dengan hasil yang memuaskan. Media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.<sup>17</sup>

Pengalaman dibangun dari tingkat konkrit menuju ke tingkat abstrak. Pada tingkat konkrit seseorang belajar dari pengalaman nyata sebagai medianya. Pengalaman ini harus dilakukan langsung oleh anak melalui berbagai aktivitas yang pada akhirnya akan membentuk pemahaman baik konsep, prinsip, norma, maupun keterampilan, kemudian meningkat pada pengalaman yang lebih tinggi menuju ke puncak kerucut yaitu bentuk pengalaman belajar yang bersifat abstrak. Kerucut pengalaman membentangkan pengalaman konkrit sampai abstrak yang dilalui anak sesuai dengan tahapan perkembangannya.<sup>18</sup>

---

<sup>16</sup> M. Miftah. *Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa*. (Jurnal Kwangsan Vol. 1 - Nomor 2, Desember 2013) h. 98

<sup>17</sup> Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hal. 46

<sup>18</sup> M. Miftah. *Fungsi dan Peran ....* h.107-108

a. Pengalaman langsung

Pengalaman langsung adalah pengalaman tahap awal pembelajaran bagi anak usia dini. Pada tahap ini anak melakukan aktivitas secara langsung, dia menggunakan seluruh panca sensori dan motoriknya dalam merespon lingkungannya. Berdasarkan pengalaman langsung inilah anak membentuk pengetahuan, keterampilan, maupun sikapnya. Anak mengalami, merasakan sendiri segala sesuatu yang berhubungan dengan pencapaian tujuan. Anak berhubungan langsung dengan objek yang hendak dipelajari tanpa menggunakan perantara. Karena diperoleh anak secara langsung maka menjadi konkret sehingga akan memiliki ketepatan yang tinggi. Sehingga melalui pengalaman langsung ini akan dapat memberikan suasana pembelajaran yang lebih nyata pada anak karena mereka dapat melakukan berbagai kegiatan dalam pembelajaran tersebut secara langsung. Misalnya saja dalam pembuatan relief peserta didik dapat dilibatkan secara langsung di dalam pembuatannya dengan tetap adanya arahan dari pendidik tentunya.

b. Pengalaman tiruan

Pengalaman ini diperoleh melalui kontak dengan benda atau kejadian tiruan. Pengalaman tiruan disiapkan karena berbagai hal, misalnya karena sesuatu benda yang harus dijadikan alat untuk menstimulasi anak keberadaannya sulit dijangkau karena jauh, ukurannya terlalu besar, atau akan membahayakan jika digunakan oleh

anak. Pengalaman tiruan itu bukanlah pengalaman langsung lagi, sebab objek yang dipelajari bukan asli melainkan yang menyerupai bentuk sesungguhnya. Manfaat mempelajari objek tiruan yaitu untuk menghindari terjadinya verbalisme. Dengan pengalaman tiruan ini, maka dapat memberikan gambaran secara lebih jelas kepada siswa tentang objek tertentu. Sehingga dapat meminimalisir adanya salah pengertian atau salah pemahaman oleh peserta didik dalam menerima informasi.

c. Pengalaman dramatisasi

Pengalaman yang diperoleh melalui bermain peran, main pura-pura, atau *roleplay*. Pengalaman dramatisasi sangat penting untuk mengungkapkan kembali pengalaman anak yang pernah dilaluinya, atau menyalurkan angan-angannya, atau menikmati suatu peristiwa melalui adegan pura-pura.

Walaupun siswa tidak mengalami secara langsung, namun siswa akan lebih menghayati berbagai peran yang dimainkan. Tujuannya agar siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih luas dan konkret. Penyajian dalam bentuk drama, dari berbagai gerakan dengan pakaian dan dekorasi. Di mana dengan adanya kesesuaian antara gerakan dengan pakaian dan dekorasi yang dirancang sedemikian rupa, maka drama dapat tersampaikan dengan lebih jelas. Misalnya dengan pakaian tertentu dapat menggambarkan sosok tokoh tertentu dalam drama.

d. Demonstrasi

Pengalaman yang diperoleh melalui rangkaian kegiatan proses percobaan atau peragaan cara kerja sesuatu. Pengalaman ini akan semakin memperjelas pemahaman anak tentang suatu proses secara rinci. Pengalaman melalui demonstrasi yaitu teknik penyampaian informasi melalui peragaan. Contohnya dalam drama siswa terlibat secara langsung dalam masalah yang diperankan walaupun bukan situasi nyata, maka pengalaman demonstrasi siswa hanya melihat peragaan orang lain.

e. Karyawisata

Karyawisata berbentuk kegiatan yang membawa anak-anak untuk melihat atau menikmati objek di luar kelas dengan tujuan untuk memperkaya pengalaman anak. Dengan melakukan pengalaman karyawisata ini akan menjadikan kelas aktif untuk mengadakan observasi terhadap suatu obyek tertentu, mencatat, melakukan tanya jawab dan membuat laporan.

f. Pameran

Pameran bertujuan untuk mempertunjukkan hasil pekerjaan anak-anak, perkembangan dan kemajuan kelas atau sekolah. Pameran dapat meningkatkan semangat anak untuk belajar karena produk yang dibuat dapat dipertunjukkan ke khalayak umum. Pameran lebih abstrak kerjanya dibandingkan dengan wisata, sebab pengalaman yang diperoleh hanya terbatas pada kegiatan mengamati wujud benda itu

sendiri, namun demikian, untuk memperoleh wawasan, dapat dilakukan melalui wawancara dengan pemandu dan membaca *leaflet* atau *booklet* yang disediakan penyelenggara.

g. Televisi

Televisi merupakan suatu media untuk menyampaikan misi pendidikan kepada anak. Ketika suatu program dikemas melalui media ini, maka anak akan mendapatkan pengalaman yang lebih menarik. Melalui media televisi ini siswa dapat memperoleh gambaran mengenai berbagai objek atau suatu peristiwa di belahan dunia manapun, yang nantinya akan memberikan suatu informasi yang dapat dijadikan sebagai informasi dalam belajar. Yang terpenting tayangan yang terkandung di dalamnya bersifat mendidik bagi penontonnya terutama anak-anak.

h. Gambar hidup

Gambar hidup berisi rangkaian gambar yang diproyeksikan ke layar dengan kecepatan teratur, seperti mekarnya sebuah bunga, berubahnya ulat menjadi kepompong dan akhirnya menjadi kupu-kupu. Gambar hidup atau film ini memberikan tampilan berupa visual dan audio. Sehingga akan lebih menarik untuk dinikmati. Dengan mengamati film siswa belajar sendiri walaupun bahan yang dipelajari terbatas sesuai dengan naskah yang disusun.

i. Rekaman, radio, gambar tetap

Rekaman merupakan kemasan suatu cerita atau suatu narasi yang dapat diperdengarkan setiap saat, diulang-ulang dan dimana saja.

Pengalaman melalui radio ini bersifat abstrak dibandingkan pengalaman melalui gambar hidup, sebab hanya mengandalkan salah satu indra saja yaitu indra pendengaran.

j. Lambang visual

Lambang visual adalah ilustrasi sebuah benda atau kejadian yang diwujudkan dalam bentuk dua dimensi, contohnya gambar atau foto binatang, buah-buahan, sayuran, dan sebagainya. Pengalaman melalui lambang-lambang visual seperti grafik, gambar dan bagan. Sebagai alat komunikasi lambang visual dapat mengetahui pengetahuan siswa yang lebih luas. Siswa dapat memahami berbagai perkembangan atau struktur melalui bagan dan lambang visual lainnya.

k. Lambang kata

Lambang kata adalah narasi yang dikemas dalam bentuk buku atau bahan bacaan lainnya seperti koran dan majalah. Pengalaman melalui media verbal atau lambang kata, merupakan pengalaman yang sifatnya abstrak, karena siswa memperoleh pengalaman melalui bahasa, baik lisan maupun tulisan.

Media adalah sumber belajar sehingga secara luas media pembelajaran dapat diartikan dengan manusia, benda ataupun peristiwa yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan serta keterampilan. Media merupakan alat bantu yang dapat berupa apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. Kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting dalam proses belajar mengajar, karena dalam kegiatan tersebut ketidak jelasan bahan yang

disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara.<sup>19</sup>

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Tidak dapat disangkal lagi bahwa proses yang mengantarkan peserta didik agar memiliki pengetahuan dan kemampuan baru yang digariskan (oleh Kurikulum) memerlukan alat bantu. Media (istilah yang populer dari alat bantu) yang sesuai dan relevan akan menjadikan proses belajar mengajar berlangsung efektif (mencapai tujuan) dan efisien (mudah, cepat dan murah).

## **2. Manfaat Media Pembelajaran**

Media bukan hanya merupakan alat bantu atau bahan saja, akan tetapi hal-hal yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan.<sup>20</sup> Dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung adalah: penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku, pembelajaran bisa lebih menarik, pembelajaran menjadi lebih interaktif, lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat, kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan, pembelajaran dapat diberikan kapan

---

<sup>19</sup> Ainina, Indah Ayu. *Pemanfaatan Media Audio Fisual sebagai Sumber Pembelajaran*. (*Indonesian Journal of History education*, Vol. 3 (1) tahun 2014) h. 41

<sup>20</sup> Ainina, Indah Ayu. *Pemanfaatan Media Audio Fisual sebagai Sumber Pembelajaran*. (*Indonesian Journal of History education*, Vol. 3 (1) tahun 2014) h. 42



dimana diinginkan atau diperlukan, sikap positif siswa terhadap apa yang dipelajari dan peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif<sup>21</sup>.

Adapun manfaat penggunaan media dalam pembelajaran adalah: penyampaian materi dapat diseragamkan, proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, efisiensi waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar, dan mengubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif<sup>22</sup>.

Manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut<sup>23</sup>:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

---

<sup>21</sup> Ibda, Hamidulloh. *Media Pembelajaran Berbasis Wayang*. (Semarang: CV. Pilar Nusantara. 2017) H. 39

<sup>22</sup> Djamal, Haryanto. *Dasar-dasar Penyiaran, Sejarah, Organisasi, Operasional dan Regulasi*. (Jakarta: PT Fajar Interpretama Mandiri, 2011). H. 37

<sup>23</sup> Asyar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta:Grafindo Persada, 2002),hal. 41

- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata. Kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Sedangkan menurut Tafanao peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar sangat penting dilaksanakan oleh para pendidik saat ini, karena peranan media pembelajaran dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima dan melalui media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik untuk menjelaskan sesuatu yang disampaikan oleh pendidik. Dengan penggunaan alat-alat ini guru dan siswa dapat berkomunikasi lebih mantap dan hidup serta interaksinya bersifat banyak arah. Media mengandung pesan sebagai perangsang belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga siswa tidak menjadi bosan dalam meraih tujuan-tujuan belajar<sup>24</sup>.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dikemukakan bahwa media sangat berperan penting dalam sebuah proses pembelajaran, sehingga penyaluran informasi atau materi yang disampaikan guru terhadap siswa dapat mudah diterima, sehingga pesan yang akan disampaikan kepada penerima pesan akan mudah dicerna.

---

<sup>24</sup> Tafanao, Talizaro. *Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. (Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol.2 No.2, Juli 2018) h. 108.

### 3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Guru saat ini masih banyak yang enggan memanfaatkan media yang ada untuk kegiatan pembelajaran. Masih banyak kecenderungan bahwa para siswa dibiasakan untuk mendengarkan apa yang diajarkan oleh guru, kemudian mencatat dan dipaksa untuk menghafalkannya di luar kepala. Keadaan semacam ini jelas akan menghasilkan sikap verbalistik, yang menyebabkan peserta didik menjadi pasif dan kegiatan pembelajaran menjadi cepat menjemukan. Untuk itu dalam rangka mengembangkan pembelajaran yang menyenangkan (*joyful learning / joyfull class*) serta mengaktifkan siswa, penggunaan multimedia pembelajaran akan sangat membantu kegiatan pembelajaran<sup>25</sup>.

Media pembelajaran sering digunakan karena memang memiliki keunggulan dalam menarik perhatian anak. Ada tujuh jenis media, yaitu<sup>26</sup>: pertama media cetak, seperti: buku, modul, bahan ajar mandiri. Kedua media audio, seperti: radio, telepon, pita audio. Ketiga media visual diam, seperti: halaman cetak, foto, *microphone*, slide bisu. Keempat media audio visual gerak, seperti: film suara, pita video, film tv. Kelima media audio visual diam, seperti: film rangkai suara. Keenam audio semigerak, seperti: tulisan jauh bersuara. Dan terakhir media visual bergerak, seperti film bisu.

---

<sup>25</sup> M. Miftah. *Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa*. (Jurnal Kwangsan Vol. 1 - Nomor 2, Desember 2013) h. 98

<sup>26</sup> Sanjaya, Wina. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. (Kencana Prenada Media, Jakarta, 2008). H. 212

Klasifikasi media berdasarkan unsur pokoknya yaitu suara, visual dan gerak. Berdasarkan taksonomi Bretz media dikelompokkan menjadi 8 kategori: 1) media audio visual gerak, 2) media audio visual diam, 3) media audio semi gerak, 4) media visual gerak, 5) media visual diam, 6) media semi gerak, 7) media audio, dan 8) media cetak.<sup>27</sup> Sedangkan Arsyad mengklasifikasikan media atas empat kelompok: 1) Media hasil teknologi ceta, 2) Media hasil teknologi audio-visual, 3) Media hasil teknologi berbasis komputer, dan 4) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.<sup>28</sup>

Jenis-jenis media pendidikan yang biasa digunakan dalam proses belajar mengajar sebagai berikut; Pertama, media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster kartun, komik dan lain-lain. Media grafis sering juga disebut media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Kedua media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (*solid model*), model penampang, model susun, model kerja, mock up, dan lain-lain. Ketiga, model proyeksi seperti slide, film strips, film, penggunaan OHP dan lain-lain. Keempat, penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran.<sup>29</sup>

Media cetak mempunyai makna sebuah media yang menggunakan bahan dasar kertas atau kain untuk menyampaikan pesan-pesannya. Unsur-

---

<sup>27</sup> Sadiman AS, dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: CV Rajawali, 1990), hal. 29

<sup>28</sup> Arsyad, *Media Pembelajaran ...*, hal. 35

<sup>29</sup> Isran Rasyid Karo-Karo S & Rohani Str: *Manfaat Media Dalam Pembelajaran (AXIOM: Vol. VII, No. 1, Januari – Juni 2018, P- ISSN : 2087 – 8249, E-ISSN: 2580 – 0450) h.94-95*

unsur utama adalah tulisan (teks), gambar visualisasi, atau keduanya. Media cetak ini bisa dibuat untuk membantu fasilitator melakukan komunikasi interpersonal saat pelatihan atau kegiatan kelompok. Media audio visual gerak adalah media intruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi) karena meliputi penglihatan, pendengaran dan gerakan, serta menampilkan unsur gambar yang bergerak. Jenis media yang termasuk dalam kelompok ini adalah televisi, video tape, dan film bergerak.

Media audio visual diam adalah media audio visual diam yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam, sedangkan media audio semi gerak adalah media yang memiliki kemampuan menampilkan suara disertai gerakan titik secara linier, jadi tidak dapat menampilkan gerakan nyata secara utuh. Contoh media audio semi gerak adalah rekaman suara misalnya lagu dan cerita. Melalui rekaman suara siswa dapat mendengar (audio) kemudian siswa dapat membayangkan pesan dari suara itu (semi gerak).

Media visual yang bergerak ialah media yang dapat menampilkan atau membiaskan gambar atau bayangan yang dapat bergerak di layar bias, seperti: bias gambar-gambar yang ditampilkan oleh *motion picture film* dan *loopfilm*.

Berdasarkan pendapat di atas, maka peneliti menggunakan media audio visual sebagai media pembelajaran karena audio visual merujuk kepada penggunaan komponen suara (audio) dan komponen gambar (visual).

## B. Media Audio Visual

### 1. Pengertian Media Audio Visual

Media audio-visual adalah media kombinasi antara audio dan visual yang diciptakan sendiri seperti *slide* yang dikombinasikan dengan kaset audio<sup>30</sup>. Pendapat lain menjelaskan bahwa media audio visual adalah media intruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi), meliputi media yang dilihat dan didengar<sup>31</sup>. Sementara itu Sudjana dan Rivai mengungkapkan bahwa media audio visual adalah “sejumlah peralatan yang dipakai oleh para guru dalam menyampaikan konsep, gagasan dan pengalaman yang ditangkap oleh indera pandang dan pendengaran<sup>32</sup>”.

Media audio visual termasuk dalam multimedia yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan lain sebagainya. Pada penggunaan media audio visual disini menggunakan rekaman video. Hal ini dapat memudahkan siswa dalam memahami materi hubungan antar makhluk hidup saat pembelajaran berlangsung.<sup>33</sup>

---

<sup>30</sup> Wingkel. *Psikologi Pengajaran*. (Media Abadi, Yogyakarta. 2009) H. 321

<sup>31</sup> Farid Ahmadi. *Media Literasi Sosial*. (Semarang: CV. Pilar Nusantara, 2018). H. 263.

<sup>32</sup> Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. *Teknologi Pengajaran*. (CV Sinar Baru, Bandung. 2003) H. 58

<sup>33</sup> Fujiyanto, Ahmad, dkk. *Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Hubungan Antar Makhluk Hidup*. (Jurnal Pena Ilmiah: Vol. 1, No, 1 (2016)) h. 843

Asyhar<sup>34</sup> mengungkapkan bahwa media audio visual adalah: Suatu media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran.

Penggunaan media audio visual dapat mempertinggi perhatian anak dengan tampilan yang menarik. Selain itu, anak akan takut ketinggalan jalannya video tersebut jika melewatkan dengan mengalihkan konsentrasi dan perhatian. Media audio visual yang menampilkan realitas materi dapat memberikan pengalaman nyata pada siswa saat mempelajarinya sehingga mendorong adanya aktivitas diri<sup>35</sup>.

Media audio visual adalah media penyalur pesan dengan memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan karena kombinasi antara gambar dan suara.

## **2. Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual dalam Pembelajaran**

Media pembelajaran berfungsi untuk membantu memudahkan belajar bagi siswa dan juga memudahkan proses pembelajaran bagi guru, memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi konkret, menarik perhatian siswa lebih besar (jalannya pelajaran tidak membosankan),

---

<sup>34</sup> Azhar, Arsyad. 2007. *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta. H. 45

<sup>35</sup> Fujiyanto, Ahmad, dkk. *Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Hubungan Antar Makhluk Hidup*. (Jurnal Pena Ilmiah: Vol. 1, No, 1 (2016)) h. 843

semua indera siswa dapat diaktifkan, dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya.<sup>36</sup>

Terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan penggunaan media audio visual dalam pembelajaran. Kelebihan dan kekurangan media audio visual yaitu: Kelebihan menggunakan media audio visual yaitu dapat memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis (dalam bentuk kata-kata, tertulis atau lisan), dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti: objek yang terlalu besar digantikan dengan realitas, gambar, film bingkai, film atau model, serta media audio-visual bisa berperan dalam pembelajaran tutorial<sup>37</sup>. Selain itu pemakaiannya tidak membosankan, hasilnya lebih mudah untuk dipahami, dan informasi yang diterima lebih jelas dan cepat dimengerti.<sup>38</sup> Mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru. Sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.<sup>39</sup>

Sedangkan kelemahan media audio visual adalah suaranya terkadang tidak jelas, pelaksanaannya cukup waktu yang cukup lama, dan biayanya relative lebih mahal.<sup>40</sup> Perhatian penonton sulit dikuasai, partisipasi mereka jarang dipraktekkan, sifat komunikasinya yang bersifat

---

<sup>36</sup> Fujiyanto, Ahmad, dkk. *Penggunaan Media ..... h. 844*

<sup>37</sup> Purwono, Joni. *Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan*. Jurnal (Online) Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran Vol.2, No.2, Hal 127 – 144, Edisi April 2014. H. 131

<sup>38</sup> Hasmaina Hasan. *Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Ketuntasan Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 20 Banda Aceh*. Jurnal Pesona Dasar. Vol. 3 No.4, Oktober 2016, hal 26.

<sup>39</sup> Harjanto, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta : PT. Rieneka Cipta, 2000). Hlm. 243-244

<sup>40</sup> Hasmaina Hasan. *Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Ketuntasan Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 20 Banda Aceh*. Jurnal Pesona Dasar. Vol. 3 No.4, Oktober 2016, hal 26.



satu arah haruslah diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain, kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna, dan memerlukan peralatan yang mahal dan kompleks.

Menurut Anderson media Audio Visual dalam pembelajaran mempunyai beberapa kelebihan yaitu: 1) dapat digunakan untuk klasikal atau individual, 2) dapat digunakan seketika, 3) digunakan secara berulang, 4) dapat menyajikan materi secara fisik, 5) dapat menyajikan obyek yang bersifat bahaya, 6) dapat menyajikan obyek secara detail, 7) tidak memerlukan ruang gelap, 8) dapat di perlambat dan di percepat, 9) menyajikan gambar dan suara<sup>41</sup>.

Media audio visual diharapkan mampu menyajikan isi tema kepada siswa akan semakin lengkap dan optimal. Media audio visual dapat menggantikan peran guru. Siswa tidak selalu tergantung pada guru dalam menyampaikan materi karena penyajian materi bisa digantikan melalui media audio visual. Media pembelajaran audio visual berfungsi mempercepat proses belajar. Dengan media pembelajaran anak dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan lebih cepat<sup>42</sup>.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti: objek yang terlalu besar digantikan dengan realitas, gambar, film bingkai, film atau model serta dapat menyajikan objek asli dalam bentuk audio dan visual sehingga lebih mudah dalam penyampaian materi terhadap siswa.

---

<sup>41</sup> Anderson, Ronald. *Pemilihan dan Pengembangan Media Video Pembelajaran*. (Jakarta, Grafindo Pers. 1994). h. 99

<sup>42</sup>Dewi, Dian Utami. *Penggunaan Media Audi Visual untuk Meningkatkan Perolehan Kosakata Bahasa Indonesia Anak*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa. Vol. 2 No. 6. 2013.

### 3. Langkah-Langkah Pembelajaran Menggunakan Media Audio Visual

Sebagai media pembelajaran dalam pendidikan dan pengajaran, media audio-visual mempunyai sifat sebagai berikut, yaitu kemampuan untuk meningkatkan persepsi, kemampuan untuk meningkatkan pengertian, kemampuan untuk meningkatkan transfer (pengalihan) belajar, kemampuan untuk memberikan penguatan (reinforcement) atau pengetahuan hasil yang dicapai, dan kemampuan untuk meningkatkan retensi (ingatan).<sup>43</sup>

Media audio visual digunakan dalam upaya peningkatan atau mempertinggi mutu proses kegiatan belajar mengajar. Agar dapat mengoptimalkan peranan media pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran, maka harus diperhatikan prinsip-prinsip penggunaannya antara lain<sup>44</sup>: 1) Penggunaan media pembelajaran hendaknya dipandang sebagai bagian integral dari suatu sistem pengajaran, 2) Media pembelajaran hendaknya dipandang sebagai sumber belajar yang digunakan dalam pemecahan masalah yang dihadapi dalam proses belajar mengajar, 3) Guru harus benar-benar menguasai teknik dari media pembelajaran yang digunakan, 4) Guru harus memperhitungkan untung ruginya penggunaan media pembelajaran, 5) Penggunaan media pengajaran harus diorganisir secara sistematis bukan sembarangan menggunakannya dan 6) Jika suatu pokok bahasan memerlukan lebih dari

---

<sup>43</sup> Hasmaina Hasan. *Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Ketuntasan Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 20 Banda Aceh*. Jurnal Pesona Dasar. Vol. 3 No.4, Oktober 2016, hal 25.

<sup>44</sup> M. Basyirudin Usman dan Asnawir, *Media pembelajaran*, (Jakarta: Delia Citra Utama, 2002), hlm. 19

satu macam media maka guru dapat memanfaatkan multimedia yang memperlancar proses belajar mengajar.

Beberapa hal harus diperhatikan dalam penggunaan media audio visual untuk pembelajaran. Langkah-langkah penggunaan media audio visual melalui tiga tahap yaitu:

- a. Tahap perencanaan atau persiapan yang terdiri dari penyusunan RPP dan pemilihan media yang sesuai dengan materi pelajaran.
- b. Tahap pelaksanaan penggunaan media audiovisual dilakukan dengan memberikan pertanyaan pada siswa, mengkondisikan siswa, dan guru menayangkan media pembelajaran.
- c. Tahapan penutup yang dilakukan dengan memberikan evaluasi kepada siswa untuk mengukur keberhasilan tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran<sup>45</sup>.

Sedangkan Purwono<sup>46</sup> mengungkapkan langkah-langkah penggunaan media audio visual adalah:

- a. Tahap persiapan meliputi persiapan bagi guru dan bagi siswa  
Guru menetapkan bahwa penggunaan alat ini adalah dalam rangka pendidikan, siswapun harus dipersiapkan untuk menerima program yang disajikan agar mereka berada dalam keadaan siap untuk mengetahui apa yang akan diberikan, bagaimana disajikannya dan pengalaman-pengalaman apa yang akan mereka peroleh.

---

<sup>45</sup> Fauzia, Ade Rizki. 2016. *Penggunaan Media Audio Visual pada Pembelajaran Mata Pelajaran IPA Kelas IV di MI Al-Ittihaad 01 Pasir Kidul Kecamatan Purwokerto Barat Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2015/2016*. H. 25

<sup>46</sup> Purwono, Joni. 2014. *Penggunaan.... H. 135*

- b. Tahap pelaksanaan, pada langkah ini siswa melihat dan mendengar, mengikuti dengan seksama tayangan yang berlangsung dalam layar LCD proyektor.

Biasanya tingkat kematangan dan minat sangat berpengaruh dalam tehnik penerimaan ini. Guru memimpin pelaksanaan dengan membuat catatan-catatan sketsa yang diperlukan dan ini dapat dilakukan kemudian.

- c. Kegiatan lanjutan, kegiatan lanjutan dilakukan dalam bentuk diskusi kelas.

Dengan adanya media audio visual yang diproyeksikan dengan infokus/LCD Projector, guru langsung bisa memberikan bukti konkrit atas apa yang sedang diajarkan dengan harapan, siswa bisa melihat, membandingkan, memahami, mengingat dan membuktikan atas apa yang telah disampaikan guru kepadanya.<sup>47</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah dalam pembelajaran menggunakan media audio visual adalah sebagai berikut: Guru mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam pembelajaran; Guru mempersiapkan media dan mempersiapkan kelas; Guru menayangkan video Pembelajaran; Guru melakukan tanya jawab tentang video yang ditayangkan kepada anak; Guru dan anak membuat kesimpulan tentang video yang telah dilihat.

---

<sup>47</sup> Najmi Hayati. *Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Minat Peserta Didik pada Pembelajaran PAI*. Jurnal Al-hikmah Vol. 14, No. 2, Oktober 2017 ISSN 1412-5382. h. 161

## C. Alat Peraga Edukatif

### 1. Definisi Alat Permainan Edukatif

Dunia pendidikan tingkat kanak-kanak adalah sebuah dunia yang tidak terlepas dari bermain. Salah satu sarana yang menjadi sumber belajar penting bagi anak adalah APE. Pengertian alat permainan adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Pada pengembangan dan pemanfaatannya tidak semua alat permainan yang digunakan anak usia dini itu dirancang secara khusus untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak.<sup>48</sup>

Sementara itu, Direktorat PAUD (2003) menyebutkan bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan (edukatif) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.<sup>49</sup> Alat permainan edukatif (APE) untuk anak TK selalu dirancang dengan pemikiran yang mendalam tentang karakteristik anak dan disesuaikan dengan rentang usia anak TK. APE untuk tiap kelompok usia dirancang secara berbeda.<sup>50</sup>

Alat permainan edukatif merupakan permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman

---

<sup>48</sup> Badru Zaman dkk, *Media dan Sumber Belajar TK*, Tangerang: Universitas Terbuka, 2009, h. 6.3

<sup>49</sup> Hendayani Es, *Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Pembelajaran Paud Seatap Margaluyu Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat* (STKIP Siliwangi Bandung: 2009), h.3.

<sup>50</sup> Baik Nilawati Astini. *Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak, Volume 6, Edisi 1, Juni 2017. H 33

pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya.<sup>51</sup> Sedangkan, Syamsuardi mengatakan bahwa “Alat permainan edukatif adalah alat yang dirancang khusus sebagai alat untuk bantu belajar dan dapat mengoptimalkan perkembangan anak, disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangannya.”<sup>52</sup>

Menurut Badru Zaman APE mempunyai ciri-ciri sebagai berikut : Ditunjukkan untuk anak usia TK, berfungsi mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak TK, dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek perkembangan atau bermanfaat multi guna, aman bagi anak, dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas, bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan<sup>53</sup>.

Permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan modern yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran. Dengan demikian melalui sebuah media bermain anak melakukan berbagai kegiatan yang dapat merangsang dan mendorong kepribadiannya baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotoriknya.<sup>54</sup>

---

<sup>51</sup> Pramuditya D. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Pemahaman Kepedulian Terhadap Makhluk Hidup Siswa Sekolah Dasar*. (Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta: 2016), h.4

<sup>52</sup> Syamsuardi, *Penggunaan Alat Permainan Edukatif (ape) di Taman Kanak-Kanak Paud Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone*, ( FIP UNM, Bone:2012), h.61

<sup>53</sup> Badru Zaman ..... h. 6.3

<sup>54</sup> Muazzomi Nyimas. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Pendidikan Anak Usia Dini Melalui Aplikasi Microsoft Power Point*. (*Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi Vol.17 No.1 Tahun 2017*) h. 133.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa APE adalah alat permainan atau media yang dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan yang bisa merangsang pikiran, perasaan dan imajinasi anak untuk bereksplorasi serta dapat mendorong proses pembelajaran yang dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.

Sementara itu, bahan alam merupakan salah satu APE yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi atau informasi yang hendak disampaikan kepada anak didik guna mengembangkan kreativitasnya. Menurut Sudjana “bahan alam adalah bahan yang diperoleh dari alam untuk membuat suatu produk atau karya. Bahan alam dapat dimanfaatkan sebagai media dalam belajar.<sup>55</sup>” Dengan kata lain bahan alam adalah bahan yang diperoleh langsung dari alam yang dapat diolah menjadi barang-barang yang bermanfaat.

Dapat disimpulkan bahwa pengertian APE dengan menggunakan bahan alam yaitu semua bentuk alat permainan edukatif yang dirancang khusus dengan menggunakan bahan alam dengan tujuan untuk merangsang dan mendorong proses pembelajaran yang mengembangkan seluruh kemampuan anak untuk belajar secara optimal yang berimplikasi lanjut pada pemberian pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik kepada anak RA/TK.

---

<sup>55</sup> Ria Yukananda,dkk. *Penggunaan Media Bahan Alam Dalam Peningkatan Keterampilan Mencetak Timbul Siswa Kelas II SDN Lemahduwur*, (PGSD FKIP UNS, Kebumen:TT), h.2.

## 2. Fungsi dan Manfaat Alat Permainan Edukatif

Fungsi alat permainan edukatif di TK adalah: pertama alat untuk membantu dan mendukung proses pembelajaran anak TK agar lebih baik, menarik dan jelas. Kedua, dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Ketiga, memberi kesempatan pada anak TK memperoleh pengetahuan baru dan memperkaya pengalamannya dengan berbagai alat permainan. Keempat memberi kesempatan pada anak TK untuk mengenal lingkungan dan mengajarkan pada anak untuk mengetahui kekuatan diriya.<sup>56</sup>

Menurut Nelva Rolina fungsi dari alat permainan edukatif (APE) adalah sebagai berikut<sup>57</sup>: 1) Menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak, 2) Menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak yang positif, 3) Memberikan stimulasi dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar, 4) Memberikan kesempatan anak bersosialisasi, berkomunikasi dengan teman sebaya.

Sedangkan manfaat alat permainan edukatif adalah sebagai berikut:

- a. Dapat Melatih Konsentrasi Anak. Semakin kecil usia anak, waktu untuk mencurahkan perhatian pun semakin pendek. Sebenarnya, kemampuan orang dewasa juga sangat terbatas.
- b. Mengajar dengan lebih cepat. Waktu untuk menyampaikan pelajaran seringkali sangat terbatas. Bila pelajaran hanya disampaikan dengan

---

<sup>56</sup> Badru Zaman dkk, *Media dan Sumber Belajar TK*, Tangerang: Universitas Terbuka, 2009, h. 7.15

<sup>57</sup> Nelva Rolina. *Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Ombak. 2012) h.8



kata-kata saja, mungkin malah dapat disalahpahami oleh pendengarnya, belum lagi waktu yang dipakai juga lama.

- c. Dapat mengatasi masalah keterbatasan waktu. Waktu yang sudah berlalu tidak akan pernah kembali. Bagaimana mungkin kita bisa mengulang kembali hal-hal yang pernah terjadi? Setelah alat-alat peraga ditemukan, kita dapat menampilkan kembali peristiwa-peristiwa sejarah dalam bentuk alat-alat peraga tertentu.
- d. Dapat mengatasi masalah keterbatasan tempat. Karena terpisahya daerah dengan daerah, maka penyampaian berita sering mengalami hambatan. Perbedaan kebudayaan masing-masing tempat juga sering menimbulkan kesalahpahaman dan penjelasan yang salah.
- e. Dapat mengatasi masalah keterbatasan bahasa. Kemampuan anak-anak untuk mengerti bahasa sangat terbatas. Pengalaman hidup yang pendek dan dangkal juga menyebabkan mereka tidak dapat mengerti istilah-istilah tertentu.
- f. Dapat membangkitkan emosi manusia. Menyampaikan suatu berita dengan gambar-gambar akan lebih berhasil dibandingkan dengan hanya melalui kata-kata.
- g. Dapat menambah daya pengertian. Alat peraga dapat membantu murid mengerti lebih baik.
- h. Dapat menambah ingatan murid. Dalam hal tertentu, menjelaskan suatu hal atau masalah dengan menggunakan banyak media yang berhubungan dengan panca indera akan memperdalam pengalaman belajar serta ingatan murid.

- i. Dalam menambah kesegaran dalam mengajar. Cara mengajar yang menonton membuat orang merasa bosan. Tetapi, bila disampaikan dengan bentuk yang berbeda-beda akan memberikan kesegaran pada murid, menambah suasana belajar yang menyenangkan, dan mampu membangkitkan motivasi belajar.<sup>58</sup>

Manfaat lain Alat Permainan Edukatif (APE) adalah sebagai berikut<sup>59</sup>: 1). APE untuk pengembangan fisik motorik Anak usia dini terutama usia taman kanak-kanak adalah anak yang selalu aktif. Karenanya, sebagian besar alat bermain diperuntukkan bagi pengembangan koordinasi gerakan otot kasar. Penyediaan peralatan untuk melatih gerakan otot kasar, misalnya kegiatan naik turun tangga, meluncur, akrobatik, memanjat, berayun dengan papan keseimbangan dan sebagainya. 2). APE untuk pengembangan kognitif Kemampuan kognitif yang dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain diantaranya, kemampuan mengenai sesuatu, mengingat barang, menghitung jumlah dan memberi penilaian. Kegiatan bermain dilakukan dengan mengamati, seperti melihat bentuk, warna dan ukuran. Sedangkan kegiatan mendengar dilakukan dengan mendengar bunyi, suara dan nada. Bahan dan peralatan yang dibutuhkan untuk mengembangkan aspek kognitif di antaranya papan pasak kecil, papan pasak berjenjang, papan tongkat, warna, menara gelang bujur sangkar, balok ukur, papan hitung dan lainnya. 3). APE untuk pengembangan kreatifitas Ciri-ciri anak kreatif adalah kelenturan, kepekaan, penggunaan daya imajinasi, ketersediaan mengambil resiko dan

---

<sup>58</sup> Hijriati. *Peranan dan Manfaat APE untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini*. (Jurnal Penelitian FKIP Unsyiah Banda Aceh. Volume III. Nomor 2. Juli – Desember 2017) h. 65.

<sup>59</sup> Sumiyati, *PAUD Inklusi Paud Masa Depan*, (Cakrawala Institute, Yogyakarta, 2011) h.96

menjadikan diri sendiri sebagai sumber dan pengalaman. APE semacam tanah liat, cat, krayon, kertas, balok-balok, air, dan pasir dapat mendorong anak untuk mencoba cara-cara baru dan dengan sendirinya akan meningkatkan kreatifitas anak.

Ariyanti dan Muslimin menjelaskan bahwa alat permainan edukatif (APE) memiliki beberapa ciri yaitu: a) dapat dilakukan dalam beberapa cara, maksudnya alat permainan itu dapat dimainkan dengan bermacam-macam tujuan dan manfaat; b) ditujukan terutama untuk anak-anak usia prasekolah dan berfungsi untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan serta motorik anak; c) membuat anak terlibat secara aktif karena dalam proses bermain anak akan menggunakan alat permainannya. Selain itu, anak juga bisa berinteraksi dengan mainan, teman dan guru selama proses bermain dengan menggunakan alat permainan; d) bersifat konstruktif yaitu cara bermain yang bersifat membangun, membina, memperbaiki, dimana anak-anak menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan untuk bertujuan bermanfaat, melainkan ditujukan bagi kegembiraan yang diperolehnya dari membuatnya.<sup>60</sup>

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi alat permainan edukatif (APE) mengembangkan semua aspek perkembangan yang tidak hanya sebagai media pembelajaran tetapi juga dapat memberikan rangsangan pada anak untuk bersosialisasi dan berkomunikasi dengan teman sebaya.

---

<sup>60</sup> Ariyanti dan Muslimin Zidni I. *Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Media dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Kelas 2 SDN 2 Wonotirto Bulu Temanggung*. (Jurnal Psikologi Tabularasa. Volume 10, NO.1, APRIL 2015: 58 – 69). H. 62

### 3. Syarat untuk APE yang akan Digunakan di Taman Kanak-Kanak

Sebuah permainan disebut edukatif adalah mengembangkan aspek tertentu pada anak, seperti aspek kognitif, sosial, emosional, dan lain sebagainya. Permainan-permainan edukatif tersebut dapat diciptakan dengan membuat alat permainan yang memiliki sifat-sifat, seperti bongkar-pasang, pengelompokan, memadukan, mencari padanan, merangkai, membentuk, mengetok, menyusun, dan lain sebagainya.<sup>61</sup>

APE yang akan digunakan sebagai media bermain hendaknya memenuhi persyaratan berikut ini: a) mengandung nilai pendidikan, b) aman, dalam arti tidak membahayakan anak, c) menarik bagi anak, baik dari segi warna maupun bentuk, d) sesuai dengan minat dan taraf perkembangan anak, e) sederhana, murah, dan mudah diperoleh, f) awet, mudah pemeliharaannya, dan tidak mudah rusak, g) ukuran dan bentuknya sesuai dengan usia anak, dan h) berfungsi mengembangkan kemampuan anak.<sup>62</sup>

Menurut Aqib Aqib (2011:66) persyaratan APE adalah sebagai berikut: 1). Mengandung nilai pendidikan. 2). Aman atau tidak berbahaya bagi anak. 3). Menarik dilihat dari warna dan bentuknya. 4). Sesuai minat dan taraf perkembangan anak. 5). Sederhana, murah, dan mudah diperoleh. 6). Awet, tidak mudah rusak, dan mudah pemeliharaannya. 7). Ukuran dan bentuknya sesuai dengan usia anak. 8). Berfungsi mengembangkan kemampuan anak.<sup>63</sup>

---

<sup>61</sup> Hijriati. *Peranan dan Manfaat APE untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini*. (Jurnal Penelitian FKIP Unsyiah Banda Aceh. Volume III. Nomor 2. Juli – Desember 2017) h. 63.

<sup>62</sup> Andi Jumra, *Deskripsi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Dalam Pengembangan Motorik Halus Di Kelompok B Tk Adenium Kecamatan Kota Selatan Kota Gorontalo*, (Universitas Negeri Gorontalo, Gorontalo:2014), h. 4

<sup>63</sup> Aqib, Zainal. *Pedoman Teknis Penyelenggaraan PAUD*. (Bandung: Nuansa Aulia. 2011) h. 66

Sementara itu menurut Badru Zaman terdapat “beberapa syarat dalam pembuatan alat permainan edukatif (APE), yaitu : a. syarat edukatif, b. syarat teknis dan c. syarat estetika”<sup>64</sup>.

a. Syarat Edukatif

Alat permainan edukatif (APE) yang dibuat disesuaikan dengan memperhatikan program kegiatan pendidikan (Program kegiatan/ kurikulum yang berlaku). Alat permainan edukatif (APE) yang dibuat disesuaikan dengan didaktik metodik artinya dapat membantu keberhasilan kegiatan pendidikan, mendorong aktifitas dan kreatifitas anak dan sesuai dengan kemampuan (tahap perkembangan anak).

b. Syarat Teknis

Alat permainan edukatif (APE) dirancang sesuai dengan tujuan, fungsi sarana (tidak menimbulkan kesalahan konsep) contoh dalam membuat balok bangunan, ketepatan bentuk dan ukuran yang akurat mutlak dipenuhi karena jika ukurannya tidak tepat akan menimbulkan kesalahan konsep. Alat permainan edukatif (APE) hendaknya multiguna, walaupun ditujukan untuk tujuan tertentu tidak menutup kemungkinan digunakan untuk tujuan pengembangan yang lain. Alat permainan edukatif (APE) dibuat dengan menggunakan bahan yang mudah didapat di lingkungan sekitar, murah atau dari bahan bekas/sisa. Aman (tidak mengandung unsur yang membahayakan anak misalnya, tajam, beracun dan lain-lain).

Alat permainan edukatif (APE) hendaknya awet, kuat dan tahan lama (tetap efektif walau cahaya berubah). Mudah dalam pemakaian,

---

<sup>64</sup> Baik Nilawati Astini. *Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak, Volume 6, Edisi 1, Juni 2017. H 34

menambah kesenangan anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi.

Dapat digunakan secara individual, kelompok dan klasik.

- c. Syarat estetika: 1) Bentuk yang elastis, ringan (mudah dibawa anak).
- 2) Keserasian ukuran (tidak terlalu besar atau terlalu kecil).
- 3) Warna (kombinasi warna ) serasi dan menarik<sup>65</sup>.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa dalam penggunaannya APE mempunyai syarat yang harus dipenuhi yaitu syarat teknis, syarat edukatif dan syarat estetika. Selain itu juga mengandung nilai pendidikan, aman, menarik bagi anak, sesuai dengan minat dan taraf perkembangan anak, sederhana, murah, dan mudah diperoleh serta dapat berfungsi mengembangkan kemampuan anak.

## **D. Perkembangan Bahasa**

### **1. Pengertian Bahasa Anak Usia Dini**

Bahasa adalah alat penghubung atau komunikasi antara anggota masyarakat yang terdiri dari individu-individu pikiran, perasaan dan keinginannya. Anak sedang dalam tahap menggabungkan pikiran dan bahasa sebagai satu kesatuan, ketika anak bermain dengan temannya mereka saling berkomunikasi dengan menggunakan bahasa anak dan itu berarti secara tidak langsung anak belajar bahasa.

Bahasa anak usia dini adalah alat untuk berpikir, mengekspresikan diri, dan berkomunikasi. Salah satu bidang perkembangan dalam kemampuan dasar di TK adalah perkembangan bahasa. Perkembangan

---

<sup>65</sup> Badru Zaman ..... h. 7.16

bahasa merupakan hal penting dalam rangka pembentukan konsep, informasi, dan pemecahan masalah pada anak. Melalui perkembangan bahasa anak dapat memahami komunikasi dan perasaan orang lain. Bahasa anak usia dini adalah rangkaian bunyi yang melambungkan pikiran, perasaan serta sikap manusia yang digunakan untuk menyampaikan keinginan, pikiran, harapan, permintaan, dan kepentingan pribadi lainnya<sup>66</sup>.

Bahasa merupakan alat bantu bagi anak tumbuh dari organisme biologis menjadi pribadi di dalam kelompok. Pribadi itu berpikir, merasa, bersikap, berbuat serta memandang dunia dan kehidupan seperti masyarakat di sekitarnya. Fokus perkembangan bahasa pada anak adalah: a) Keterampilan mendengar, b) *Receptive language*/bahasa yang dapat dipahami, c) *Eksplorative language*/bahasa yang diucapkan atau ditampilkan, d) Menulis, dan e) membaca.<sup>67</sup>

Bahasa adalah alat penghubung atau komunikasi antar anggota masyarakat yang terdiri dari individu-individu yang menyatakan pikiran, perasaan dan keinginannya. Bahasa sebagai suatu sistem bunyi yang arbitler (mana suka) dipergunakan masyarakat dalam rangka kerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri. Seorang anak dapat mempelajari bahasa dengan berbagai cara dari komunitas belajarnya.

Ketika seorang anak terdiam saat menyimak orang tua atau teman

---

<sup>66</sup> Suhartono. 2005. *Pengembangan keterampilan bicara anak usia dini*. Depdiknas, Jakarta. H. 8

<sup>67</sup> Riri Delvita, "Meningkatkan Kemampuan Bernahasa anak Melalui Permainan Gambar Dalam Bak Pasir di Taman Kanak-kanak Bina Anaprasa Mekar Sari Padang", *Jurnal Pesona PAUD* Vol 1 NO.1, hlm 3

berbicara atau melihat dan membaca gambar atau tulisan maka mereka dapat memahami bahasa berdasarkan konsep pengetahuan dan pengalaman yang mereka peroleh.<sup>68</sup>

Perkembangan anak sebelum dapat berbicara memiliki perilaku untuk mengeluarkan suara-suara yang bersifat sederhana lalu berkembang secara kompleks. Seiring dengan bertambahnya usia anak, maka perkembangan bahasanya juga semakin berkembang, untuk mengoptimalkan perkembangan bahasa anak diperlukan pemberian stimulasi berupa pembelajaran bahasa bagi anak usia dini. Perkembangan bahasa pada anak usia dini menekankan pada keterampilan berbicara, membaca, dan menyimak. Perkembangan bahasa anak untuk anak usia dini diarahkan pada kemampuan berkomunikasi, baik secara lisan maupun tertulis (simbolis). Untuk memahami bahasa simbolis, anak perlu belajar membaca dan menulis<sup>69</sup>.

Perkembangan bahasa untuk anak usia dini meliputi empat pengembangan yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Pengembangan tersebut harus dilakukan seimbang agar memperoleh pengembangan membaca dan menulis yang optimal. Perkembangan bahasa untuk anak taman kanak-kanak berdasarkan acuan standar pendidikan anak usia dini no. 58 tahun 2009, mengembangkan tiga aspek

---

<sup>68</sup> Gunarti, Winda, **dkk.** Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan. Dasar Anak Usia Dini. (Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka. 2008) h. 1.35.

<sup>69</sup> Susanto, Ahmad 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Kencana Prenada. Media Group, Jakarta. H. 74



yaitu menerima bahasa, mengungkapkan bahasa, dan keaksaraan.<sup>70</sup> Kemampuan bahasa merupakan kesanggupan, kecakapan, kekayaan ucapan pikiran dan perasaan manusia melalui bunyi yang arbitrer, digunakan untuk bekerjasama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri dalam percakapan yang baik.<sup>71</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa bahasa merupakan suatu percakapan atau perkataan anak yang digunakan untuk mengucapkan pikiran, harapan, dan permintaan terhadap orang lain, seiring dengan tahap perkembangan mentalnya, bahasa dan pikiran anak menyatu sehingga bahasa merupakan ungkapan dari pemikiran anak, secara alami anak belajar bahasa dari interaksinya dengan orang lain pada saat berkomunikasi.

## **2. Fungsi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini**

Setiap anak memiliki perkembangan dan pertumbuhan yang berbeda-beda antara satu dengan yang lainnya, terutama pada perkembangan bahasanya. Berbicara merupakan bentuk komunikasi secara lisan yang berfungsi untuk menyampaikan maksud dengan lancar, menggunakan kata-kata, dan menggunakan kalimat dengan jelas. Perkembangan bahasa anak usia 3-5 tahun sudah dapat berbicara dengan baik.<sup>72</sup>

---

<sup>70</sup> Rusniah. *Meningkatkan Perkembangan Bahasa Indonesia Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Metode Bercerita pada Kelompok A di TK Malahayati Neuhen*. (Jurnal Edukasi Bimbingan Konseling. Vol. VII, No. 1, Januari – Juni 2018). H. 116

<sup>71</sup> Farid Helmi S. *Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Model Pembelajaran Audio Visual Berbasis Android*. (Jurnal PG- - PAUD Trunojoyo, Volume 3, Nomor 2, Oktober 2016), h. 95

<sup>72</sup> Iis Aprinawati. *Penggunaan Media Gambar Seri untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini*. (Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Volume 1 Issue 1 (2017) Pages 12 – 18) h. 73.

Perkembangan bahasa bagi anak usia dini berfungsi sebagai: a) alat untuk berkomunikasi dengan lingkungan, b) alat untuk mengembangkan keterampilan intelektual anak, c) alat untuk mengembangkan ekspresi anak, d) alat untuk menyatakan perasaan dan buah pikiran kepada orang lain<sup>73</sup>.

Kemampuan berbahasa sangat dekat sekali hubungannya dengan pengaruh intelektual atau kognisi. Seorang anak semakin lama akan semakin memahami tingkatan bahasa, mulai dari yang sangat sederhana sampai ke yang kompleks. Keterampilan berbahasanya juga akan berubah dan berkembang. Keterampilan awal yaitu *listening* (mendengarkan). Kemudian akan diikuti oleh keterampilan *speaking* (berbicara), *reading* (membaca) dan *writing* (menulis).<sup>74</sup>

Fungsi bahasa bagi anak usia dini ialah sebagai alat untuk mengembangkan keterampilan intelektual dan keterampilan dasar anak<sup>75</sup>. Secara khusus bahwa fungsi bahasa bagi anak usia dini adalah untuk mengembangkan ekspresi atau perasaan, imajinasi, dan pikiran.

Berbahasa mempunyai banyak fungsi, yang dibagi menjadi 2 yaitu:

a. Fungsi umum

Agar anak dapat menginterpretasikan secara akurat saat komunikasi dengan orang lain seakurat dia berkomunikasi dengan dirinya sendiri.

---

<sup>73</sup> Susanto, Ahmad 2011. *Perkembangan Anak ...*h. 81

<sup>74</sup> Suciati. *Peran Orang Tua dalam Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. (Jurnal Thufulana Vol. 5 | No. 2 | Jul-Desember 2017) h. 369.

<sup>75</sup> Susanto, Ahmad 2011. *Perkembangan Anak ...*h. 82

b. Tujuan Objektif

Fungsi objektif dari bahasa, diantaranya ialah : 1) Belajar bagaimana menggunakan dan menafsirkan pesan-pesan non verbal secara akurat, 2) Belajar memperhatikan sikap dengan wajar atau sesuai ( melihat orang yang sedang berbicara, menunggu giliran untuk bicara, merespon dengan benar pada ucapan (oral) maupun kode-kode (visual), 3) Belajar untuk menafsirkan pesan-pesan verbal antar orang lain dengan tepat, 4) Memperbaiki ketrampilan mengingat yang berhubungan dengan pesan-pesan non verbal, oral maupun tertulis<sup>76</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa fungsi bahasa bagi anak usia dini yaitu sebagai alat untuk berkomunikasi baik lisan maupun tulisan dengan lingkungannya. Komunikasi yang dimaksud untuk mengekspresikan pikiran dan perasaan anak kepada lingkungannya.

### 3. Teori Perkembangan Bahasa

Pengembangan bahasa Anak Usia Dini (AUD) adalah upaya guru dalam rangka pencapaian tujuan pendidikan AUD dalam mengembangkan bahasanya, yakni yang lebih difokuskan pada ruang lingkup pengembangan bahasa yang tertuang dalam Satuan Pendidikan TK. Untuk dapat mencapai tujuan tersebut, pemahaman guru tentang berbahasa khususnya menyimak dan berbicara perlulah dipahami secara baik.<sup>77</sup> Anak

---

<sup>76</sup> Mukhtar Latif dkk, *Pendidikan Anak Usia Dini*, ( Jakarta : Prenada Media Group, 2016 ), hlm 62-63

<sup>77</sup> Zubaidah. *Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini dan Teknik Pengembangannya di Sekolah*. (Cakrawala Pe.didih., November 2004, Th. XXIII. No. 3) h. 461.

usia 4 tahun perkembangan kosa kata anak mencapai 4.000-6.000 kata dan berbicara dalam kalimat 5-6 kata. Usia 5 tahun perbendaharaan kata terus bertambah mencapai 5.000 sampai 8.000 kata. Kalimat yang dipakaipun semakin kompleks.<sup>78</sup>

Adapun teori perkembangan bahasa pada anak usia dini adalah sebagai berikut:

a. Teori Behavioristik

Anak usia dini mempunyai kapasitas keterampilan berbahasa yang berbeda-beda. Pada saat anak usia dini mulai memperoleh bahasa, hal ini sangat penting untuk diketahui sebagai tolak ukur untuk mengetahui perkembangannya. Teori behaviorisme berangkat dari pemahaman bahwa stimulus yang dapat dilihat juga dapat menyebabkan adanya respon yang dapat dilihat<sup>79</sup>. Pendapat lain mengungkapkan bahwa teori behavioristik adalah pembelajaran tidak lain daripada memberi stimulus (S) atau rangsangan tertentu kepada anak yang kemudian mengakibatkan adanya reaksi atau respon (R) yang diharapkan sesuai dengan tujuan<sup>80</sup>.

Berdasarkan pendapat diatas diketahui bahwa teori behavioristik mengarah kepada konsep stimulus dan respon, dimana

---

<sup>78</sup> Iis Aprinawati. *Penggunaan Media Gambar Seri untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini*. (Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Volume 1 Issue 1 (2017) Pages 12 – 18) h. 73.

<sup>79</sup> Djuanda, Dadan. 2006. *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Komunikatif dan Menyenangkan*. Departemen Pendidikan, Jakarta. H. 23

<sup>80</sup> Haenilah, Een Y. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran PAUD*. Media Akademia, Yogyakarta. H.11

dengan adanya stimulus maka akan menimbulkan respon yang dapat dilihat.

b. Teori Preformasionis

Proses pemerolehan bahasa bukan karena hasil proses belajar, tetapi karena sejak anak lahir anak telah memiliki sejumlah kapasitas atau potensi bahasa yang akan berkembang sesuai dengan proses kematangan intelektualnya<sup>81</sup>. Setiap anak yang lahir telah memiliki sejumlah kapasitas atau potensi bahasa. Potensi bahasa ini akan berkembang apabila saatnya tiba.

Prinsip bahasa anak yang dibawa sejak lahir dan membentuk konsep itu disebut *Universal Grammar* (UG). Anak lahir dan berada dengan beribu-ribu bahasa yang berbeda-beda dan terlatih oleh manusia di mana-mana, lahir dengan membawa perbedaan individual dan intelegensi yang berbeda, temperamen yang berbeda, motivasi yang berbeda, dan sebagainya, maka pengembangan bahasa itu dibawa sejak lahir<sup>82</sup>.

Tingkah laku bahasa tidak hanya menyangkut pemberian stimulus dan respons, tetapi penjelasan itu terutama berkaitan dengan kemampuan bawaan dari manusia untuk belajar bahasa. Dapat disimpulkan bahwa potensi bawaan bukan saja potensi untuk dapat mempelajari bahasa, tetapi hal itu merupakan potensi genetik yang akan menentukan struktur bahasa yang dipelajarinya<sup>83</sup>.

---

<sup>81</sup> Suhartono. Pengembangan..... h.76

<sup>82</sup> Gleason, P. 1993. *College Student Employment, Academic Progress, and Postcollege Labor Market Succes*. Journal of Student Financial Aid. Vol. 23, No. 2 (5-14). H. 380

<sup>83</sup> Suhartono. Pengembangan..... h.78

Penganut aliran ini percaya sekali adanya teori tentang proses mental yang disebut *Language Aquisition Device* (LAD). LAD diyakini bahwa anak belajar bahasa berdasarkan dari apa yang dia dengar dari orang-orang di sekitarnya. Semua teori belajar memiliki asumsi bahwa kapasitas bawaan lahir itu ada dan bersifat unik.<sup>84</sup>

c. Teori Belajar Konstruktivisme

Teori belajar konstruktivisme menekankan pada proses belajar anak usia dini. Ilmu pengetahuan dibangun dalam diri seorang individu melalui proses interaksi yang berkesinambungan dengan lingkungan. Dalam praktiknya teori konstruktivisme dapat terwujud dalam tahap-tahap perkembangan yang dikemukakan oleh Jean Piaget dengan “belajar bermakna” dan “belajar penemuan secara bebas” oleh Jerome Bruner<sup>85</sup>.

Pendapat lain menyatakan bahwa: Pengetahuan bukan diperoleh dengan cara dialihkan dari orang lain, melainkan sesuatu yang dibangun dan diciptakan oleh anak. Individu dipandang sebagai pembelajar yang aktif membangun pemahaman dan pengetahuan sendiri tentang dunia sebagai hasil tindakan mereka di lingkungan.<sup>86</sup>

Berdasarkan ketiga teori tersebut maka penelitian ini menggunakan teori behavioristik. Teori behavioristik yang menekankan pemberian stimulus tertentu dapat mengakibatkan adanya respon yang diharapkan.

---

<sup>84</sup> Zubaedah, Eny. 2003. *Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. FIP UNY, Yogyakarta. H. 29

<sup>85</sup> Latif, Mukhtar, dkk. 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta. Kencana Prenada Media Group. H. 74

<sup>86</sup> Nurani, Yuliani. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT Indeks, Jakarta. H. 60

Dalam penelitian ini, stimulus diberikan melalui penggunaan media audio visual yang diharapkan dapat mengakibatkan respon berupa kemampuan kecerdasan linguistik anak. Penggunaan media audio visual dapat memberikan informasi atau pesan melalui penglihatan dan pendengaran sehingga dapat memudahkan anak untuk mengungkapkan apa yang dilihat dan didengar tanpa berpikir panjang.

#### **4. Kecerdasan Linguistik**

##### **a. Pengertian Kecerdasan Linguistik**

Kecerdasan bahasa memuat kemampuan seseorang untuk menggunakan bahasa dan kata-kata, baik secara tertulis maupun lisan, dalam berbagai bentuk yang berbeda untuk mengekspresikan gagasan-gagasannya.

Berdasarkan SKL Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Tahun 2006 pada jenjang Sekolah dasar yang telah dipaparkan, terdapat kompetensi yang harus dimiliki oleh siswa sekolah dasar yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, menulis serta kemampuan dalam berkomunikasi secara jelas dan santun. Kompetensi-kompetensi itu berkaitan dengan kecerdasan siswa dalam berbahasa yang biasa disebut dengan kecerdasan linguistik.<sup>87</sup>

Sefrina menyatakan bahwa “kecerdasan linguistik adalah kecerdasan yang berhubungan dengan penggunaan bahasa dan kosa

---

<sup>87</sup> Karina Rahmawati. *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kecerdasan Linguistik*. (Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 3 Tahun ke-5 2016) h. 228.

kata, baik yang tertulis maupun yang diucapkan”.<sup>88</sup> Sedangkan Arif menyatakan bahwa kecerdasan linguistik adalah kemampuan akal peserta didik untuk menggunakan kata-kata secara efektif, baik secara lisan maupun dalam bentuk tulisan.<sup>89</sup>

Jasmine mengungkapkan bahwa: Kecerdasan linguistik adalah kecerdasan yang berbeda dari kecerdasan lainnya karena setiap orang yang mampu bertutur dan berkata-kata dapat dikatakan memiliki kecerdasan tersebut dalam beberapa level. Tetapi kecerdasan ini memiliki penggunaan bahasa yang dapat mengolah kata-kata<sup>90</sup>.

Kecerdasan bahasa atau linguistik merupakan kemampuan seseorang mengolah kata, menggunakan kata dengan efektif dalam bentuk verbal maupun non verbal. Menurutnya, orang yang memiliki kecerdasan linguistik dengan bahasanya ia akan mudah meyakinkan orang lain, suka berargumentasi, dan jika ia adalah seorang pengajar, maka akan menyampaikan materi dengan bahasa yang efektif. Idealnya, seseorang dengan kecerdasan linguistik mampu menyimak dengan seksama, berbicara secara efektif, membaca dengan baik, dan menulis dengan terampil. Namun, tidak semua orang dengan kecerdasan linguistik memiliki keempat keterampilan tersebut, karena setiap orang memiliki tingkat kecerdasan linguistik yang berbeda.<sup>91</sup>

---

<sup>88</sup> Sefrina, Andin. 2013. *Deteksi Minat, Bakat Anak*. Media Pressindo, Jakarta. H. 39

<sup>89</sup> Arif, Antonius. 2011. *Ego State Therapy*. PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta. h. 137

<sup>90</sup> Jasmine, J. 2007. *Mengajar Dengan Metode Kecerdasan Majemuk Implementasi Multiple Intelligences*. NUANSA, Bandung. H. 16-17

<sup>91</sup> Nur Tanfidiyah. *Mengembangkan Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini Melalui Metode Cerita* (GOLDEN AGE: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini. Vol. 4 (3), September 2019). H. 11.



Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan linguistik adalah kecerdasan yang berhubungan dengan penggunaan bahasa, baik lisan maupun tulisan untuk berkomunikasi dengan orang yang ada di sekitarnya.

#### **b. Ciri-Ciri Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini**

Kecerdasan linguistik yang baik memiliki keterampilan-keterampilan untuk menulis dengan kreatif, mengarang suatu cerita atau menuturkan lelucon, mudah menghafal nama, tempat, tanggal atau hal-hal kecil, mengeja kata-kata dengan tepat dan mudah, dan mempunyai kosakata yang luas untuk siswa seusianya. Selain itu, siswa yang memiliki kecerdasan linguistik yang baik ciri-cirinya gemar membaca buku, menyukai pantun yang lucu dan permainan kata, suka mengisi teka-teki silang atau permainan seperti scrabble atau anagram, gemar mendengarkan program radio, pembacaan buku, dan sebagainya.<sup>92</sup>

Kecerdasan linguistik mempunyai beberapa ciri khusus dari kecerdasan yang lainnya. Ciri orang yang memiliki kecerdasan linguistik yaitu: Sensitif terhadap pola, teratur, sistematis, mampu berargumentasi, suka mendengarkan, suka membaca, suka menulis, mengeja dengan mudah, suka bermain kata, memiliki ingatan yang tajam tentang hal-hal sepele, pembicara publik dan tukang debat yang ada.<sup>93</sup>

---

<sup>92</sup> Karina Rahmawati. *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kecerdasan Linguistik*. (Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 3 Tahun ke-5 2016) h. 229.

<sup>93</sup> Dryden & Vos. 2003. *Revolusi Cara Belajar*. KAIFA, Bandung. H. 342

Campbell, dkk mengemukakan bahwa salah satu ciri orang yang memiliki kecerdasan linguistik yaitu “mampu menggunakan kemampuan menulis secara efektif, memahami dan menerapkan aturan-aturan tata bahasa, ejaan, tanda baca, dan menggunakan kosakata efektif”<sup>94</sup>. Hal senada dikemukakan Khasanah<sup>95</sup> bahwa secara sederhana ciri-ciri orang memiliki kecerdasan linguistik adalah “individu yang cerdas secara verbal-linguistik menonjol dalam berkata-kata, baik lisan maupun tertulis serta mampu mengekspresikannya secara proporsional”.

Kemampuan bahasa yang dimiliki anak akan menjadi modal utama dalam berkomunikasi terhadap teman-temannya, orangtuanya, gurunya dan sebagainya. Setidaknya, sebelum memasuki sekolah formal anak memiliki bahasa “ibu”. Bahasa yang dimiliki oleh anak TK bersifat egosentris dan *self expressive* yaitu banyak hal yang masih dikaitkan dengan dirinya sendiri. Sementara itu, kemampuan bahasa yang dimiliki anak menjadi salah satu tolak ukur kecerdasannya. Pada saat ini anak mulai menguasai kemampuan dalam berbahasa, namun mereka didorong lebih banyak belajar untuk mencapai kemampuan bahasa orang dewasa.<sup>96</sup>

---

<sup>94</sup> Campbell, dkk. 2002. *Multiple Intelligences: Metode Terbaru Melesatkan Kecerdasan*. Inisiasi Press, Depok. H. 12

<sup>95</sup> Khasanah, Riskul. 2015. *Implementasi Kecerdasan Verbal-Linguistik Dalam Pembelajaran PAI Kelas V di SDN 02 Poncol Kota Pekalongan*. (Skripsi). STAIN Pekalongan. Pekalongan. H. 24

<sup>96</sup> Nur Tanfidiyah. *Mengembangkan Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini Melalui Metode Cerita (Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*. Vol. 4 (3), September 2019). H. 13.

Berdasarkan ciri-ciri kecerdasan linguistik tersebut dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri anak yang memiliki kecerdasan linguistik adalah anak yang mampu mengekspresikan apa yang dipikirkannya baik secara lisan maupun tertulis seperti mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, bercerita, dan menyampaikan ide/gagasan.

## **E. Anak Usia Dini**

### **1. Pengertian Anak Usia Dini**

Masa anak usia dini merupakan masa keemasan atau sering disebut *Golden Age*. Pada masa ini otak anak mengalami perkembangan paling cepat sepanjang sejarah kehidupannya. Hal ini berlangsung pada saat anak dalam kandungan hingga usia dini, yaitu usia nol sampai enam tahun. Namun, masa bayi dalam kandungan hingga lahir, sampai usia empat tahun adalah masa-masa yang paling menentukan. Periode ini, otak anak sedang mengalami pertumbuhan yang sangat pesat. Oleh karena itu memberikan perhatian lebih terhadap anak di usia dini merupakan keniscayaan.<sup>97</sup>

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan pembentukan karakter dan kepribadian anak. Usia dini merupakan usia dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia dini disebut dengan usia emas (*golden age*). Makanan yang bergizi dan seimbang serta

---

<sup>97</sup> Moh Fauziddin. *Useful of Clap Hand Games for Optimize Cognitive Aspects in Early Childhood Education*. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Volume 2 Issue 2 (2018) Pages 163

stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut.<sup>98</sup>

Pengertian anak usia dini memiliki batasan usia dan pemahaman yang beragam, tergantung dari sudut pandang yang digunakan. Secara tradisional pemahaman tentang anak sering diidentifikasi sebagai manusia dewasa mini, masih polos dan belum bisa apa-apa atau dengan kata lain belum mampu berfikir. Pemahaman lain tentang anak usia dini adalah anak merupakan manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan.<sup>99</sup>

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasan sangat luar biasa.<sup>100</sup>

Anak usia dini ialah anak-anak yang selalu memiliki rasa ingin tahu yang luar biasa dan kemampuan untuk menyerap informasi sangat tinggi. Sayangnya, banyak orang tua tidak mengenali dan memahami kemampuan pada anak.<sup>101</sup> Anak usia dini merupakan masa yang sangat cemerlang untuk dilakukan dan diberikan pendidikan. Anak belum memiliki pengaruh negatif yang banyak dari luar atau lingkungannya.

---

<sup>98</sup> Yuliani Nuraini Sujiono, (2009), *Buku Ajar Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Indeks, h. 5.

<sup>99</sup> Aris Priyanto, *Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain*. Jurnal Ilmiah Guru "COPE", No. 02/Tahun XVIII/November 2014). H. 43.

<sup>100</sup> H.E. Mulyasa, (2012), *Manajemen PAUD*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, h. 16.

<sup>101</sup> Danar Santi, *Pendidikan Anak Usia Dini Antara Teori dan Praktik*, (Jakarta Barat: PT Indeks, 2009) h. 73-74.

Dengan kata lain, orang tua maupun pendidik akan lebih mudah mengarahkan anak menjadi lebih baik.<sup>102</sup>

Anak usia dini adalah individu-individu yang usianya mulai dari nol sampai 6 tahun, juga anak usia dini ialah anak yang unik yang akan berkembang sesuai dengan kemampuan mereka sendiri. Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasan sangat luar biasa. Pada usianya yang dini masa yang paling penting dalam masa perkembangannya, baik secara fisik, mental maupun spiritual.

## 2. Perkembangan Anak Usia Dini

Anak taman kanak-kanak adalah masa usia dini dan merupakan individu yang terus memproses perkembangannya dengan pesat. Sehingga masa usai dini merupakan masa yang menentukan dalam pembelajaran selanjutnya.<sup>103</sup> Periode ini merupakan kelanjutan dari masa bayi (lahir sampai usia 4 tahun) yang ditandai dengan terjadinya perkembangan fisik, motorik dan kognitif (perubahan dalam sikap, nilai dan perilaku) dan psikososial serta diikuti oleh perubahan-perubahan yang lain.<sup>104</sup>

Anak berada pada masa yang disebut masa *golden age* yaitu masa dimana anak mengalami perkembangan yang sangat pesat, perkembangan tersebut merupakan perkembangan yang fundamental maksudnya perkembangan yang dijadikan dasar bagi perkembangan pada aspek

---

<sup>102</sup> M. Fadlillah, (2014), *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan menyenangkan*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, h. 21.

<sup>103</sup> Ulfiani Rahman. *Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini*. Jurnal Lentera Pendidikan Vol 12 No. 1 Juni 2009. Y. 47.

<sup>104</sup> Elizabeth B. Hurlock. *Perkembangan Anak (Jilid 2 edisi keenam)*. Jakarta: Erlangga. 1999, h. 32

lainnya. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak, terdapat enam aspek perkembangan yaitu: nilai moral agama, fisik motorik, kognitif, sosial emosional, seni, dan bahasa<sup>105</sup>.

- a. Aspek perkembangan nilai moral agama, moral berasal dari kata Latin yaitu *mos (moris)* yang berarti adat istiadat, kebiasaan atau peraturan nilai dan tatacara hidup, dalam hal ini moral diartikan kemauan dalam menerima dan melakukan peraturan, nilai dan prinsip moral, sedangkan nilai adalah aturan-aturan yang terkandung dalam suatu agama atau adat yang harus ditaati. Pada anak usia dini aspek perkembangan nilai moral agama dikembangkan agar kelak anak dapat hidup dengan baik dalam masyarakat.
- b. Aspek perkembangan fisik motorik merupakan perkembangan yang dapat diamati perubahannya secara langsung. Perkembangan fisik adalah kemampuan anak dalam mengembangkan keterampilan fisik dan mengeksplorasi lingkungannya tanpa bantuan orang lain, yang terbagi ke dalam perkembangan motorik halus dan motorik kasar. Perkembangan motorik halus merupakan kemampuan fisik yang berkaitan dengan kemampuan untuk menggunakan tangan dalam berbagai kegiatan misalnya menggambar, menggunting, dan menempel. Perkembangan motorik kasar merupakan kemampuan fisik secara keseluruhan yaitu yang berkaitan dengan fungsi dari koordinasi otot-otot tubuh.

---

<sup>105</sup> Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 *Tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak*

Pertumbuhan fisik pada masa ini (kurang lebih usia 4 tahun) lambat dan relatif seimbang. Peningkatan berat badan anak lebih banyak daripada panjang badannya. Peningkatan berat badan anak terjadi karena bertambahnya ukuran sistem rangka, otot dan ukuran beberapa organ tubuh lainnya.<sup>106</sup>

- c. Aspek perkembangan kognitif merupakan perkembangan fungsi-fungsi kognitif secara kuantitatif yang berkembang berdasarkan perilaku individu yang berkaitan dengan kemampuan intelektual. Perkembangan kognitif ini sangat berkaitan dengan kemampuan anak dalam mengembangkan fungsi otak, misalnya berpikir dan memecahkan masalah.

Aspek perkembangan kognitif pada anak usia dini telah ditentukan indikatornya melalui Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yang tercantum dalam Permendikbud 137 tahun 2014 sesuai dengan tingkat usia. STPPA adalah kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan, mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni.<sup>107</sup>

- d. Aspek perkembangan sosial dan emosional adalah pencapaian kematangan dalam menjalin hubungan sosial. Perkembangan sosial dapat juga diartikan sebagai proses belajar menyesuaikan diri terhadap suatu kelompok sosial, sedangkan perkembangan emosional merupakan perkembangan yang terjadi pada anak dalam segi emosi,

---

<sup>106</sup> Tadkiroatun Musfiroh. *Bercerita Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. 2005, h. 6

<sup>107</sup> Moh Fauziddin. *Useful of Clap Hand Games for Optimize Cognitive Aspects in Early Childhood Education*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Volume 2 Issue 2 (2018) Pages 163.

perkembangan emosi mencakup perkembangan kemampuan anak untuk mengenal dan mengatur emosi yang dimiliki.

- e. Aspek perkembangan seni adalah aspek yang berkaitan dengan kemampuan dalam mengekspresikan atau mewujudkan suatu gagasan melalui bentuk karya seni, misalnya gambar, drama, dan nyanyian. Aspek perkembangan ini dikembangkan agar anak mampu memunculkan kreativitas sehingga anak mampu menciptakan dan memperindah suatu karya seni.
- f. Aspek perkembangan bahasa merupakan alat untuk berkomunikasi, mengekspresikan perasaan dan pikiran. Perkembangan bahasa dimulai sejak dini dimulai dari lingkungannya, baik keluarga, masyarakat, maupun sekolah. Pengembangan kemampuan berbahasa bagi anak usia dini bertujuan agar anak mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungannya.

Mengacu pada Permendikbud No. 137 Tahun 2014 pengembangan bahasa meliputi mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak, guru dapat memilih strategi dan metode secara bervariasi. Kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan dalam mengembangkan kemampuan berbahasa adalah kegiatan yang menarik untuk anak.



## F. Kajian Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Judul dan Tahun Penelitian	Peneliti	Desain Penelitian	Hasil
1	<i>Pengaruh Alat Permainan Edukatif (APE) bahan alam terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini, 2016</i>	Ismi Yunitasari	Jenis penelitian yang digunakan adalah <i>Quasi Eksperimen</i> desain yang dipakai dalam penelitian ini adalah <i>Nonequivalent Control Grup Design</i> . Adapun sampel yang digunakan yaitu usia 5-6 tahun yang terbagi menjadi dua kelas/kelompok yaitu kelas B1 sebagai kelompok eksperimen dan kelas B2 sebagai kelas kontrol. Teknik analisis yang dipakai dalam penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial dan uji hipotesis yang digunakan adalah t-tes atau uji t.	Dari perhitungan uji independent test diperoleh nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,003 lebih kecil dari pada (0,05), sedangkan dari hasil $t_{hitung}$ diperoleh nilai sebesar (3.197) > dari $t_{tabel}$ (1,771). Karena nilai Sig (2-tailed) < $\alpha$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka $H_0$ diterima dan $H_a$ ditolak. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan dalam pengembangan kreativitas anak melalui alat permainan edukatif (APE) dengan menggunakan bahan alam.
2	<i>Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam mengembangkan kemampuan mengenal ukuran pada anak usia</i>	Kartika Aprilia	Penelitian ini dilaksanakan dengan pendekatan analisis kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi dan dokumentasi.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif (APE) ternyata mampu mengembangkan kemampuan

	4-5 tahun di TK HIP HOP Bandar Lampung, 2016		Analisis data dilakukan dengan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Tahapan penelitian ini adalah tahap pralapangan, penelitian dan pelaporan hasil penelitian.	mengenal ukuran, hal ini terlihat dari perkembangan kemampuan anak, baik dalam hal menyusun benda berdasarkan ukuran maupun dalam hal mengelompokkan benda berdasarkan ukuran.
3	Pengaruh Penggunaan APE dalam mengembangkan kemampuan memecahkan masalah pada anak usia 5-6 tahun di TK Ramadhan Bandar Lampung, 2016	Vinka Rilansya	Metode penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian eksperimen semu. Penelitian ini menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Populasi dalam penelitian ini yaitu berjumlah 35 anak. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas B1 sebagai kelas eksperimen dan kelas B2 sebagai kelas kontrol. Waktu dalam penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 09 sampai 13 Juni 2016. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi. Teknik analisis data menggunakan uji <i>mann whitney</i> .	Hasil uji <i>mann whitney</i> menunjukkan bahwa nilai sig sebesar $0,000 <$ dari nilai alpha sebesar 0,05 maka $H_0$ ditolak dan $H_a$ diterima atau terdapat pengaruh penggunaan APE terhadap kemampuan memecahkan masalah anak usia 5-6 tahun di TK Ramadhan Bandar Lampung.
4	Penggunaan Media Audio	Penda Wardani	Metode penelitian yang digunakan	Hasil penelitian menunjukkan

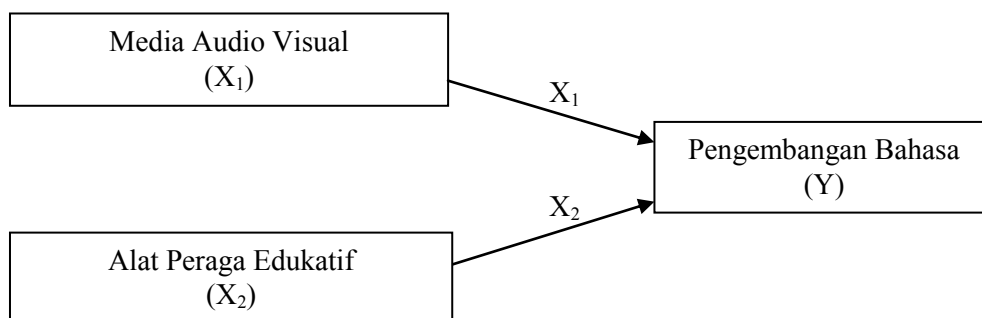
---

<i>Visual terhadap Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini, 2018</i>	<p>adalah metode eksperimen dengan desain preekperimental. Sampel dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 41 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi, sedangkan analisis data digunakan uji regresi linear sederhana.</p>	<p>bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan media audio visual terhadap kecerdasan linguistik anak usia dini. Hal ini berarti penggunaan media audio visual dalam pembelajaran pada anak usia dini dapat membantu menstimulasi kecerdasan linguistik anak usia dini, dengan demikian diharapkan guru menggunakan media audio visual untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak.</p>
---	--	---

---

## G. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual adalah keterkaitan antara teori-teori atau konsep yang mendukung dalam penelitian yang digunakan sebagai pedoman dalam menyusun sistematis penelitian. Kerangka konseptual menjadi pedoman peneliti untuk menjelaskan secara sistematis teori yang digunakan dalam penelitian. Penelitian ini memiliki kerangka konseptual yang akan dijelaskan pada gambar dibawah ini dan lebih jelasnya akan dijelaskan pada pembahasan selanjutnya.



Gambar 2.1. Kerangka Konseptual Penelitian

Sumber: Data diolah Peneliti

### **Keterangan :**

Dari kerangka konseptual diatas, maka dapat dijelaskan variabel penelitiannya: Media Audio Visual (X<sub>1</sub>), Alat Peraga Edukatif (X<sub>2</sub>) dan Pengembangan Bahasa (Y). Berdasarkan kerangka konseptual tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah kedua variabel tersebut mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap pengembangan bahasan anak.

## H. Hipotesis Penelitian

Setelah mengadakan penelaahan terhadap berbagai sumber untuk menentukan anggapan dasar, maka langkah berikutnya adalah merumuskan hipotesis. “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang akan diuji kebenarannya melalui penelitian”.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

- H<sub>1</sub> : Terdapat perbedaan peningkatan kemampuan bahasa anak kelas B di RA Al Khodijah Purworejo Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan media audio visual
- H<sub>2</sub> : Terdapat perbedaan peningkatan kemampuan bahasa anak kelas B di RA Al Khodijah Purworejo Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan alat peraga edukatif
- H<sub>3</sub> : Terdapat perbedaan peningkatan kemampuan bahasa anak kelas B di RA Al Khodijah Purworejo Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung antara yang diberi perlakuan media audio visual dengan alat permainan edukatif