



PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA ANAK USIA DINI

Nurhasanah¹ Atika Azzaroh² Bebi Apriyanti Hidayah³ Hafidoh⁴ Marcella Sulystia Ayu⁵
¹²³⁴⁵STAI SYEKH HALIM HASAN AL ISHLAHYAH BINJAI
e-mail korespondensi: nurhasanah@ishlahiyah.ac.id

Abstract

Learning in early childhood requires innovative and fun learning media to develop children's language skills. The aim of this research is to improve the language skills of young children in Deli Serdang using interactive power point media. This type of research is descriptive qualitative research with data collection in the form of observation and literature study. The research results show that interactive media plays an important role in the process of providing stimulation because this media can facilitate understanding and strengthen children's memories. Interactive media is one type of media that is widely used, not only providing information about learning but can package it with entertaining elements. Early childhood language needs to be trained using various methods, including using creative and innovative learning media. From this problem, it is necessary to develop interactive media to make lessons more varied which will help develop the language aspects of early childhood. The use of interactive media can increase children's learning motivation and create a fun atmosphere for children. Teachers play a very important role in maximizing children's language skills by providing stimulation in the learning process at school. Improving the speaking skills of young children in Deli Serdang is stimulated through play activities using interactive media. The media used is PowerPoint which can be used flexibly by both teachers and parents.

Keywords: Children's Language Development, Interactive Media

PENDAHULUAN

Kemampuan berbahasa anak didapatkan secara menakjubkan sejak usia kelahiran sampai usia 6 tahun, anak tidak pernah pernah belajar bahasa, apalagi kosakata secara khusus. Akan tetapi diakhir masa usia dininya, rata-rata anak sudah memiliki atau menyimpan lebih dari 14.000 kosakata. Hal ini adalah angka yang sangat menakjubkan untuk anak usia dini. Pada dasarnya bahasa yaitu rangkaian bunyi yang melambangkan pikiran, perasaan, dan sikap pada manusia.

Bahasa merupakan alat untuk berpikir, berkomunikasi serta mengekspresikan diri. Keterampilan pada bahasa juga sangat berpengaruh dalam upaya pembentukan konsep, pemecahan masalah dan informasi. Dengan bahasa pula kita dapat memahami komunikasi pikiran serta perasaan. Perkembangan bahasa yaitu meningkatkan kemampuan penguasaan alat dalam berkomunikasi baik dengan tertulis, lisan, maupun menggunakan isyarat dan tanda-tanda. Semakin anak tumbuh serta berkembang mulai dari tingkat sederhana menuju ke bahasa yang lebih kompleks. Anak mempelajari bahasa sama halnya dengan belajar hal-hal yang lainnya, meniru kemudian mengulang adalah hasil awal pembelajaran bahasa. Kemudian anak akan menambahkan kata demi kata dan menirukan berbagai bunyi-bunyian yang didengarnya (Veronica, 2018).

Media pembelajaran yang menyenangkan bagi anak usia dini saat ini sudah cukup banyak dan bervariasi. Hal tersebut dapat mendorong guru untuk lebih kreatif dalam menggunakan berbagai macam media pembelajaran. Pada fakta di lapangan masih terdapat beberapa sekolah yang cenderung menghindari dan tidak mau penggunaan media elektronik sebagai media pembelajaran. Menurut beberapa guru dan orangtua wali, media elektronik dirasa masih kurang sesuai jika di implementasikan kepada anak usia dini. Berdasarkan beberapa permasalahan yang muncul di lapangan, maka dapat di simpulkan bahwa sebagian guru dan orang tua wali belum memahami hakikat media pembelajaran

berbasis elektronik. Teknologi pada era globalisasi seperti saat ini memiliki peranan besar dalam berbagai bidang kehidupan yang salah satunya adalah bidang pendidikan.

Masa belajar untuk anak usia dini merupakan masa emas (*golden age*) dalam perkembangan dan pertumbuhan anak secara menyeluruh baik fisik, motorik, kognitif, sosio emosional dan bahasa (Fithri & Setiawan, 2017). Pembelajaran pada anak usia dini lebih meningkatkan permainan dalam upaya penyampaian materi dalam proses pembelajaran untuk mengoptimalkan perkembangannya (Widyowati et al., 2020). Hal tersebut bersifat wajar karena pada dasarnya umur anak usia dini adalah masa bermain bagi anak untuk mengenal dan beradaptasi dengan lingkungan di sekitarnya, sehingga guru harus menggunakan media yang menarik dan bersifat permainan dalam pembelajaran (Rozi & Khomsatun, 2019). Menggunakan konsep media permainan dalam proses pembelajaran pada anak usia dini merupakan cara yang sangat efektif untuk menyampaikan materi pembelajaran dan tentunya dilakukan dengan komunikasi yang baik.

Kegiatan belajar sambil bermain yang disajikan menggunakan media interaktif memiliki tingkat kemenarikan yang tinggi dalam proses pembelajaran, hal ini dikarenakan media interaktif dapat juga menjadi *game education* yang mampu meningkatkan antusiasme anak-anak dalam mengikuti proses pembelajaran (Wulandari & Kristiawan, 2017). Perkembangan emosional anak usia dini saat ini sangat dipengaruhi oleh adanya game pada gadget. *Game Education* memiliki peran penting dalam memenuhi tugas perkembangannya yang diperoleh melalui permainan (Wulandari & Kristiawan, 2017). Perkembangan aspek kognitif, *Game Education* juga dapat mempengaruhi perkembangan aspek bahasa pada anak.

Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan suatu media untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak yaitu menggunakan media pembelajaran menggunakan *power point* interaktif. Penelitian ini menggunakan media interaktif *power point* yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi kemampuannya dalam berbicara dan bermain. Media *power point* interaktif yang didesain dengan menarik membuat minat dan motivasi anak untuk belajar semakin tinggi ditambahkan dengan suasana yang menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan yaitu kualitatif deskriptif yang memiliki tujuan untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak usia dini melalui media interaktif di Deli Serdang. Penelitian ini sudah meliputi observasi dan perancangan. Pada penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah Observasi dan studi kepustakaan. Observasi adalah suatu metode pendekatan yang dilakukan oleh peneliti untuk mengamati suatu objek penelitian. Studi pustaka merupakan metode dengan mengumpulkan, mengidentifikasi serta mengolah data tertulis berbentuk penelitian yang relevan. (Aditya et al., 2020).

HASIL PENELITIAN

Hasil pada penelitian ini akan membahas, pada tahap pertama yakni tahap analisis, peneliti melakukan observasi untuk mencari tahu kebutuhan dan masalah-masalah yang ada dalam pembelajaran. Temuan pada hasil analisis menunjukkan guru mengalami kesulitan dalam pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran agar pembelajaran tidak monoton dan anak senang untuk belajar. Kebahasaan anak usia dini perlu dilatih dengan menggunakan berbagai cara, termasuk dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Dari permasalahan itu maka perlu adanya pengembangan media interaktif untuk membuat pelajaran lebih bervariasi yang akan membantu mengembangkan aspek bahasa anak usia dini. Tahap selanjutnya tahap pengembangan, yakni peneliti mulai mengembangkan produk media interaktif menggunakan *power point* untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak. Pada tahap ini juga dilakukan kegiatan mencari referensi-refrensi tampilan media yang sekiranya kreatif dan sesuai dengan media yang akan dibuat dan menggunakan unsur- unsur kartun animasi dan juga audio menyenangkan untuk anak belajar.

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini menyatakan bahwa penggunaan media interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar anak dan membuat suasana menyenangkan bagi anak. Guru sangat berperan penting dalam kemampuan berbahasa anak secara maksimal dengan memberikan stimulasi pada proses pembelajaran di sekolah. Dan orangtua juga berperan penting dalam pembelajaran

anak dirumah sebagai fasilitator dan motivator anak di rumah (Anggraeni et al., 2021). Anak akan tumbuh dan berkembang menjadi pribadi yang bahagia dan lebih baik melalui berkomunikasi dengan lingkungan, serta bersedia memberi dan menerima segala hal yang terjadi dengan lingkungan (Rumiati et al., 2019).

Peningkatan kemampuan berbicara anak usia dini di Deli Serdang terstimulasi melalui kegiatan bermain menggunakan media interaktif. Media yang digunakan menggunakan *power point* yang dapat digunakan secara fleksibel baik oleh guru maupun orangtua. Anak dapat menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru dan dengan adanya diskusi berperan penting untuk anak usia dini memahami kembali pembelajaran terkait materi yang disampaikan, dengan adanya diskusi maka guru berkesempatan untuk menanyakan dan menyampaikan isi pembelajaran melalui media interaktif kembali kepada anak untuk mengetahui sejauh mana pemahaman anak terkait pembelajaran tersebut. Dalam penyampaian materi kepada anak dengan memperlihatkan *power point* yang sudah dibagikan oleh guru.

Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dapat mengembangkan kemampuan berbahasa dengan menggunakan kalimat sederhana dengan bahasa yang baik dan benar. Menggunakan multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Sehingga dapat juga meningkatkan keberhasilan mencapai tujuan pembelajaran. Menurut (Gunawan & Kurniawan, 2016), menyatakan penggunaan aplikasi multimedia interaktif dalam pembelajaran akan meningkatkan efisiensi, motivasi, serta memfasilitasi belajar aktif, konsisten dengan belajar yang berpusat pada anak. Pada penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran berupa multimedia pembelajaran interaktif. Multimedia pembelajaran interaktif memudahkan dan menarik perhatian anak untuk belajar. Dalam multimedia interaktif terdapat teks, suara, gambar, animasi, dan video yang bisa dirancang dengan tampilan yang menarik.

PEMBAHASAN

Penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran memiliki manfaat yang cukup signifikan, diantaranya pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar meningkat, dan proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, serta minat dan motivasi belajar anak dapat meningkat. Hal ini sesuai dengan pernyataan (Rahayu et al., 2022) mengemukakan bahwa manfaat multimedia interaktif diantaranya (1) meningkatkan efisiensi; (2) meningkatkan motivasi; (3) memfasilitasi pembelajaran aktif; (4) memudahkan anak untuk memahami konsep, konsisten dengan belajar yang berpusat kepada anak; dan (5) memandu anak untuk belajar (Husna et al., 2017) Multimedia interaktif memiliki suatu keunggulan tersendiri yang tidak dapat digantikan oleh media lainnya. Keunggulan dari multimedia adalah menarik indra dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan.

Perkembangan bahasa adalah suatu proses perkembangan pada anak yang mencakup aspek reseptif dan ekspresif. Aspek bahasa reseptif adalah kemampuan untuk mengerti apa yang dilihat dan apa yang didengar. Bahasa ekspresif adalah kemampuan berkomunikasi secara simbolik baik visual maupun auditorik.

Perkembangan bahasa anak itu dipengaruhi oleh bakat bawaan, lingkungan atau factor lain yang menunjang, yaitu perkembangan fisik dan intelektual. Kemampuan berbahasa sangat penting bagi anak-anak karena anak-anak akan dapat mengembangkan kemampuan sosialnya melalui berbahasa. Keterampilan bergaul dalam lingkungan sosial dimulai dengan penguasaan kemampuan berbahasa. Melalui bahasa, anak dapat mengekspresikan pikiran, sehingga orang lain memahaminya dan menciptakan suatu hubungan sosial. Jadi, tidaklah mengherankan bahwa bahasa dianggap sebagai salah satu indikator kesuksesan seorang anak.

Perkembangan bahasa pada anak usia dini harus dirangsang sejak dini karena peran bahasa sangat penting bagi kehidupan manusia untuk berinteraksi dengan sesamanya (Ngura et al., 2018). Peran bahasa untuk anak usia dini yang di kutip oleh Suhartono diantaranya untuk berfikir, mendengarkan, berbicara, dan membaca dan menulis sehingga seorang anak dapat mencurahkan niat bahkan pendapat kepada sesamanya (Pebriana, 2017) Oleh karena itu, perlu distimulasi perkembangan kemampuan bahasa anak secara terus menerus sehingga dapat berkembang optimal sesuai dengan tingkat usia anak.

Perkembangan bahasa anak usia 5 –6 tahun berupa meningkatnya kemampuan penguasaan alat berkomunikasi, baik alat komunikasi dengan cara lisan maupun tertulis. Dalam perkembangan bahasa juga terbagi 4 keterampilan yaitu membaca, menulis, berbicara dan menyimak. Menurut (Nurgiantoro, 2018) Pengembangan bahasa pada anak usia dini untuk mengarahkan agar anak mampu menggunakan dan mengekspresikan pemikirannya dengan menggunakan katakata dengan kata lain, pengembangan bahasa lebih diarahkan agar anak dapat: Mengolah kata secara komprehensif, Mengekspresikan katakata dalam bahasa tubuh yang bisa dipahami orang lain, Mengerti setiap kata, mengartikan dan menyampaikan secara utuh kepada orang lain, dan berkomunikasi meyakinkan orang melalui kata yang diucapkan.

SIMPULAN

Media interaktif memegang peranan yang cukup penting dalam proses pemberian stimulasi karena media ini dapat memperlancar pemahaman serta memperkuat ingatan anak. Media interaktif merupakan salah satu jenis media yang banyak digunakan, media tersebut bukan hanya memberikan informasi atau Pendidikan tentang suatu hal namun mengemasnya dengan unsur yang menghibur. Unsur gambar, suara, animasi, dan video ditampilkan didalamnya agar suasana menjadi lebih interaktif dan tidak membosankan bagi anak.

Media interaktif yang didesain dengan menarik membuat minat dan motivasi anak untuk belajar semakin tinggi ditambahkan dengan suasana yang menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran. Media yang dipakai dapat digunakan secara fleksibel baik oleh guru maupun orangtua. Anak dapat menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru dan dengan adanya diskusi berperan penting untuk anak-anak memahami kembali pembelajaran terkait materi yang disampaikan, dengan adanya diskusi maka guru berkesempatan untuk menanyakan dan menyampaikan isi pembelajaran melalui media interaktif kembali kepada anak untuk mengetahui sejauh mana pemahaman anak terkait pembelajaran tersebut.

REFERENSI

- Aditya, A. M., Setyadi, A. R., & Leonardho, R. (2020). Analisis Strategi Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Manazhim*, 2(1), 97–104.
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Priamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327.
- Fithri, D. L., & Setiawan, D. A. (2017). Analisa dan perancangan game edukasi sebagai motivasi belajar untuk anak usia dini. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 8(1), 225–230.
- Gunawan, D., & Kurniawan, F. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Pengenalan Satwa Bagi Anak Usia Dini. *DutaCom*, 10(1), 69.
- Husna, M., Degeng, I. N. S., & Kuswandi, D. (2017). Peran Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran Dan Pendidikan Dasar 2017*, 34–41.
- Nurgiantoro, B. (2018). *Sastra anak: pengantar pemahaman dunia anak*. Ugm Press.
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis kemampuan berbahasa dan penanaman moral pada anak usia dini melalui metode mendongeng. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 139–147.
- Rahayu, M., Rusdiyani, I., & Fadlullah, F. (2022). Efektivitas Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Menstimulasi Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 8(2), 108–114.
- Rozi, F., & Khomsatun, K. (2019). Rancang bangun game edukasi pengenalan warna untuk pendidikan

anak usia dini menggunakan adobe flash berbasis android. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 4(1), 12–18.

Rumiati, R., Purbayani, S. F., Irmawati, T., & Hidayah, R. (2019). Urgency of Parents as Smart Parenting Against Child Education in The Industrial Revolution Era 4.0. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 2(1), 376–381.

Utari, S., Aisyah., Affrida, EN. (2022). Pengaruh Media Kintar terhadap Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia 5-6 Tahun di TK Tunas Remaja Surabaya. *Jurnal Incrementapedia*. Vol.4 No.2

Veronica, N. (2018). Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49–55.

Widyowati, F. T., Rahmawati, I., & Priyanto, W. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Mengeja Berbasis Aplikasi untuk Kelas 1 Sekolah Dasar. *International Journal of Community Service Learning*, 4(4), 332–337.

Wulandari, Y., & Kristiawan, M. (2017). Strategi sekolah dalam penguatan pendidikan karakter bagi siswa dengan memaksimalkan peran orang tua. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan)*, 2(2), 290–302.

Wulandari, A., & Yudha, P.R. (2023). Pengaruh Metode Pembelajaran Bercerita Dan Berbasis Proyek Terhadap Kemampuan Berbahasa Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Incrementapedia*. Vol.5 No.1