

MODEL PEMBELAJARAN BERBAHASA SANTUN MELALUI CD PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH PARIAMAN

Nenny Mahyuddin ^{1)*}, Yenni Rozimela ²⁾, Yaswinda ³⁾

^{1,2,3)} Universitas Negeri Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Barat, Padang

* neny.mahyuddinpaud@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini merupakan penelitian lanjutan dari penelitian sebelumnya (Skim Penelitian Produk Terapan, 2017). Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dari teori Borg and Gall dengan langkah-langkah yaitu: (1) Melakukan penelitian pendahuluan; (2) Melakukan perencanaan; (3) Mendesain produk awal; (4) Melakukan uji coba desain produk/uji ahli atau expert judgement; (5) Melakukan revisi terhadap desain produk; (6) Melakukan uji coba produk/ujicoba awal; (7) Melakukan revisi terhadap produk awal; (8) Melakukan ujicoba pemakaian; (9) Melakukan revisi terhadap produk akhir; (10) Mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk. Model yang digunakan adalah pengembangan perangkat pembelajaran yang secara konten terintegrasi antara ilmu Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dan ilmu Teknologi Informatika Komputer (TI). Rencana di tahun ke dua ini, peneliti akan merevisi modul pembelajaran untuk guru dan mencetaknya, uji coba pada kelompok besar, evaluasi produk, pengolahan data hasil implementasi penuh, pengurusan presentasi dalam pertemuan ilmiah nasional, pengurusan pemakalah dalam pertemuan ilmiah internasional, pengurusan hak paten dan hak cipta, dan pelaporan akhir. Manfaat penelitian ini insya allah akan berguna bagi pemangku kepentingan (stakeholders) yaitu lembaga pendidikan Aisyiyah yang berada di Sumatera Barat. Terutama pada lembaga PAUD yang berada di bawah naungan Aisyiyah yang berada di daerah-daerah yang kurang mendapatkan bantuan media pembelajaran karena keterbatasan biaya. Untuk itu, penelitian ini diharapkan dapat membantu melengkapi sarana media berupa laptop beserta CD pembelajaran interaktif sehingga berguna untuk memperlancar proses pembelajaran di Taman Kanak-kanak Aisyiyah.

Kata Kunci: *kesantunan berbahasa, Taman Kanak-kanak, CD pembelajaran interaktif*

PENDAHULUAN

Berdasarkan fenomena yang ada di lapangan, ditemukan bahwa sebagian anak

masih belum dapat menggunakan bahasa santun kepada teman-temannya dan gurunya. Beberapa anak cenderung meniru

perilaku dan ucapan yang didengarnya yang kebetulan berbicara kurang santun dalam bahasa daerah Minangkabau. Penelitian ini mengembangkan multimedia interaktif berbahasa santun untuk anak usia dini yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia 4-6 tahun sebagai panduan guru Taman Kanak-kanak dalam proses pembelajaran sehari-hari serta panduan untuk orang tua di rumah ketika berinteraksi dalam berdialog dengan anak mereka di rumah.

Penelitian ini merupakan penelitian lanjutan dari penelitian sebelumnya yang skim Penelitian produk Terapan pada tahun 2017. Selanjutnya, setelah mendapatkan surat pemberitahuan dari UNP, maka penelitian ini menjadi skim Penelitian Strategis Nasional selama 1 tahun yang telah dilakukan pada bulan juli-agustus 2018 berupa pengambilan data lapangan untuk mengambil data kualitatif dan kuantitatif. Artinya, penelitian ini merupakan implementasi dari penelitian sebelumnya.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau yang lebih dikenal dengan Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono (2016:297) metode penelitian dan pengembangan adalah “Metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.” Sedangkan menurut Borg & Gall dalam Setyosari (2012:215), pengertian penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Secara garis besar keseluruhan proses penelitian pengembangan ini adalah untuk mengembangkan suatu produk

tertentu yang valid, praktis, dan efektif untuk digunakan sebagai media dalam pembelajaran.

Sebagai landasan pengembangan media pembelajaran berbahasa santun dengan Macromedia flash menggunakan prosedur pengembangan menurut Borg and Gall (1983), yang menyarankan penggunaan prosedur penelitian pengembangan terdiri atas sepuluh langkah yaitu: (1) Melakukan penelitian pendahuluan; (2) Melakukan perencanaan; (3) Mendesain produk awal; (4) Melakukan uji coba desain produk/uji ahli atau expert judgement; (5) Melakukan revisi terhadap desain produk; (6) Melakukan uji coba produk/uji coba awal; (7) Melakukan revisi terhadap produk awal; (8) Melakukan uji coba pemakaian; (9) Melakukan revisi terhadap produk akhir; (10) Mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian CD Interaktif Berbahasa Santun dalam mendukung penerapan pembelajaran diawali dari penelitian hingga terbentuk media pembelajaran CD Interaktif Berbahasa Santun. Tahapan tersebut secara rinci adalah:

1. Melakukan Penelitian Pendahuluan

a. Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran

Analisis kebutuhan media pembelajaran digunakan sebagai data acuan untuk melakukan pengembangan media. Pengumpulan data dilakukan dengan metode wawancara. Data yang didapatkan dari wawancara, bahwa media pembelajaran yang digunakan sudah cukup memadai, namun saat ini untuk materi bahasa santun masih kekurangan media

pembelajaran yang menarik. Selama ini media yang digunakan untuk menyampaikan materi sering menggunakan buku dan papan tulis kadang-kadang memakai komputer.

Media yang digunakan guru untuk menyampaikan materi di dalam kelas menggunakan buku-buku yang berkenaan dengan materi yang diajarkan, papan tulis dan video jika ada. Karena di ruang kelas belum dilengkapi dengan perangkat komputer, sehingga guru dalam penyampaian materi dalam bentuk softfile modul menggunakan laptop masing-masing guru yang mengajar.

b. Analisis Kebutuhan dan Karakteristik Anak

Media juga perlu disesuaikan dengan kebutuhan anak. Karena setiap anak pada hakikatnya mempunyai kebutuhan yang berbeda-beda, maka perlu menentukan secara khas siapa pengguna yang menggunakan media itu. Hasil wawancara yang dilakukan didapatdata, bahwa anak lebih tertarik dan senang belajar jika media yang digunakan guru bersifat interaktif dalam hal ini menggunakan laptop/komputer.

Dapat disimpulkan bahwa anak lebih tertarik dan senang

belajar jika menggunakan media pembelajaran yang bersifat interaktif dalam hal ini menggunakan laptop/komputer. Anak juga menginginkan media pembelajaran yang penyajiannya dilengkapi gambar, video, musik dan animasi.

c. Merumuskan Kompetensi

Materi yang disajikan dalam CD pembelajaran interaktif ini berkaitan dengan berbahasa santun. Ada enam aspek/maksim yang disajikan dalam CD pembelajaran interaktif berbahasa santun, yaitu (1) maksim kebijaksanaan, (2)

maksim kedermawanan, (3) maksim penghargaan, (4) maksim kesederhanaan, (5) maksim pemufakatan, dan (6) maksim kesimpatian. Masing-masing aspek/maksim tersebut disajikan dalam multimedia interaktif menggunakan gambar, video, tulisan, animasi dan suara. Setelah dilakukan analisis pengguna, selanjutnya dilakukan analisis materi. Materi untuk multimedia interaktif ini didapat setelah melakukan diskusi dengan beberapa orang guru TK di Sumatera Barat. Materi yang diambil berpedoman pada kurikulum 2013. Isi materi disesuaikan dengan silabus, kebutuhan pembelajaran santun berbahasa pada anak TK dan ditambah berbagai sumber dari internet yang berkaitan dengan materi sehingga kaya akan ilmu pengetahuan. Materi dan submateri yang akan dikembangkan mendukung untuk disajikan menggunakan unsur teks, gambar, audio, video, dan animasi.

2. Melakukan Perencanaan

Berdasarkan berbagai pertimbangan yang diperoleh dari analisis kebutuhan media pembelajaran, analisis kebutuhan dan karakteristik anak dan merumuskan kompetensi yang telah dikaji bahwa, pengembangan media pembelajaran ini menggunakan program Macromedia Flash. Macromedia Flash merupakan aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan produk multimedia interaktif. Aplikasi tersebut mendukung pengembangan teks, gambar, animasi, suara dan video. Macromedia Flash merupakan software untuk menggabungkan visual dan audio dengan dukungan link interaktif untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Berdasarkan analisis tersebut, maka multimedia interaktif ini cocok untuk dikembangkan dengan software Macromedia Flash.

3. Desain Produk Awal

Setelah materi disusun, tahap selanjutnya adalah desain produk awal. Desain produk awal adalah langkah pertama dalam fase pengembangan media pembelajaran berbahasa santun menggunakan Macromedia flash.

Tahap desain merupakan kegiatan pengumpulan bahan atau materi pelajaran yang diperlukan untuk pembuatan produk, menjelaskan spesifikasi produk secara umum, serta penyusunan flowchart dan storyboard.

a. Flowchart

Flowchart atau bagan alur adalah penggambaran secara fisik langkah-langkah prosedur awal sampai akhir dari suatu program. Jadi dengan adanya flowchart lebih mudah memahami suatu program secara menyeluruh.

b. Storyboard

Storyboard adalah sketsa gambar yang disusun secara berurutan sesuai dengan naskah. Dengan adanya storyboard kita lebih mudah menyampaikan ide cerita kepada orang lain.

4. Melakukan Uji Coba Desain Produk/Uji Ahli

Data uji coba desain produk diperoleh dengan cara memberikan lembar penilaian kepada ahli materi dan ahli media serta ahli bahasa yang menjadi penguji atau expert judgement.

a. Pengujian Oleh Ahli Materi

Pada tahap ini, data diperoleh dengan cara memberikan lembar penilaian yang berisi tentang penilaian kesesuaian materi yang ada dilihat dari relevansi materi terhadap silabus, disertai dengan desain produk media yang dikembangkan. Ahli materi memeriksa materi yang disajikan dalam desain produk media dengan mengisi

lembar penilaian sesuai dengan aspek penilaian yang tersedia.

b. Pengujian Oleh Ahli Media

Pada tahap ini, data diperoleh dengan cara memberikan lembar penilaian yang berisi tentang penilaian kesesuaian desain produk media pembelajaran dilihat dari aspek media visual, disertai dengan desain produk media yang dikembangkan. Ahli media memeriksa aspek media visual yang disajikan dalam desain produk media dengan mengisi lembar penilaian sesuai dengan aspek penilaian yang tersedia.

c. Pengujian Oleh Ahli Bahasa

Pada tahap ini, data diperoleh dengan cara memberikan lembar penilaian yang berisi tentang penilaian kesesuaian bahasa yang digunakan, apakah sesuai dengan standar anak TK usia 4-6 tahun dengan desain produk media yang dikembangkan. Ahli bahasa memeriksa bahasa yang digunakan dalam desain produk media dengan mengisi lembar penilaian sesuai dengan aspek penilaian yang tersedia.

5. Melakukan Revisi Terhadap Desain Produk

a. Merevisi Media Berdasarkan Masukan dari Ahli Materi

Setelah dilakukan uji coba desain produk oleh ahli materi terhadap aspek tampilan materi, ahli materi memberikan komentar dan saran secara umum untuk perbaikan desain produk media yang dikembangkan.

b. Merevisi Media Berdasarkan Masukan dari Ahli Multimedia

Setelah dilakukan uji coba desain produk oleh ahli multimedia terhadap aspek tampilan visual, ahli multimedia memberikan komentar dan saran secara umum untuk perbaikan desain produk media yang dikembangkan.

6. Melakukan Uji Coba Produk/Uji Coba Kelompok Kecil

Setelah desain produk media dievaluasi oleh ahli materi dan ahli media dan direvisi, selanjutnya produk diuji cobakan. Uji coba selanjutnya adalah uji coba kelompok kecil. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi berbagai kekurangan, kelemahan, ataupun kesalahan yang ada pada produk media. Data yang diperoleh dari uji coba ini digunakan sebagai masukan untuk melakukan revisi sebelum produk media digunakan pada uji coba tahap berikutnya.

Pengumpulan data pada uji coba kelompok kecil ini dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa angket praktikalitas. Angket praktikalitas digunakan untuk mendapatkan data berupa penilaian guru tentang media. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002) praktikalitas berarti bersifat praktis, artinya mudah dan senang memakainya. Kepraktisan dimaksud disini adalah kepraktisan dalam bidang pendidikan (bahan ajar, intrumen, maupun produk lainnya).

7. Melakukan Revisi Terhadap Produk Awal

Berdasarkan uji coba pada kelompok kecil ada revisi yang dilakukan pada media yang diujikan, yaitu: revisi pada "soundeffect tombol" dan memperbaiki beberapa gambar yang salah. Revisi yang dilakukan setelah uji coba kelompok kecil.

8. Melakukan Uji Coba Pemakaian/Lapangan

Setelah tahap uji coba kelompok kecil dilaksanakan, dan setelah melakukan perbaikan, tahap uji coba berikutnya adalah uji coba lapangan. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi berbagai kekurangan, kelemahan, ataupun

kesalahan yang ada pada produk media. Data yang diperoleh dari uji coba ini dianalisis dan digunakan sebagai masukan untuk melakukan revisi sebelum produksi akhir atau produksi masal. Pengumpulan data pada uji coba lapangan dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa kuesioner. Kuesioner digunakan untuk mendapatkan data berupa penilaian guru tentang kualitas produk media pada saat diimplementasikan kepada anak.

Pada uji lapangan yang menjadi subjek uji coba sebanyak 15 orang anak. Sebelum mengisi kuesioner, anak belajar materi bahasa santun dengan menggunakan produk media pembelajaran. Mereka memperhatikan, mencermati dan mengamati materi pembelajaran yang ada pada media pembelajaran. Kuesioner untuk anak meliputi aspek performa tampilan, kemudahan pengoperasian, keefektifan navigasi dan kemanfaatan media. Hasil belajar anak pre test 55.23% dengan kriteria cukup baik dan post test 68.35% dengan kriteria baik.

9. Melakukan Revisi Terhadap Produk Akhir

Berdasarkan uji coba lapangan CD Pembelajaran Interaktif Berbahasa Santun, rata-rata guru kelas memberikan saran dan masukan serta kritikan adalah sebagai berikut :

- 1) Banyak kuis yang tidak ada gambarnya.
- 2) Gerak balonnya terlalu cepat sehingga anak sulit untuk mengklik.
- 3) Reward nya kurang bervariasi, sebaiknya diganti saja dengan animasi emotikon.
- 4) Ada soal yang tidak sesuai dengan jawabannya.

Pada langkah ini CD Pembelajaran Interaktif Berbahasa Santun masih dalam

proses perbaikan. Perbaikan dilakukan sesuai dengan masukan dan kritikan dari guru-guru yang mengaplikasikan produk kepada siswa.

10. Mendesiminasikan dan Mengimplementasikan Produk

Desiminasi dan implementasi produk dilakukan dengan melaporkan dan menyebarkan produk melalui pertemuan, seminar dan jurnal ilmiah.

1. Perilaku/Sikap dan Tutar Kata yang Muncul pada Anak di TK Aisyiyah Pariaman

Catatan perilaku yang ditemukan yaitu, Afif berperilaku bisa mengucapkan kata tolong, “tolong buk bukakan tutup botol”.

Wahdini mengucapkan, “tolong buk potongkan lontong Dini”.

2. Kendala yang ditemukan di Lapangan

Pada saat tim lapangan melakukan kunjungan ke TK ditemukan berbagai kendala, secara umum dijelaskan sebagai berikut:

- a. Jumlah komputer/laptop yang tidak mencukupi masing-

masing anak, sehingga anak bergiliran untuk mempraktekan penggunaan CD Pembelajaran Interaktif.

- b. Anak-anak jadi ribut dan tidak tenang karena bosan menunggu temannya yang terlalu lama menggunakan CD Pembelajaran Interaktif.
- c. Pengamatan terhadap sikap/perilaku anak tidak dapat dilakukan secara terus-menerus karena kondisi, seperti libur nasional dan hari besar serta sekolah yang sedang melakukan persiapan untuk akreditasi.
- d. Sarana dan prasarana yang kurang memadai di sekolah, seperti; tidak adanya LCD proyektor untuk menjelaskan kepada anak secara keseluruhan mengenai cara kerja CD Pembelajaran Interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Firdaus, Septiana. dkk. 2012. Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif Company Profile Generic (Studi Kasus CV. Ganetic). *e-Jurnal Algoritma*, (Online), Vol.1, No.9, (<http://sttgarut.ac.id/jurnal/>, diakses tanggal 13 Juli 2017).
- Permendiknas. 2007. Nomor 16 Tahun 2007 Tanggal 4 Mei 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik Guru dan Kompetensi Guru.
- Sujiono. 2009. *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Erlangga
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Berbicara sebagai suatu keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- Wa Ode Nur Family. 2015. *Jurnal Humanika* No. 15, Vol. 3, Desember 2015 / ISSN 1979-8296).