



ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA E-APE DALAM PEMBELAJARAN BAHASA BAGI ANAK USIA DINI DI RA AN-NUR TULAKAN JEPARA

Oleh

Elok Khafidhoh¹, Irfa'i Fatkhurrohman², Wawan Shokib Rondli³

¹RA An-Nur, Tulakan, Donorojo, Jepara

^{2,3}Universitas Muria Kudus

Email: ¹elok.khafidhoh97@gmail.com, ²irfai.fatkhurrohman@umk.ac.id

³wawan.shokib@umk.ac.id

Abstract

Language learning is very important to instill from an early age, because language is an important means of communication. In supporting language development, electronic educational game tools/E-APE are needed to stimulate early childhood language development. Not all schools have E-APE media that are appropriate to the child's ratio, age, and development, so that children feel bored in participating in the learning process. In addition to E-APE media, learning centers that are still teacher-centered are also one of the causes of child boredom. This study used a qualitative design with principals and teachers as key informants as a complement. The results of the study concluded: 1) the learning model used at RA An-Nur Tulakan Jepara uses a group learning model; 2) learning is still centered on the teacher so that children's involvement is not maximized; 3) the use of APE in creating language learning is still in the less category.

Keywords: E-APE Media, Children's language learning

PENDAHULUAN

Masa anak-anak dengan rentang usia 4-6 tahun disebut sebagai anak usia prasekolah dan merupakan pondasi awal untuk anak dapat mengalami pertumbuhan dan perkembangan. Pada usia ini anak sedang mengalami masa keemasan (*the golden age*) yaitu masa terpenting untuk anak melakukan proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat karena fungsi fisik dan psikis yang sudah matur sehingga anak dapat merespon dengan baik berbagai macam aktivitas yang terjadi pada lingkungannya (Suyadi, 2014).

Perkembangan bahasa berkaitan dengan perkembangan perkembangan lainnya, karena perkembangan bahasa pada setiap individu anak bergantung pada kemampuan neurologik dan perkembangan kognitif yang dapat mempengaruhi tahapan perkembangan bahasa. Anak yang memiliki fungsi kognitif baik maka berpeluang lebih besar untuk dapat berbahasa dan berbicara dengan baik. Guna menunjang

pertumbuhan dan perkembangan maka anak harus mendapat stimulasi-stimulasi yang dapat diperoleh dengan cara mengikuti program prasekolah. Pendidikan yang diberikan dengan terencana dapat membantu anak dalam mengembangkan potensi dan dapat menstimulasi perkembangan anak antara lain perkembangan motorik halus, motorik kasar, sosial, emosi, bahasa, dan kognitif sebagai hasil dalam pembentukan kecerdasan anak (Mulyasa, 2016).

Apa yang terjadi dengan perkembangan bahasa di atas juga di dukung dengan kajian yang dilakukan oleh Kementerian Kesehatan RI (2019) berdasarkan hasil Riset Kesehatan Dasar (RISKEDAS) bahwa sekitar 8% dari 9,4 juta anak Indonesia mengalami keterlambatan bicara dan bahasa. Pada anak usia 5 tahun, terdapat 17% anak dengan gangguan bicara dan bahasa, (6,4% mengalami keterlambatan bicara, 6% mengalami keterlambatan bahasa,



dan 4,6% yang mengalami keterlambat bicara dan bahasa).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Bloom (2016) mengungkapkan bahwa pada usia 4 tahun 50% dari kapabilitas kecerdasan seorang anak telah terbentuk. Pada usia 8 tahun telah mencapai 80% dan pada usia 18 tahun, inteligensia dewasa seorang anak telah komplit terbentuk. Selain itu, pertumbuhan dan perkembangan anak pada usia dini bahkan sejak dalam kandungan sangat menentukan kualitas kesehatan, kecerdasan, dan kematangan emosional manusia pada tahap berikutnya

Bahasa merupakan alat komunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Dengan bahasa, seseorang dapat menyampaikan ide, pikiran dan perasaan kepada orang lain baik secara lisan maupun tulisan. Keterampilan bahasa pada anak dibagi menjadi 2 kategori, yakni keterampilan bahasa reseptif dan keterampilan bahasa ekspresif. Keterampilan bahasa reseptif adalah input atau masukan dari bahasa, yaitu kemampuan untuk memahami bahasa lisan yang di dengar atau dibaca. Misalnya, saat mendengarkan sebuah petunjuk untuk memakai baju. Kemampuan bahasa reseptif pada anak usia dini menekankan bagaimana anak tersebut dapat memahami atau menerima informasi itu. Di dalam tingkatan perkembangannya dapat dilakukan dengan cara memahami perkataan dari orang lain dan mendengarkan cerita yang disampaikan oleh guru.

Melalui bahasa, anak dapat mengekspresikan pikiran, sehingga orang lain memahaminya dan menciptakan suatu hubungan sosial. Jadi, tidak heran jika bahasa merupakan salah satu indikator dalam keberhasilan dan kesuksesan seorang anak. Anak yang dianggap aktif dalam berbicara, terkadang merupakan cerminan anak yang cerdas. Sebelum anak memahami pengetahuan yang lain, anak perlu menggunakan bahasa agar dapat memahami setiap pengetahuan baru yang diterimanya. Anak akan mampu mengembangkan kemampuannya dalam bidang pengucapan bunyi, menulis, membaca sebagai

pendukung dalam keaksaraan ditingkat yang lebih tinggi. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu media pembelajaran yang interaktif untuk memberikan semangat dan menantang anak untuk lebih meningkatkan pembelajaran serta mampu menggunakan bahasa yang berkualitas (Adhani, 2016).

Sebenarnya media pembelajaran berbasis multimedia atau APE sebagai sebuah media pembelajaran telah banyak terbukti cukup efektif digunakan untuk menangani permasalahan pembelajaran pada anak usia dini, hal ini berdasarkan beberapa jurnal terdahulu seperti Dwiyanti (2020) hasil penelitiannya bahwa APE merupakan salah satu sumber belajar yang digunakan guru sebagai alat bantu dalam mencapai tujuan pembelajaran. Melalui APE anak dapat bermain sekaligus mengembangkan kemampuan bahasanya melalui komponen-komponen permainan optimal. Norita (2021) hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media pembelajaran berhitung berbasis multimedia interaktif sudah memenuhi kategori valid, praktis, dan efektif sehingga mampu meningkatkan keterampilan berhitung pada anak usia dini khususnya pada usia 5-6 tahun.

Berdasarkan observasi penelitian yang dilaksanakan pada 25 Desember 2022 bahwa anak usia dini di kota Jepara khususnya kecamatan Donorojo seperti RA An-Nur Tulakan, RA Putra Bangsa Bandungharjo, TK TA Darul Ulum 01 Bandungharjo bahwa perkembangan bahasa anak kurang optimal. Ketika anak diberikan pertanyaan kepada guru anak kurang dapat memahami dan hanya diam saja, ketika guru menyampaikan sesuatu anak kurang dapat memahami dengan intruksi yang disampaikan ini berarti bahwa perkembangan bahasa anak kurang berkembang dengan baik. Berdasarkan wawancara dengan salah satu guru menjelaskan bahwa permasalahan kurang optimalnya perkembangan bahasa anak karena selama ini pembelajaran monoton menggunakan model konvensional, kurangnya media pembelajaran sebagai alat bantu untuk



mempermudah pembelajaran. APE yang adalah APE luar ruangan sehingga kurang menunjang stimulasi bahasa dan kognitif anak di dalam ruangan. Keterbatasan media pembelajaran menjadi faktor dominan walaupun tidak terlepas dari faktor faktor yang lainnya juga. Oleh karena itu perlu dilakukan pengembangan suatu media interaktif yang khusus dapat digunakan untuk pembelajaran bahasa reseptif anak usia dini.

Permasalahan di atas secara teori, maka solusinya adalah melibatkan bantuan media pembelajaran dalam pembelajaran sebagaimana menurut Harliza (2020) bahwa keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran dapat dipengaruhi oleh media yang digunakan. Media yang dirancang dengan baik akan membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan serta dapat meningkatkan motivasi anak untuk belajar. Media Media yang dirancang dengan baik akan membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan serta dapat meningkatkan motivasi anak untuk belajar. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai sesuatu yang mengantarkan pesan pembelajaran antara pemberi pesan kepada penerima pesan (Anitah, 2019). Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sudjana (2015) bahwa media diperlukan dalam proses pembelajaran karena mempunyai kemampuan atau kompetensi yang dapat dimanfaatkan. Media yang efektif adalah media yang mampu mengkomunikasikan sesuatu yang ingin disampaikan oleh pemberi pesan kepada penerima pesan.

Media interaktif adalah sistem penyajian bahan pembelajaran yang direkam dan ditampilkan dengan kontrol komputer, serta pengguna dapat berinteraksi dengan aktif terhadap penyajian program tersebut (Pujiriyanto, 2017). Menurut Sutopo (2017) menjelaskan bahwa dengan menggunakan media interaktif pengguna dapat memilih apa yang akan dipelajari menggunakan menu yang ada. Pengguna tidak perlu menunggu seluruh

presentasi selesai ditampilkan untuk melihat salah satu topik yang diinginkan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini digunakan desain kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara terstruktur. Wawancara dilakukan kepada Kepala sekolah sebagai informan kunci (*key-informan*), sedangkan informan pelengkap adalah 3 (tiga) guru di RA An-nur Tulakan Jepara.

Dalam pengecekan data yang diperoleh dari hasil wawancara digunakan teknik triangulasi, adapun teknis analisis data digunakan model interaktif dari Miles dan Huberman (2012).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran ditinjau dari pusat pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Selain itu pembelajaran masih menggunakan model pembelajaran konvensional dan model pembelajaran kelompok. Pada tiap kelas dibagi menjadi 3 (tiga) kelompok yang masing-masing kelompok akan di beri kegiatan yang berbeda. Pada setiap pertemuan anak di haruskan menyelesaikan 2 sampai 3 kegiatan secara bergantian, jika ada yang sudah selesai bisa meneruskan kegiatan lain, selama masih ada tempat pada kegiatan yang dituju. Pembelajaran di RA An-nur dimulai pukul 07.00 sampai 10.00 bagi kelompok bermain (KB) dan untuk kelompok TK A dan TK B mulai pukul 07.00 sampai 10.30.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan, Kegiatan pembelajaran di RA An-nur kota Jepara dapat di deskripsikan mulai dari hari pertama (H1). Anak diberi kegiatan untuk praktek menggunakan media E-APE dengan tema Diri Sendiri, Sub tema Anggota Tubuh,. Pada hari kedua (H2) anak-anak kembali belajar dengan media E-APE dengan sub tema anggota tubuh, anak mencocokkan gambar sesuai dengan fungsinya, dan mengerjakan sesuai intruksi. Pada hari ketiga (H3) anak-anak diberi kegiatan untuk menyusun kalimat



“Mata”, menyusun kalimat “Rambut” dan membedakan gambar manusia sesuai jenis kelaminnya. Pada hari keempat (H4) anak – anak menghitung jumlah anggota tubuh seperti, mata, tangan, jari, kaki, hidung, mulut, telinga dan sebagainya.

Mencocokkan gambar tersebut sesuai jumlah nya. Observasi hari kelima (H5) anak di beri lembar LKH dan mewarnai gambar Anggota Tubuh, di hari kelima ini anak juga di beri kegiatan untuk kolase gambar rambut dengan bahan benang woll. Pada hari keenam (H6), Kegiatan nak-anak memilih senam yang ia sukai dengan klik menu yang sudah tersedia di dalam media E-APE tersebut, Seperti contoh klik senam “Spongebob”, maka tampilan yang muncul adalah senam “Seponebob” dan anak-anak bisa meniru gerakan tersebut dengan diiringi musik dan intruksi dari guru.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan selama masa penelitian, kondisi model pembelajaran menggunakan metode pembelajaran kelompok. Terdapat banyak model pembelajaran pada anak usia dini namun yang terpenting harus memperhatikan karakteristik, dan kompetensi yang akan dicapai, interaksi dalam proses pembelajaran, alat/media, dan penilaian. Menurut konsepnya, model pembelajaran dengan pengaman adalah model pembelajaran anak dimana anak dibagi menjadi beberapa kelompok (3 kelompok) masing-masing kelompok diberi kegiatan yang berbeda. Pada satu kali pertemuan, anak diharapkan mampu menyelesaikan 2-3 kegiatan yang diberikan guru. Jika ada salah satu anak yang sudah mampu menyelesaikan kegiatannya lebih dahulu dari temannya, maka anak tersebut dapat memilih kegiatan lain selama di kelompok lain masih ada tempat tetapi jika tidak ada tempat maka anak tersebut bisa bermain di tempat tertentu yang sudah disiapkan oleh guru. Namun di lapangan guru tidak menyiapkan kegiatan pengaman yang disediakan untuk anak jika anak sudah menyelesaikan semua tugas kagiatannya sehingga terjadi gaduh, saling mengganggu

teman yang belum selesai. Selain itu metode pembelajaran pun masih berfokus pada guru atau teacher centered dimana semuanya masih didominasi oleh guru, keterlibatan anak dalam belajar masih kurang sehingga komunikasi yang terjalin pun masih sekedar menyampaikan instruksi dari guru ke anak-anak kemudian anak-anak melaksanakan instruksinya.

Metode pembelajaran yang masih berfokus pada guru maka kemampuan anak dalam berbahasa kurang terstimulasi. Berikut ini beberapa item pengamatan yang berada pada kategori kurang (K) dalam melihat pemanfaatan E-APE, diantaranya: ketersediaan E-APE sesuai dengan rasio murid, ketersediaan E-APE sesuai dengan usia anak, ketepatan pemilihan E-APE yang akan digunakan murid dalam pembelajaran, ketersediaan E-APE sesuai dengan aspek perkembangan anak, ketersediaan sesuai dengan model pembelajaran area, ketersediaan E-APE sesuai dengan model pembelajaran sentra, E-APE yang akan digunakan disiapkan dengan jumlah murid dalam setiap kelompok kegiatan, guru melakukan pengamatan terhadap apa yang sedang anak mainkan. Berdasarkan kondisi yang sudah disebutkan diatas, memang perlu mendapatkan perhatian khusus dan serius mengenai penyediaan dan penggunaan E-APE. Keberadaan E-APE sangat penting dalam mendukung pembelajaran anak usia dini yang masih memiliki konsep bermain sambil belajar atau sebaliknya belajar sambil bermain. Bagi anak usia dini beban belajar tidak akan terasa berat jika dilakukan sambil bermain, karena media E-APE dapat mempresentasikan pembelajaran yang sifatnya masih abstrak menjadi konkret bagi anak. Fungsi E-APE dalam pembelajaran bahasa juga sangat penting. Bahasa adalah suatu bangunan sosial. Anak-anak belajar bahasa dari interaksi dengan orang lain disekitar mereka. Fakta dilapangan kemampuan bahasa anak dicapai melalui kegiatan menulis. Hampir setiap hari anak dibiasakan dengan kegiatan menulis dengan menggunakan LK. Guru hampir tidak pernah



menggunakan APE dalam pembelajaran bahasa. Salah satu faktor penyebabnya adalah kurangnya ketersediaan APE dengan rasio jumlah anak dan jenis APE yang tersedia tidak sesuai dengan usia anak sehingga guru cenderung memilih LK. Bagi guru LK sangat membantu apabila APE yang dimiliki sekolah kurang. Seperti yang kita ketahui penggunaan APE tidak harus membeli dari toko, guru juga dapat memanfaatkan limbah rumah tangga dalam menciptakan APE. Maka dalam kasus ini kreativitas guru dalam menciptakan APE juga harus diperhatikan. Melatih kemampuan verbal dan non-verbal anak sangat penting. Di dalam teori umum, ada beberapa cara dalam mengembangkan ketrampilan bahasa yang juga harus diimbangi dengan komunikasi yang tepat dari guru, yaitu: tanya-jawab, membacakan cerita dari buku, bermain peran (micro atau macro), boneka tangan, playdough, dan lain-lain. Melalui kegiatan-kegiatan ini penggunaan APE akan sangat maksimal, contoh pada saat bermain peran guru dapat menyiapkan kebutuhan yang diperlukan sesuai dengan tema yang dibahas; pada kegiatan membacakan cerita guru bisa mengambil ide cerita dari buku cerita atau big book atau jika guru pandai berimprovisasi guru dapat membuat cerita yang baru, bahkan guru dapat memanfaatkan barang bekas untuk menciptakan boneka dari sarung tangan bekas, botol minuman bekas, dan lain-lain sebagai alat/media menyampaikan isi pesan cerita kepada anak-anak. Untuk mengenalkan alfabeth juga tidak harus menggunakan LK, guru dapat memanfaatkan playdough yang ada atau bisa dari bahan alami (membuat sendiri) atau membeli. Ketika bermain playdough, tidak hanya perkembangan bahasa yang muncul tetapi perkembangan lain juga muncul seperti motorik halus (ketika anak meremas playdough), kognitif, sosial emosional. Melalui pemanfaatan APE yang ada kemampuan berbahasa anak akan terstimulasi dengan baik, namun guru akan melewatkan banyak sekali perkembangan anak yang muncul

ketika bermain jika guru tidak memperhatikan anak dalam bermain.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan: 1) model pembelajaran yang digunakan di RA An-Nur Tulakan Jepara menggunakan model pembelajaran kelompok; 2) pembelajaran masih terpusat pada guru sehingga keterlibatan anak belum maksimal; 3) pemanfaatan APE dalam menciptakan pembelajaran bahasa masih berada pada kategori kurang, seperti disebutkan: ketersediaan APE sesuai dengan rasio murid, ketersediaan APE sesuai dengan usia anak, ketepatan pemilihan APE yang akan digunakan murid dalam pembelajaran, ketersediaan APE sesuai dengan aspek perkembangan anak, ketersediaan sesuai dengan model pembelajaran area, ketersediaan APE sesuai dengan model pembelajaran sentra, APE yang akan digunakan disiapkan dengan jumlah murid dalam setiap kelompok kegiatan, guru melakukan pengamatan terhadap apa yang sedang anak mainkan.

Saran

Saran yang dapat disampaikan dalam penelitian ini berupa: 1) analisis pemanfaatan elektronik alat permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa dapat juga dilakukan dengan metodologi kuantitatif untuk mengetahui keefektifan pemanfaatan elektronik alat permainan edukatif tersebut secara empiris; 2) penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengungkap pengaruh elektronik alat permainan edukatif terhadap salah satu aspek perkembangan anak usia dini, baik itu aspek fisik motorik, bahasa, kognitif, sosial dan emosi.



DAFTAR PUSTAKA

- [1] Adhani, D.N. 2016. Meningkatkan Perkembangan Bahasa dengan Media Flash Card pada Anak Usia Dini di Desa Sanan Rejo Kabupaten Malang. *Jurnal PG- - PAUD Trunojoyo*, 3(2): 180.
- [2] Anitah, S. 2019. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13 FKIP UNS Surakarta.
- [3] Bloom, SE. Benjamin, 2016. *Taxonomy of Educational Objectives : The Classification of Educational Goals, Handbook I Cognitive Domain*. New York: Longmans, Green and Co.
- [4] Creswell, W. John, & J.D.C. 2018. *Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. New Jersey: SAGE Publications, Inc.
- [5] Daryanto 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- [6] Dewi, N.R.E.M, and Arthur, R. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Teori Dan Praktik Plambing Di Program Studi S1 Pvk Unj. *Jurnal PenSil*, 7(2): 95–104.
- [7] Dwiyantri, L. 2020. Optimalisasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui APE. *Prosiding seminar Nasional Riset Teknologi Terapan: 2020*. Jakarta.
- [8] Fitriana, D. 2016. Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif (APE). *Jurnal Anak Usia Dini*, 1(3).
- [9] Harliza, Titik ., dan Kurniah, N. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Dan Kognitif Pada Anak Usia Dini (Studi Pada Kelompok A Kelurahan Talang Ulu). *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 10(2).
- [10] Hendayani, E.. 2019. *Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Pembelajaran Paud Seempat Margaluyu Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat*. Bandung: STKIP Siliwangi.
- [11] Hijriati 2017. Peranan dan Manfaat APE untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian FKIP Unsyiah Banda Aceh*, 3(2): 65.
- [12] Kemendikbud 2022. *Capaian Pembelajaran untuk Satuan PAUD (TK/RA/BA, KB, SPS, TPA)*. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia.
- [13] Miles B. Michael & Huberman A.M. 2012. *Analisis Data Kualitatif*. Penerjemah: Tjetjep Rohendi Rodidi. Jakarta: UNI Press.
- [14] Muazzomi, N. 2017. Pengembangan Alat Permainan Edukatif Pendidikan Anak Usia Dini Melalui Aplikasi Microsoft Power Point. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 17(1): 133.