

Monograf

**CD INTERAKTIF
BERBUDAYA SEHAT**

**UNTUK MENINGKATKAN KOSA KATA
ANAK USIA 4-5 TAHUN**



Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta
Pasal 1:

1. Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang undangan.

Pasal 9:

2. Pencipta atau Pengarang Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 memiliki hak ekonomi untuk melakukan a. Penerbitan Ciptaan; b. Penggandaan Ciptaan dalam segala bentuknya; c. Penerjemahan Ciptaan; d. Pengadaptasian, pengaransemen, atau **pentransformasian** Ciptaan; e. Pendistribusian Ciptaan atau salinan; f. Pertunjukan Ciptaan; g. Pengumuman Ciptaan; h. Komunikasi Ciptaan; dan i. Penyewaan Ciptaan.

Sanksi Pelanggaran Pasal 113

1. Setiap orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000,00 (seratus juta rupiah).
2. Setiap orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

Swantyka Ilham Prahesti
Himmah Taulany
Syifa Fauziah

Monograf

CD INTERAKTIF BERBUDAYA SEHAT

UNTUK MENINGKATKAN KOSA KATA
ANAK USIA 4-5 TAHUN



Penerbit Lakeisha
2021



Monograf

CD INTERAKTIF BERBUDAYA SEHAT UNTUK MENINGKATKAN KOSA KATA ANAK USIA 4-5 TAHUN

Penulis:

Swantyka Ilham Prahesti
Himmah Taulany
Syifa Fauziah

Editor: Dewi Kusumaningsih
Layout: Yusuf Deni Kristanto
Desain Cover: Tim Lakeisha
Cetak I November 2021
15,5 cm × 23 cm, 69 Halaman
ISBN: 978-623-420-018-8

Diterbitkan oleh Penerbit Lakeisha
(**Anggota IKAPI No.181/JTE/2019**)

Redaksi
Srikaton, RT 003, RW 001, Pucangmikiran,
Tulung, Klaten, Jawa Tengah
Hp. 08989880852, Email: penerbit_lakeisha@yahoo.com
Website: www.penerbitlakeisha.com

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang.
Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan
dengan cara apapun tanpa izin tertulis dari penerbit.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT, atas berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan buku monograf yang berjudul “CD Interaktif Berbudaya Sehat untuk Meningkatkan Kosakata Anak Usia 4-5 Tahun”. Buku monograf ini diharapkan bisa menjadi tambahan referensi bagi para akademisi dan masyarakat pada umumnya dalam rangka menambah khasanah pengetahuan tentang media pembelajaran untuk pendidikan anak usia dini.

CD Interaktif Berbudaya Sehat dibuat bertujuan untuk memberikan tambahan referensi para pendidik khususnya dalam meningkatkan kosakata anak usia 4-5 Tahun. Media Pembelajaran tersebut bisa digunakan oleh orang tua dalam meningkatkan kosakata anak **di rumah**. Oleh karena itu, untuk dapat meningkatkan kosakata anak perlu adanya kerjasama pihak pendidik dan orang tua.

Penulis tentunya menyadari bahwa dalam penulisan buku monograf ini masih banyak kekuarangan sehingga saran dan kritik diterima dengan lapang. Terakhir, semoga buku monograf ini memberikan manfaat bagi semua. Aamiin.

Ungaran, November 2021

Penulis



DAFTAR ISI



KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan.....	4
1.3 Luaran yang dihasilkan.....	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Kajian Pustaka.....	6
2.2 Pengertian Media Pembelajaran	17
2.3 Pengertian CD Interaktif.....	19
2.4 Pengertian Kosa Kata	22
BAB 3 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN	26
3.1 Tujuan Penelitian.....	26
3.2 Manfaat Penelitian.....	26
BAB 4 METODE PENELITIAN.....	28
4.1 Metode Penelitian.....	28

4.2 Desain Penelitian	29
BAB 5 HASIL DAN PEMBAHASAN.....	31
5.1 Hasil	31
A. Hasil Pencapaian Perkembangan dengan Media CD	
Interaktif Berbudaya Sehat	38
B. Hasil Pencapaian Perkembangan dengan Media	
Konvensional	41
C. Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Media CD	
Interaktif dan Media Konvensional.....	43
5.2 Pembahasan	45
BAB 6 SIMPULAN DAN SARAN	47
6.1 Simpulan.....	47
6.2 Saran.....	48
DAFTAR PUSTAKA.....	49
LAMPIRAN	53
GLOSARIUM.....	59
INDEKS.....	62
SINOPSIS.....	64
PROFIL PENULIS.....	66

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran dan atau cara lain yang dikenal dan diakui oleh masyarakat. Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Pasal 31 ayat (1) menyebutkan bahwa setiap warga negara berhak mendapat pendidikan, dan ayat (3) menegaskan bahwa pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan dan ketaqwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang diatur dengan undang-undang. Untuk itu, seluruh komponen bangsa wajib mencerdaskan kehidupan bangsa yang merupakan salah satu tujuan negara Indonesia, Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) Nomor 20 Tahun 2003.

Tujuan pendidikan pada umumnya ialah menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya secara optimal, sehingga ia dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi

sepenuhnya, sesuai dengan kebutuhan pribadinya dan kebutuhan masyarakat. Setiap orang mempunyai bakat dan kemampuan yang berbeda-beda pula.

Pada masa Taman Kanak-kanak, selain bermain sebagai bentuk kehidupan dalam kecakapan memperoleh keterampilannya, anak-anak juga sudah dapat menerima berbagai pengetahuan dalam pembelajaran secara akademis untuk persiapan mereka memasuki pendidikan dasar selanjutnya. Pendidikan anak usia dini memegang peranan penting terhadap perkembangan anak karena merupakan pondasi awal dalam kepribadian anak. Anak yang berusia 4-6 tahun memiliki masa perkembangan kecerdasan yang sangat pesat sehingga masa tersebut di sebut masa keemasan (*golden age*). Pada masa ini, anak-anak mengalami masa peka atau masa sensitif dalam menerima berbagai upaya pengembangan seluruh potensi yang dimilikinya. Masa peka merupakan masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon rangsangan yang diberikan oleh lingkungan. Hal ini dinyatakan pula oleh Piere Duquet (dalam Jasni, 2008:23) bahwa pada rentang usia lahir sampai enam tahun, anak mulai peka untuk menerima berbagai upaya perkembangan potensi yang dimilikinya.

Pada hakikatnya, suatu pembelajaran di TK selalu tersisip pesan-pesan pembelajaran. pesan-pesan pembelajaran akan mudah dicerna anak ketika pendidik menyampaikan pesan-pesan pembelajaran tersebut dengan menggunakan media pembelajaran. Seorang ahli perkembangan kognitif berkebangsaan Swiss, Jean Piaget mengatakan bahwa usia 2-7 tahun berada pada tahap *pra-operational*. Pemikiran *pra-operational* tidak lain adalah suatu masa tunggu yang singkat

bagi pemikiran operasional, sekalipun label “pra-operasional” menekankan bahwa anak pada tahap ini belum berpikir secara operasional (Desmita, 2009:130).

Tahap *pra-operational* adalah tahap dimana anak mempunyai gambaran mental dan mampu untuk berpura-pura, langkah pendek untuk menggunakan simbol (Sujiono, 2004: 3.7). Jadi, anak usia TK yang masih berada pada tahap *pra-operational* memerlukan suatu media pembelajaran yang konkret ketika melakukan suatu kegiatan pembelajaran. Media yang dapat digunakan di TK adalah media yang aman, menarik, menyenangkan, multifungsi, serta mempunyai nilai edukasi. Media yang disediakan juga harus sesuai dengan usia anak, media pembelajaran yang disediakan harus berbanding terbalik dengan usia anak. Semakin tinggi usia anak, maka media yang diberikan lebih kecil dan bila usia anak rendah, maka media yang disediakan harus lebih besar.

Anak TK dalam kegiatan mengembangkan kosa kata tidak selamanya menggunakan lembar kerja yang hanya menuntut aspek kognitif dan aspek bahasa saja, melainkan membutuhkan suatu media yang dapat digunakan sebagai aktivitas permainan. Kegiatan pada lembar kerja hanya sebatas pada mewarnai gambar, menebali objek, mencari garis (*mazze*), menarik garis antara bilangan dengan jumlah gambar, dan mencentang gambar yang ditugaskan. Begitu banyak kegiatan yang disajikan pada lembar kerja, namun lembar kerja sendiri belum mencukupi untuk mengembangkan kosa kata pada anak, karena untuk mengembangkan kosa kata pada anak dibutuhkan benda konkret untuk membangun pemahaman anak.

1.2 Permasalahan

Metode pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan mengembangkan kosa kata kurang efektif, huruf kecil, dan abstrak merupakan media yang tidak tepat bagi anak TK sebagai usia berpikir konkret. Anak usia dini memerlukan banyak sekali informasi untuk mengisi pengetahuannya agar siap menjadi manusia sesungguhnya. Dalam hal ini pengembangan kosa kata merupakan cara untuk mendapatkan informasi karena pada saat pengembangan kosa kata maka seluruh aspek kejiwaan manusia terlibat dan ikut serta bergerak. Hasilnya, otak yang merupakan pusat koordinasi pun bekerja keras menemukan hal-hal baru yang akan menjadi pengisi memori otak sekaligus menjadi bekal pertumbuhan. Berdasarkan uraian dalam latar belakang dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: (1) anak usia 4-5 tahun kurang dalam mengembangkan kosa kata dikarenakan guru yang kurang kreatif; (2) kurang variatifnya penggunaan media pembelajaran edukatif dalam pengembangan kosa kata dikarenakan keterbatasan kemampuan guru dalam menciptakan media pembelajaran edukatif sendiri; (3) anak yang pasif cenderung kurang mengembangkan kosa kata dengan baik; (4) orang tua kurang dalam menstimulus anak dalam pengembangan kosa katanya. Adapun permasalahan yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Bagaimana hasil pencapaian perkembangan anak dalam mengembangkan kosa kata menggunakan media pembelajaran CD interaktif.

1.3 Luaran yang dihasilkan

No	Jenis Luaran	Indikator Capaian	Persentase Capaian (%)
1.	Publikasi ilmiah di jurnal/prosiding	Submitted	50
2.	HKI CD Interaktif	Terdaftar dengan nomor 000124993	100

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Pustaka

Berikut ini beberapa kajian pustaka yang relevan yang dapat dijadikan referensi penulis. Beberapa kajian pustaka ini ditemukan pada berbagai literatur, terutama dari jurnal hasil penelitian yang ditelusuri secara *online* maupun lainnya. Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu yang relevan dengan topik dalam penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Elliot, et.al (2008), Currenton dan Craig (2009), Gonzales, et.al (2009), Hill (2011), Khasanah, dkk (2011), Mok dan Lam (2011), Nahdayeti (2011), Choirun (2012), Gerde, et.al (2012), Sundari (2013), dan Slavin, et.al (2014).

Elliott, et.al (2008) meneliti kemajuan keaksaraan anak usia dini. Penelitian ini difokuskan pada kemajuan muncul keaksaraan dan surat pengakuan anak muda keterampilan. Agar sukses dalam belajar membaca, pra pembaca harus memiliki pengetahuan tentang abjad, fonologi kesadaran, korespondensi surat-suara, kesadaran konsep cetak dan beberapa pengalaman menggunakan tulisan sebagai bentuk komunikasi. Untuk membantu memenuhi tantangan untuk meningkatkan muncul dalam keterampilan keaksaraan dari

anak-anak, University of North Florida (UNF), Fakultas Pendidikan dan Pelayanan Masyarakat, dan Florida Institute berbasis UNF Pendidikan (FIE) membentuk kemitraan yang signifikan dengan Florida Gulf Universitas Coast (FGCU). Kemitraan ini dirancang untuk memajukan keterampilan muncul melek huruf anak-anak sebelum untuk masuk TK dan dikenal sebagai ELLM Proyek. Awal Literasi dan Model Pembelajaran (ELLM) adalah kurikulum berbasis penelitian yang dirancang untuk meningkatkan bahasa dan pra-melek keterampilan anak-anak 3-5 tahun tua (Fountain dan Wood 2003). Selain formal kemitraan dengan FGCU, Educational Research Center untuk Perkembangan Anak (ERCCD) di FGCU, yang dikenal sebagai Pusat Sumber Daya Keluarga (FRC), menambahkan ELLM untuk mereka kurikulum. Dalam salah satu ruang kelas FRC, kurikulum diadaptasi untuk memenuhi kebutuhan anak-anak yang 2 dan 3 tahun. Proyek ini meneliti adaptasi terhadap dasar pengenalan huruf kurikulum dan diukur anak-anak keterampilan sebelum dan setelah menerima instruksi melalui Program ELLM. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penting untuk menciptakan kegiatan sesuai dengan tahapan perkembangan di semua domain fisik, sosial emosional, dan kognitif dengan maksud memajukan pengembangan keterampilan keaksaraan muncul dari anak-anak yang berusia 2 dan 3 tahun.

Currenton dan Craig (2009:123-146) dalam jurnal yang berjudul *“Shared-Reading Versus Oral Story Telling, Associations with Preshoolers Prosocial Skills and Problem Behaviours”* membandingkan pengaruh antara membaca bersama dengan bercerita lisan pada anak-anak prasekolah dalam keterampilan prososial dan masalah perilaku. Dalam

penelitian ini mereka meneliti 33 keluarga di Amerika yang mempraktekkan membaca bersama dan bercerita lisan. *Shared-Reading Versus Oral Story Telling* merupakan praktek kegiatan membaca bersama dan praktek bercerita yang dilakukan seorang ibu terhadap anak usia dininya secara terus-menerus. Hasil dari penelitian tersebut adalah selain kedua cara tersebut dapat mengembangkan kemampuan bahasa, ternyata juga bisa menanamkan sikap perilaku yang baik.

Gonzalez et.al (2009) dalam jurnal yang berjudul “*An Evaluation of Early Reading First (ERF) Preschool Enrichment on Language and Literacy Skills*”, memberikan bukti tambahan dari dampaknya terhadap bahasa prasekolah dan pengembangan literasi. Tidak seperti studi sebelumnya, model multilevel digunakan untuk menjelaskan korelasi antar antara puluhan siswa di kelas yang sama. Tujuan menyeluruh dari ERF adalah untuk mempersiapkan anak-anak usia prasekolah untuk masuk TK dengan bahasa, kognitif, dan keterampilan membaca yang diperlukan untuk sukses dalam membaca. Desain Penelitian ini menggunakan pretest-posttest design kuasi-eksperimental untuk membandingkan kinerja anak prasekolah berpartisipasi dalam proyek ERF dengan yang dari kelompok kontras anak-anak dari sekolah yang sama menerima instruksi khas sekolah selama tahun ketiga dari ERF pelaksanaan proyek (2007-2008). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sekolah ERF dapat meningkatkan bahasa lisan, pengetahuan alfabet, dan konsep menulis. Meskipun ulangan diperlukan, untuk meningkatkan akuisisi kosakata yang ditemukan adalah penting, terutama dalam pengetahuan kosakata pertama anak pada saat masuk TK mungkin salah satu prediktor paling kuat melalui standar hasil kelima kelas

dalam **membaca**. **Persamaan** dengan penelitian yang akan dilakukan berada pada penggunaan metode penelitian eksperimen. Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan berada pada evaluasi pembelajaran kemampuan literasi.

Hill (2011) mengemukakan hasil eksplorasi aspek bahasa awal dan keaksaraan yang dapat memprediksi perkembangan literasi. Penelitiannya tersebut untuk mengeksplorasi berbagai prosedur assesmen yang digunakan untuk bahasa lisan, kosa kata, struktur kalimat, fonologi, membaca awal dan menulis di Australia anak usia 4-10 tahun. Artikel ini menggambarkan sebuah studi skala kecil yang menyoroti pemutusan antara bahasa lisan dan melek huruf awal dan menunjukkan bahwa belajar membaca dan menulis adalah serupa dengan belajar bahasa kedua bagi anak-anak. Artikel menunjukkan bahwa bahasa awal anak-anak dan keaksaraan terbaik dapat diukur dengan menggunakan prosedur ekologis yang valid. Bentuk ekologi yang valid dipraktekkan dalam pembiasaan sehari-hari dalam kehidupan sosial. Assesmen ini tidak hanya difokuskan secara individu, anak-anak membutuhkan dukungan dari guru, artefact, nilai budaya dan sistem pengetahuan.

Khasanah, dkk (2011) dalam jurnal penelitian yang bertujuan untuk: (1) mencari, merekonstruksi, dan mengklasifikasi permainan tradisional yang ada di Jawa Tengah sesuai dengan nilai budaya masyarakat, (2) menganalisis permainan tradisional sebagai sarana stimulan empat aspek perkembangan anak usia dini yaitu aspek fisik motorik, sosial emosional, kognitif dan bahasa. Penelitian ini menggunakan paradigma kualitatif yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata yang diperoleh dari berbagai teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah

dengan menggunakan metode observasi, kuisisioner dan wawancara. Penelitian ini dilakukan dalam empat tahap yaitu: **Tahap I: Tahap** pendahuluan/ awal dilakukan dengan observasi lapangan; **Tahap II:** Pengembangan awal, rancangan untuk mengidentifikasi permainan tradisional yang dilakukan di TK Tunas Rimba I Semarang; **Tahap III:** Melakukan wawancara, pengisian kuisisioner / angket tentang permainan tradisional; dan **Tahap IV:** menganalisis manfaat permainan tradisional sebagai stimulan aspek perkembangan anak. Kesimpulan yang ditemukan dari penelitian ini adalah bahwa terdapat lima jenis permainan tradisional yang dilaksanakan di TK Tunas Rimba I Semarang. Jenis permainan tradisional tersebut merupakan sarana dalam mengembangkan aspek perkembangan dasar anak, seperti: psik-motorik, kognitif, sosial-emosional, dan bahasa. Terlebih lagi, anak usia dini dapat mengenal nilai-nilai budaya lokal yang terdapat dalam setiap jenis permainan. Hal ini sesuai dengan semboyan pembelajaran pada anak usia dini “Belajar seraya Bermain” stimulasi aspek perkembangan anak berasal dari permainan khususnya permainan tradisional budaya **leluhur. Persamaan** dengan penelitian yang akan dilakukan berada pada konsep permainan untuk mengembangkan beberapa aspek, khususnya bahasa. Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan berada pada variabelnya, penelitian terdahulu menggunakan variable bebas yaitu permainan tradisional sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan alat permainan manbota. Perbedaan yang lain pada penelitian terdahulu terletak pada metode penelitiannya, yaitu menggunakan kualitatif sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan eksperimen.

Mok dan Lam (2011) telah meneliti tentang penilaian *Rating Scale* perkembangan bahasa anak dengan menggunakan *Morrow's Checklist Language Development (MLSD)* and *Attitude toward Reading and Voluntary Reading Behavior (ARVRB)* untuk menilai perkembangan aksara anak usia dini. Penelitian mereka bertujuan untuk memvalidasi rata-rata perkembangan bahasa. Penilaian tersebut untuk menilai pengembangan literasi awal yang akan digunakan dengan anak-anak prasekolah di Hongkong. Sampel terdiri dari 2.619 anak prasekolah usia 3-5 tahun yang saat ini terdaftar di tingkat prasekolah K1-K2 di Hongkong. Analisis menunjukkan dua skala tersebut memiliki validitas konstruk yang kuat dan konsistensi internal, dan bahwa keduanya sesuai dengan model Rasch. Namun demikian, temuan analisis Rasch menyarankan bahwa tingkat skala pengembangan bahasa tidak menyelaraskan dengan baik. Kemampuan bahasa anak-anak TK dalam sampel yang mana lebih mahir dari pada tingkat kemahiran yang dituntut oleh item dalam hasil skala. Disarankan agar lebih lanjut diadakan perbaikan seperti masuknya item canggih mungkin diperlukan untuk aplikasi lokal yang valid.

Nahdayeti (2011) meneliti permainan menyusun huruf sesuai dengan kartu kata bergambar sebagai upaya menumbuhkan kemampuan membaca awal anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah permainan menyusun huruf sesuai dengan kartu kata bergambar dapat menumbuhkan kemampuan membaca awal anak di Taman Kanak-kanak Samudera Padang. Penelitian ini berbentuk penelitian tindakan kelas yaitu ragam penelitian pembelajaran yang berkonteks kelas dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Subjek penelitian adalah siswa Taman Kanak-kanak

Samudera Padang kelompok B berjumlah 16 orang. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, dan masing-masing siklus terdiri dari tiga kali pertemuan. Berdasarkan analisis data dan pembahasan, maka hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa permainan menyusun huruf sesuai dengan kartu kata bergambar dalam upaya menumbuhkan kemampuan membaca awal anak di Taman Kanak-kanak Samudera berada pada tingkat persentase 83%. Pencapaian ini menunjukkan bahwa 83% siswa Taman Kanak-kanak Samudera Padang sudah tumbuh kemampuan membaca awalnya pada kategori mampu.

Choirun (2012) penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan dan penguasaan kosakata terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun. Permainan yang dimaksud adalah permainan *scrabble* dan permainan kartu gambar sedangkan penguasaan kosakata terdiri dari penguasaan kosakata tinggi dan penguasaan kosakata rendah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) terdapat perbedaan kemampuan membaca permulaan antara anak yang diberikan perlakuan permainan *scrabble* dan anak yang diberikan perlakuan kartu gambar, (2) terdapat pengaruh interaksi antara permainan dan penguasaan kosakata terhadap kemampuan membaca permulaan, (3) anak dengan penguasaan kosakata tinggi yang diberikan perlakuan permainan *scrabble* memiliki kemampuan membaca permulaan lebih tinggi daripada anak yang diberikan perlakuan permainan kartu gambar, (4) anak dengan penguasaan kosakata rendah yang diberikan perlakuan permainan kartu gambar memiliki kemampuan membaca permulaan relatif sama dengan anak yang diberikan perlakuan permainan *scrabble*.

Gerde, et.al (2012) dalam jurnal yang berjudul “*Writing in Early Childhood Classrooms: Guidance for Best Practices*” membahas keterampilan menulis awal untuk anak usia dini. Berikut adalah definisi mengenai menulis, menulis adalah keterampilan keaksaraan muncul kritis yang meletakkan dasar untuk keterampilan keaksaraan kemudian anak-anak dan prestasi membaca. kerja terbaru menunjukkan bahwa banyak program anak usia dini menawarkan bahan anak-anak dan alat untuk terlibat dalam kegiatan menulis tetapi guru jarang terlihat pemodelan menulis untuk anak-anak atau upaya menulis perancah anak-anak. Menulis adalah kegiatan penting dalam ruang kelas anak usia dini karena mendukung integrasi bahasa dan keaksaraan muncul keterampilan penting yang meletakkan dasar untuk kemampuan membaca anak-anak. Menulis adalah kegiatan mengungkapkan gagasan, pendapat dan pandangan di cetak: menulis untuk komunikasi atau penyusunan. Untuk anak-anak, menulis sering bingung dengan tulisan tangan atau tulisan tangan (misalnya, membuat surat well-formed). Sayangnya, ketika orang berbicara tentang menulis di kelas anak usia dini, itu adalah kegiatan membentuk huruf yang sering adalah fokus. Meskipun berlatih pembentukan huruf adalah proses penting, kita tidak termasuk ini sebagai bagian dari diskusi kita menulis. Penelitian ini berfokus pada bagaimana anak-anak menggunakan tulisan untuk berkomunikasi dan mengembangkan pemahaman yang mencetak adalah sesuatu yang dibaca. Dalam laporan National Awal Melek Panel (NELP) (2008,p.vii), menulis diidentifikasi sebagai salah satu dari enam variabel yang mewakili keterampilan keaksaraan awal yang memiliki "menengah ke hubungan prediktif besar dengan langkah-langkah selanjutnya

dari pengembangan literasi”. Mengingat pentingnya menulis dalam mengembangkan keterampilan keaksaraan awal, kita dapat berasumsi menulis kegiatan akan memainkan peran sentral dalam ruang kelas prasekolah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan review singkat tentang apa penelitian memberitahu kita tentang menulis dan anak-anak. Ulasan ini memberikan informasi tentang perkembangan perkembangan penulisan pada anak-anak dan menawarkan saran untuk guru untuk melaksanakan kegiatan menulis di kurikulum mereka sehari-hari. Juga, saran yang diberikan untuk memperluas pengalaman menulis di kelas untuk keluarga untuk membuat sambungan rumah-sekolah yang positif. Penelitian ini menyajikan pedoman berbasis penelitian untuk merancang kegiatan menulis menarik dan bermakna bagi anak-anak. Agar anak-anak untuk mengembangkan keterampilan muncul keaksaraan penting dari korespondensi surat-suara dan pemahaman bahwa cetak berkomunikasi makna bahwa orang membaca, anak-anak membutuhkan beberapa, peluang berarti untuk menulis setiap hari. Ini peluang berarti harus mencakup integrasi menulis ke dalam kegiatan kelas dan memperluas kegiatan penting ini ke rumah anak-anak. Peluang menulis disarankan akan membantu anak-anak mengembangkan keterampilan keaksaraan muncul yang mereka butuhkan untuk belajar dan mengembangkan kemampuan membaca kesiapan.

Sundari (2013) meneliti metode permainan pola suku kata dan kartu kata bergambar berperan sebagai media untuk mengenalkan keaksaraan. Metode dan media yang dapat diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran membaca di TK salah satunya yaitu melalui metode permainan dengan

media kartu pola suku kata dan kata bergambar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode permainan pola suku kata dan kartu kata bergambar terhadap kemampuan membaca awal siswa kelompok B6 TK Negeri 2 Yogyakarta. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelompok B6 TK Negeri 2 Yogyakarta melalui metode *matching* sejumlah 16 siswa. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Statistic Non-Parametric*. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh kesimpulan: (1) ada pengaruh metode permainan pola suku kata terhadap kemampuan membaca awal dengan nilai $Z = -2.585$ dan nilai $p \text{ value}$ ($0.010 < 0.05$) siswa kelompok B6 TK Negeri 2 Yogyakarta; (2) Ada pengaruh permainan kartu kata bergambar terhadap kemampuan membaca dengan nilai $Z = -2.395$ dan nilai $P \text{ value}$ ($0.011 < 0.05$) siswa kelompok B6 TK Negeri 2 Yogyakarta; dan (3) Metode permainan dengan kartu kata bergambar lebih berpengaruh terhadap kemampuan membaca awal dengan nilai *mean rank* yang lebih tinggi yaitu 11.81 dibandingkan dengan metode permainan pola suku kata dengan nilai rerata sebesar 5.19 dengan nilai $p \text{ value}$ ($0.004 < 0.05$). Peneliti dapat menyimpulkan bahwa, ada pengaruh metode permainan pola suku kata dan kartu kata bergambar terhadap kemampuan membaca awal kelompok B6 TK Negeri 2 Yogyakarta. Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan berada pada kemampuan membaca permulaan dan metode penelitian menggunakan eksperimen. Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan berada pada alat permainan yang digunakan pada penelitian terdahulu dan kelompok yang dijadikan subyek penelitian yaitu kelompok B,

sedangkan subyek penelitian yang akan dilakukan yaitu kelompok A.

Slavin, et.al (2014) meneliti cara para pendidik menggunakan program *Succes for All* untuk menjangkau siswa yang beresiko dan mendorong prestasi akademis. Dideskripsikan tentang efektifitas sekolah; penggabungan, pencegahan intervensi dini, dan penilaian yang berlangsung dalam mendorong keterampilan membaca. Penelitian mereka dituangkan dalam buku yang didalamnya antara lain terdapat: panduan tentang kesiapan siswa untuk belajar melalui program prasekolah dan TK yang mendorong kecakapan awal membaca dan menulis, dan kurikulum membaca untuk setiap kelompok usia dengan informasi tambahan tentang membaca dan matematika.

Berdasarkan pemahaman beberapa literatur diatas maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan anak dalam pengembangan kosa kata sangat rendah. Dalam mengembangkan kosakata, perlunya stimulasi atau rangsangan supaya anak lebih mudah dalam menerima apa yang disampaikan oleh guru. Stimulasi atau rangsangan yang tepat diberikan kepada anak usia dini yaitu dengan menggunakan media yang sesuai dengan aspek perkembangan anak. Beberapa literatur yang sudah dipaparkan diatas sesuai dengan fokus penelitian yang akan penulis teliti dan bisa dijadikan referensi oleh penulis. Dengan demikian, penulis ingin meneliti tentang pengembangan kosa kata yang diciptakan oleh peneliti dalam bentuk CD Interaktif.

2.2 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Heinich (Daryanto, 2010: 4) menyebutkan kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dsari pengirim menuju penerima”. Pendapat tersebut senada dengan pengertian media menurut AECT (Daryanto, 2010: 6) yang menyebutkan media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi”.

Media digunakan sebagai alat untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada komunikan. Penggunaan media akan menunjang keberhasilan penerimaan pesan secara maksimal oleh komunikan, sehingga respon yang diberikan akan berupa respon positif. Pendapat lain dikemukakan oleh Briggs (Sadiman, 2011: 6) yang menyebutkan bahwa “media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar”. Media yang digunakan dapat berupa buku, film, kaset, film bingkai dan lain sebagainya. Pendapat tersebut juga diperkuat oleh Mirso (Daryanto, 2010: 6) yang menyatakan bahwa “media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa untuk belajar”. Makna kata media berdasarkan kedua pendapat diatas merupakan alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran sehingga meningkatkan antusias siswa untuk belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah alat yang dapat digunakan sebagai perantara atau pengantar pesan dari komunikator kepada komunikan, sehingga pesan akan diterima secara maksimal dan

menghasilkan rangsangan atau respon positif dari penerima pesan (komunikasikan) sesuai dengan yang diinginkan oleh komunikator. Media merupakan komponen dalam sebuah proses komunikasi dan akan sangat menunjang keberhasilan penyampaian pesan. Media juga digunakan sebagai alat bantu dalam proses pendidikan yang dapat memberikan motivasi belajar dan meningkatkan daya serap terhadap informasi yang disampaikan. Pengertian media pembelajaran menurut Gagne dan Briggs (1995: 74) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang terdiri antara lain buku, tape recorder, kaset, video, kamera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), photo, gambar, grafik, televisi dan komputer. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keaktifan pembelajaran dan penyampaian pesan dari isi pembelajaran.

2.2.1 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran, kedua aspek tersebut saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, yakni tujuan pengajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan dari peserta didik kuasai setelah pengajaran berlangsung dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik peserta didik.

Menurut Nana Sudjana (2002: 2), ada beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran, yaitu: 1. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan

motivasi belajar. 2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa. 3. Metode mengajar akan lebih bervariasi. 4. Siswa melakukan kegiatan belajar, seperti mengamati, melakukan dan mendemonstrasikan.

2.3 Pengertian CD Interaktif

Interaktif Compact Disc (CD) sudah bukan barang aneh untuk saat ini. Media CD untuk saat ini banyak digunakan orang untuk keperluan menyimpan data, seperti foto, film, file Document. Daryanto (2010: 4) menyebutkan bahwa “CD atau Compact Disc dan DVD (Digital Compact Disc) adalah sebuah media penyimpanan file audio yang dibuat untuk merampingkan sistem **penyimpanannya**”. Dengan menggunakan CD, penyimpanan data akan lebih praktis dan mudah untuk dibawa.

Makna interaktif berarti terdapat komunikasi secara langsung atau interaksi secara langsung antara penerima pesan (pengguna) dengan aplikasi dalam CD. Selain itu, Daryanto (2010: 51) juga mengemukakan, “multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa CD Interaktif adalah media yang memiliki unsur audio visual dan di dukung oleh tampilan berupa gambar, teks, grafik, video, dan kombinasi suara yang dapat dikendalikan oleh penggunanya melalui tombol navigasi dan terdapat unsur interaktif didalamnya. CD interaktif merupakan media yang menggabungkan beberapa unsur seperti gambar, teks, grafik,

video, dan suara (audio). Penjelasan lebih lanjut mengenai unsur-unsur tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Teks memuat tulisan-tulisan yang mengandung informasi yang disampaikan dalam media. Selain untuk menyampaikan informasi, teks juga digunakan untuk memperjelas materi yang dianggap sulit untuk diterjemahkan secara langsung oleh pengguna.
- b. Grafik merupakan gambar vektor, yang bentuknya bermacam-macam, dapat berbentuk seperti garis, segitiga, kotak, dan lingkaran.
- c. Gambar adalah tiruan barang atau tampilan dunia nyata, dapat berbentuk foto. Gambar disini merupakan gambar raster yang memiliki ukuran file yang relatif besar.
- d. Animasi merupakan gambaran suatu obyek yang bergerak.
- e. Suara dapat memberi kesan obyek yang ditampilkan seolah-olah hidup, sehingga akan sangat mendukung tampilan. Suara dapat berupa musik sebagai pengiring maupun suara narator sebagai penjelasan obyek yang ditampilkan.

Kelebihan CD interaktif adalah sebagai berikut: 1) Menambah pengetahuan. Pengetahuan disini adalah materi pembelajaran yang dirancang kemudahannya dalam CD Interaktif bagi pengguna. 2) Tampilan audio visual yang menarik. Menarik disini tentu saja jika dibandingkan dengan media konvensional seperti buku atau media lainnya. Kemenarikan disini utamanya karena sistem interaksi yang tidak dimiliki oleh media cetak (buku) maupun media elektronik lainnya (film, TV, audio). Berdasarkan pendapat diatas, keunggulan dari CD Interaktif yang digunakan sebagai media dalam pembelajaran anak usia dini dapat mempermudah

penyampaian materi dan mempertajam pesan yang disampaikan. Selain itu, tampilan CD Interaktif lebih menarik, karena pengguna dapat berinteraksi secara langsung dengan aplikasi yang terdapat di dalamnya sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara efektif.

Dengan CD interaktif, siswa dapat aktif mempelajari, mengawasi dan mengulas penguasaan materi siswa. Media CD interaktif memberikan pembelajaran berupa pemecahan masalah dan berorientasi pada potensi dan memberikan pengalaman belajar serta merangsang minat. Menurut Sanjaya Wina (2009: 109) kelebihan media CD interaktif adalah sebagai berikut : 1) Menyajikan obyek belajar secara konkret atau pesan pembelajaran secara realistik, sehingga sangat baik untuk menambah pengalaman belajar; 2) Sifatnya audio visual sehingga memiliki daya tarik sendiri dan dapat menjadi pemacu dan memotivasi pembelajar untuk belajar; 3) Sangat baik untuk pencapaian pembelajaran psikomotor; 4) Dapat mengurangi kejenuhan belajar jika dikombinasikan dengan teknik mengajar secara ceramah dan diskusi persoalan yang ditayangkan; 5) Menambah daya tahan ingatan atau referensi tentang obyek belajar yang dipelajari pembelajar; 6) Portable dan mudah didistribusikan. Wina Sanjaya (2009: 222) mengemukakan kelebihan CD interaktif adalah: 1). Siswa dapat belajar mandiri tidak harus tergantung kepada guru atau instruktur; 2). Siswa dapat memulai belajar kapan saja dan berhenti sesuai dengan keinginannya; 3). Materi-materi yang diajarkan dalam VCD dapat langsung dipraktekkan langsung oleh siswa; 4). Terdapat fungsi repeat yang bermanfaat untuk mengulangi materi secara berulang-ulang untuk penguasaan secara menyeluruh.

2.4 Pengertian Kosakata

Kosa kata mempunyai pengertian sebagai berikut: (1) komponen bahasa yang memuat semua informasi tentang makna dan pemakaian kata dalam bahasa, (2) semua kata yang ada dalam suatu bahasa, (3) semua bahasa yang dimiliki oleh seorang penutur, (4) semua kata yang biasa digunakan oleh sekelompok orang dalam lingkungan yang sama, (5) semua kata yang biasa digunakan dalam bidang ilmu pengetahuan, (6) daftar kata yang disusun seperti kamus, tetapi disertai dengan penjelasan singkat. Kosakata merupakan (a) semua kata yang terdapat dalam satu bahasa, (b) kekayaan kata yang dimiliki oleh seseorang pembicara atau penulis, (c) daftar data yang disusun seperti kamus yang disertai penjelasan secara singkat dan praktis. Menurut Gorys Keraf dalam (Sanjaya Wina, 2010), kosakata adalah keseluruhan kata yang berada dalam ingatan seseorang, akan segera menimbulkan reaksi bila didengar atau dibaca. Berdasarkan pernyataan para ahli di atas, jelaslah bahwa pengertian kosakata cukup luas tidak terbatas pada perbendaharaan kata. Pengertian kosakata, yaitu kata-kata yang dikuasai oleh seseorang, kata-kata yang terdapat dalam satu bahasa, kata yang dipakai dalam satu bidang ilmu pengetahuan, kata-kata yang disusun dalam kamus secara alpabetis disertai penjelasan secara singkat dan praktis.

2.3.1 Jenis-jenis Kosakata

- Sinonim adalah kata-kata yang mengandung arti pusat yang sama, tetapi berbeda dalam nilai kata (Tarigan, 1985: 78).

Contoh: pintar = pandai
 cantik = molek
 bodoh = tolol

- Antonim adalah kata yang mengandung makna yang berkebalikan atau berlawanan dengan kata lain (Tarigan, 1985: 79).

Contoh: kuat >< lemah
 jauh >< dekat
 pintar >< bodoh

- Homonim adalah ungkapan (kata atau frasa atau kalimat) yang bentuknya sama dengan suatu ungkapan lain, tetapi dengan perbedaan makna di antara kedua ungkapan tersebut. Dengan kata lain, bentuknya sama (bahkan dalam bahasa Indonesia tulisannya sama, lafalnya sama) tetapi berbeda maknanya.

Contoh:

a. Nyawa Ali masih bisa diselamatkan meskipun terkena bisa ular kobra. (bisa yang berarti dapat dan bisa yang berarti racun)

b. Situasi daerah Poso menjadi genting karena pertengkaran antarkampung. (gawat) Genting rumah Wendi banyak yang pecah. (atap)

Sebagian linguist membagi homonim menjadi dua jenis sebagai berikut:

- Homograf Bentuk kesamaannya terletak pada keidentikan ortografi (tulisan dan ejaan)

➤ Homofon Sedangkan homofon menyandarkan kesamaannya pada keidentikan bunyi dan pengucapan.

- Hipernim dan Hiponim

Hipernim adalah kata-kata yang mewakili banyak kata lain. Kata hipernim dapat menjadi kata umum dari penyebutan kata-kata lainnya. Sedangkan hiponim adalah kata-kata yang terwakili artinya oleh kata hipernim. Umumnya kata-kata hipernim adalah suatu kategori dan hiponim merupakan anggota dari kata hipernim.

Contoh:

Hipernim: Hantu

Hiponim: Pocong, kantong wewe, sundel bolong, kuntilanak, pastur buntung, tuyul, genderuwo, suster ngesot, dan lain-lain.

Hipernim: Ikan

Hiponim: Lumba-lumba, tenggiri, hiu, betok, mujaer, sepat, teri, sarden, pari, mas, nila, dan sebagainya.

Hipernim: Odol - Hiponim: Pepsodent, ciptadent, kodomo, smile up, close up, maxam, formula, sensodyne.

Hipernim: Kue - Hiponim: Bolu, apem, nastar nanas, biskuit, bika ambon, serabi, cucur, lapis, bolu kukus, bronis, sus

- Polisemi adalah kata yang mengandung makna lebih dari satu atau ganda. Karena kegandaan makna seperti itulah maka pendengar atau pembaca ragu-ragu menafsirkan makna kata yang didengar atau dibacanya.

Contoh:

- a. Kepala Tita terluka karena kejatuhan buah jambu.
(bagian tubuh di atas leher)
- b. Kepala bagian produksi perusahaan itu mengalami kecelakaan. (pimpinan)

BAB 3

TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

3.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang berada di latar belakang tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah:

- a. Menentukan hasil pencapaian perkembangan anak dalam pengembangan kosa kata menggunakan media pembelajaran CD interaktif.
- b. Menentukan hasil pencapaian perkembangan anak dalam pengembangan kosa kata menggunakan media konvensional.
- c. Menentukan perbedaan hasil belajar pengembangan menggunakan media pembelajaran CD interaktif dan media konvensional.

3.2 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang ingin dicapai, maka penelitian ini memberikan harapan dalam dunia pendidikan baik secara langsung dan secara tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, manfaat penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

- a. Dapat berkontribusi dalam pengembangan dunia pendidikan khususnya dibidang Pendidikan Anak Usia Dini, yaitu membuat inovasi media pembelajaran CD Interaktif berbudaya sehat untuk meningkatkan kosa kata anak usia 5-6 Tahun.
- b. Memberikan referensi bagi peneliti-peneliti selanjutnya yang berhubungan dengan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini bermanfaat sebagai berikut:

- a. Bagi penulis
Dapat menambah wawasan keilmuan secara langsung dalam meningkatkan kosa kata anak menggunakan media CD Interaktif berbudaya sehat
- b. Bagi pendidik dan calon pendidik
Dapat memberikan kontribusi dalam menambah pengetahuan dan pemikiran bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran yang inovatif bagi anak usia dini
- c. Bagi anak didik
Anak didik berperan sebagai subyek penelitian, harapannya dapat memperoleh pengalaman dalam pembelajaran secara aktif, kreatif, dan menyenangkan melalui media CD Interaktif Berbudaya Sehat.

BAB 4

METODE PENELITIAN

4.1 Metode Penelitian

Pendekatan dalam penelitian yang digunakan menggunakan pendekatan kuantitatif, dimana dalam pendekatan kuantitatif ini menggunakan data numeric dan pengolahan data. Penelitian kuantitatif digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/ statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2010: 13). Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen, karena penelitian ini mengujikan keabsahan suatu media pembelajaran. Penelitian eksperimen merupakan pendekatan penelitian kuantitatif yang paling penuh, dalam arti memenuhi persyaratan untuk menguji hubungan sebab-akibat (Syaodih, 2009: 194). Dalam hal ini yang diujikan adalah media CD Interaktif.

Penelitian eksperimen adalah penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalkan (Sugiyono, 2010: 107).

Eksperimen disini dimaksudkan untuk melibatkan akibat dari perlakuan. Penelitian eksperimen memiliki tiga sifat penting yang harus diperhatikan, yaitu pengendalian, manipulasi, pengamatan. Penelitian eksperimen diusahakan agar suatu akibat (Variabel Terikat) hanya ditimbulkan oleh penyebab (Variabel Bebas) yang sedang diteliti, bukan oleh faktor-faktor lain (Seniati, 2011: 26). Pada kelompok eksperimen, penerapan pembelajaran menggunakan media CD Interaktif. Sedangkan pelaksanaan pembelajaran pada kelompok kontrol dilakukan dengan menggunakan model konvensional. Kelompok eksperimen adalah kelompok perlakuan yang diberi perlakuan berupa variabel bebas, sedangkan kelompok kontrol adalah kelompok perlakuan yang tidak diberi perlakuan apa-apa, atau diberi perlakuan palsu (*semisal placebo*) (Azwar, 2010: 110).

4.2 Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *Quasi Eksperimental Design* tipe *Nonequivalen Control Group Design* (Sugiyono, 2010: 112). Desain penelitian eksperimental merupakan bagian penting dalam metode penelitian eksperimental dilakukan (Seniati, 2011: 103). Desain penelitian ini diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil *pretest* yang baik bila nilai kelompok eksperimen tidak berbeda secara signifikan (berarti). Pengaruh perlakuan adalah $(O_2-O_1)-(O_4-O_3)$.

Kelompok	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O ₁	X ₁	O ₂
Kontrol	O ₃	X ₂	O ₄

Adapun rancangan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Menentukan sampel penelitian dengan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu teknik penentuan sampel dengan mempertimbangkan bahwa TK menggunakan sistem sentra.
- b. Mengambil data hasil pemberian tugas sebelumnya peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Tujuannya adalah agar kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki tingkatan homogenitas dan normalitas yang sama sebelum dilakukan penelitian.
- c. Menyusun kegiatan konvensional dan media CD Interaktif
- d. Menyusun uji coba media CD Interaktif
- e. Menguji cobakan kegiatan pengembangan kosa kata dengan menggunakan media CD Interaktif pada kelas uji coba.
- f. Menghitung validitas dan reliabilitas
- g. Melakukan pembelajaran disentra persiapan dengan menggunakan media CD Interaktif pada kelompok eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelompok kontrol
- h. Menganalisis hasil pada kelas eksperimen dan kelas kontrol
- i. Menyusun hasil penelitian

BAB 5

HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1 Hasil

Penelitian Keefektifan Penggunaan CD Interaktif Berbudaya Sehat Untuk Meningkatkan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun meliputi beberapa tahapan yaitu:

1. Studi Pendahuluan

Dalam penelitian ini memerlukan studi pendahuluan yang berupa literatur, buku media pembelajaran dan online, untuk menentukan topik kosakata yang berbudaya sehat.

2. Tahapan Pembuatan Media

Dalam pembuatan media CD Interaktif ini peneliti membutuhkan ahli pembuat animasi bergambar untuk dapat mewujudkan ide, maksud dan tujuan peneliti. Berikut tahap-tahap pembuatan CD Interaktif Berbudaya Sehat:







3. Validator Ahli TI dan Praktisi PAUD

Dalam memvalidasi media, membutuhkan sebuah instrumen untuk menentukan kesiapan media tersebut. Berikut instrumen yang digunakan dalam menguji Keefektifan CD Interaktif:

**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA CD INTERAKTIF
BERBUDAYA SEHAT
PADA PEMBELAJARAN KOSA KATA ANAK USIA 5-6
TAHUN**

Validator Ahli :

Jabatan :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media terhadap media CD Interaktif yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang kami kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut kami mengharapkan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini:

Petunjuk:

1. Lembar validasi ini di isi oleh Ahli Media CD Interaktif Pembelajaran Kosa Kata
2. Bapak/Ibu diharapkan melakukan penilaian dengan cara memberi skor sesuai kriteria pada kolom skor
3. Apabila dalam tampilan media ada yang perlu direvisi, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada kolom saran
4. Kriteria penilaian

Skor 1 = Satu indikator yang tampak

Skor 2 = Dua indikator yang tampak

Skor 3 = Tiga indikator yang tampak

Skor 4 = Semua indikator tampak

No	Aspek	Indikator	Skor
1	Tulisan (Teks)	a. Multimedia menggunakan karakter/ huruf yang sesuai b. Ukuran huruf yang proposional	

		<p>dan mudah di baca</p> <p>c. Warna huruf menarik dan mudah dibaca</p> <p>d. Tampilan tulisan menarik</p>	
2	Gambar (<i>image</i>)	<p>a. Gambar membantu melihat kejadian yang berhubungan dengan materi</p> <p>b. Gambar sesuai dengan karakteristik siswa</p> <p>c. Pemilihan warna gambar yang sesuai</p> <p>d. Tata letak (<i>lay out</i>) dan susunan unsur-unsur visual terkendali dengan baik</p>	
3	Animasi	<p>a. Mensimulasikan materi secara nyata</p> <p>b. Visualisasi animasi menarik perhatian</p> <p>c. Efek suara selaras dengan gerakan animasi tersebut</p> <p>d. Animasi tidak rumit sehingga tidak mengurangi kejelasan isi materi</p>	
4	Audio	<p>a. Suara terdengar jelas dan efektif</p> <p>b. Suara menjelaskan karakteristik suatu gambar</p> <p>c. Suara sesuai dengan karakter topik/ materi</p> <p>d. Ilustrasi musik mendukung program</p>	

5	<i>Full motion</i> dan <i>live video</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. Menyajikan gambar bergerak dengan kualitas tinggi b. <i>Full-motion video</i> berhubungan dengan penyimpanan sebagai video klip c. Menyajikan <i>live video</i> dengan kualitas tinggi d. <i>Live video</i> sesuai dengan materi/topik 	
6		<ul style="list-style-type: none"> a. Familiar dan konsisten sehingga efektif dalam penggunaannya b. Berfungsi dengan baik dan mudah digunakan/ tidak rumit c. Desain tombol (link) yang unik d. Menggabungkan beberapa element multimedia sehingga menjadi informasi yang terpadu 	
JUMLAH SKOR			

Penilaian Jumlah Skor:

No	Rentang	Kriteria
1	$18 \leq x < 24$	Baik untuk digunakan/ uji coba lapangan
2	$12 \leq x < 18$	Cukup untuk digunakan/ uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
3	$6 \leq x < 12$	Kurang layak untuk digunakan/ uji coba lapangan

Saran

Semarang,.....

Validator

.....

4. Uji Keefektifan

Uji Keefektifan Penggunaan CD Interaktif Berbudaya Sehat Untuk Meningkatkan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun bertempat di Paud Al Falah Kabupaten Semarang. Uji keefektifan ini akan dilakukan setelah mendapatkan validasi dari validator. Berikut adalah hasil uji coba keefektifan penggunaan media CD Interaktif kepada anak:

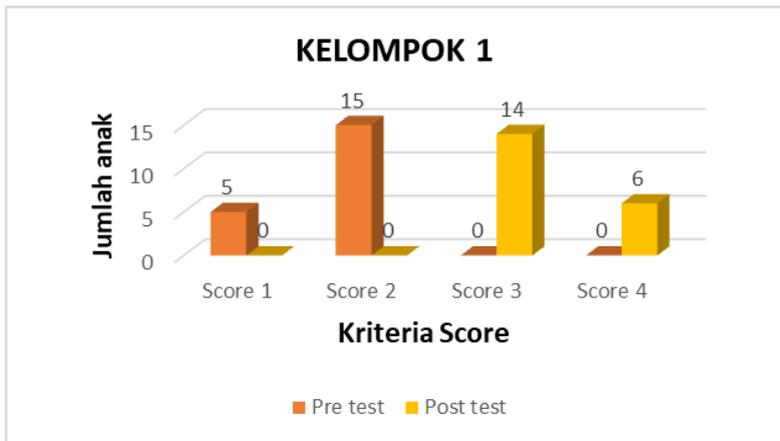
A. Hasil Pencapaian Perkembangan dengan Media CD Interaktif Berbudaya Sehat

Hasil uji coba penggunaan media CD Interaktif Berbudaya Sehat sebelum dilaksanakan pretes memiliki rata-rata kemampuan kosakata sebesar 17,75 poin. Setelah dilaksanakan perlakuan menggunakan media CD Interaktif Berbudaya Sehat, setelah dilakukan post test memiliki rata-rata sebesar 30,55 poin. Hasil pre test dan post test berdasarkan kriteria dapat dilihat berdasarkan Tabel 5.1.

**Tabel 5.1 Hasil Penggunaan Media CD Interaktif
Berbudaya Sehat**

Skor	Kriteria	Pretes		Postes	
		Jumlah	%	Jumlah	%
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0%	6	20%
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	0	0%	14	80%
2	Mulai Berkembang (MB)	15	60%	0	0%
1	Belum Berkembang (BB)	5	40%	0	0%

Berdasarkan data pada table 5.1 diperoleh bahwa anak-anak kelompok 1 sebelum adanya perlakuan memiliki kriteria diperoleh bahwa pada anak-anak kelompok 1 sebelum adanya perlakuan yang memiliki kriteria BB sebanyak 5 anak (40%), MB sebanyak 15 anak (60%), dan belum ada yang berada pada tahap BSH dan BSB. Hasil rata-rata kelompok 1 bernilai 17,75 point. Rata-rata kemampuan anak-anak kelompok 1 saat dilaksanakan pretest berada pada kriteria Mulai Berkembang (MB) sebesar 60%. Setelah dilaksanakan perlakuan, anak-anak kelompok 1 tidak ada yang memiliki kriteria BB dan MB. Anak-anak kelompok 1 memiliki kriteria BSH sebanyak 14 anak (80%). Dan anak-anak yang memiliki kriteria BSB sebanyak 6 anak (20%). Peningkatan hasil pre test menuju post test dapat dilihat dari gambar 5.1



Gambar 5.1 Hasil Pre test dan Post test Kelompok 1

Hasil pengujian menggunakan uji sampel berpasangan (paired sample test) dinyatakan bahwa hasil pengujian keefektifan media CD Interaktif dalam meningkatkan kosa kata pada anak usia 5-6 tahun efektif.

Tabel 5.2 Hasil Uji *Paired Sample Statistics* Kelompok 1

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest_1	17.75	20	1.943	.434
	Posttest_1	30.55	20	3.501	.782

Berdasarkan Tabel 5.2 didapatkan bahwa nilai rata-rata pretes yang semula 17,75 mengalami perubahan menjadi 30,55, jadi kelompok 1 mengalami peningkatan sebesar 12,80.

B. Hasil Pencapaian Perkembangan dengan Media Konvensional

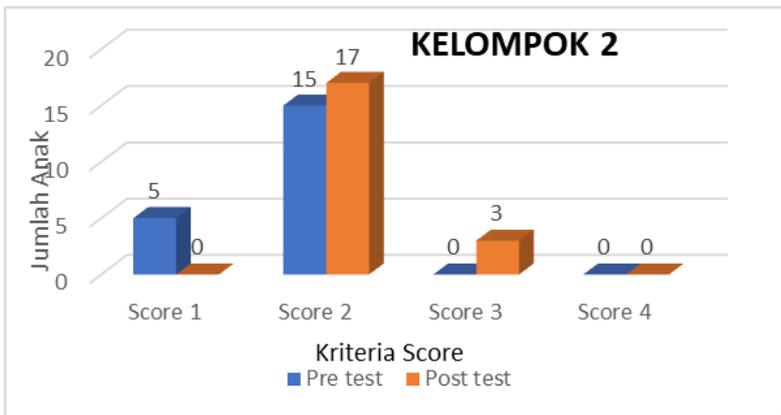
Sebelum dilaksanakan kegiatan, hasil pencapaian perkembangan dengan media konvensional memiliki nilai rata-rata sebesar 19,65 poin. Setelah dilakukan kegiatan, anak-anak kelompok 1 diukur lagi untuk mendapatkan kemampuan akhir. Rata-rata hasil postes anak-anak kelompok 1 sebesar 22,25 poin. Hasil pembelajaran kelompok 1 berdasarkan kriteria dapat dilihat berdasarkan Tabel 5.3

Tabel 5.3 Hasil Penggunaan Media Konvensional

Skor	Kriteria	Pretes		Postes	
		Jumlah	%	Jumlah	%
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0%	0	0%
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	0	0%	3	15%
2	Mulai Berkembang (MB)	15	75%	17	85%
1	Belum Berkembang (BB)	5	25%	0	0%

Berdasarkan data pada table 5.3 diperoleh bahwa anak-anak kelompok 2 sebelum adanya perlakuan memiliki kriteria diperoleh bahwa pada anak-anak kelompok 2 sebelum adanya perlakuan yang memiliki kriteria BB sebanyak 5 anak (25%), MB sebanyak 15 anak (75%), dan belum ada yang berada pada tahap BSH dan BSB. Hasil rata-rata kelompok 2 bernilai 19,65 point. Rata-rata kemampuan anak-anak kelompok 2 saat dilaksanakan

pretest berada pada kriteria Mulai Berkembang (MB) sebesar 75%. Setelah dilaksanakan perlakuan, anak-anak kelompok 2 tidak ada yang memiliki kriteria BB dan MB. Anak-anak kelompok 2 memiliki kriteria BSH sebanyak 17 anak (85%). Dan anak-anak yang memiliki kriteria BSB sebanyak 3 anak (15%). Peningkatan hasil pre test menuju post test dapat dilihat dari gambar 5.2.



Gambar 5.2 Hasil Pre test dan Post test Kelompok 2

Hasil pengujian menggunakan uji sampel berpasangan (paired sample tests) dinyatakan bahwa hasil pengujian antara hasil pretes menuju postes kelompok 2 mengalami peningkatan. Peningkatan yang terjadi pada kelompok 2, lebih kecil dibanding peningkatan pada kelompok 1.

Tabel 5.4 Hasil Uji *Paired Sample Statistics* Kelompok 2

		Paired Samples Statistics			
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pai	pretest_2	19.65	20	1.926	.430
r	posttest_	22.25	20	2.149	.480
1	2				

Berdasarkan Tabel 5.4 nilai rata-rata pretes kelompok 2 yang semula 19,66 berubah menjadi 22,73, jadi kelompok 2 mengalami peningkatan sebesar 3,07.

C. Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Media CD Interaktif dan Media Konvensional

Efektifnya kegiatan pembelajaran dapat diamati berdasarkan hasil pembelajaran maupun tercapainya tujuan pembelajaran. Hasil pembelajaran dapat dianalisis melalui hasil postes, dikarenakan hasil pretes kelompok 1 dan kelompok 2 memiliki hasil permulaan yang sama. Rata-rata hasil postes anak-anak kelompok 1 sebesar 30,55 poin, dengan besar peningkatan dari pretes menuju postes sebesar 12,80. Sementara itu hasil postes anak-anak kelompok 2 sebesar 22,25 poin, dengan besar peningkatan dari pretes menuju postes sebesar 2,60 poin. Keefektifan media CD Interaktif dapat dilihat dan dianalisis berdasarkan hasil pengujian melalui output *independent sample test* pada Tabel 5.5

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
Posttest Equal	variances assumed	3.480	.067	9.863	58	.000	7.600	.77053
	Equal variances not assumed			9.863	52.404	.000	7.600	.77053

Tabel 5.5 Hasil Uji *Independent Sample Test Postes*

Secara umum, hasil penelitian ini dinyatakan bahwa penggunaan media CD Interaktif Berbudaya Sehat lebih efektif dalam meningkatkan kosa kata anak usia 5-6 tahun dibandingkan menggunakan media konvensional, dengan kata lain media CD Interaktif Berbudaya Sehat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kosa kata untuk anak usia 5-6 tahun.

5.2 Pembahasan

Studi pendahuluan dilakukan untuk dapat menentukan kosa kata yang perlu dijadikan bahan penelitian sesuai anak usia 5-6 Tahun. Dalam mencari kosa kata yang tepat menggunakan referensi literatur, buku media pembelajaran dan online.

Tahapan pembuatan media CD interaktif ini perlu adanya ahli pembuat animasi. Dalam pembuatan animasi ini ide dituangkan kemudian dikembangkan oleh ahli pembuat animasi. Beberapa tahapan dilakukan untuk mewujudkan animasi bergambar yang diharapkan. Awal pembuatan yaitu menuangkan ide atau konsep kemudian merancang ide tersebut. Selanjutnya pembuat ahli animasi membuat konsep yang sudah diberikan menjadi animasi bergambar. Perlunya suara di dalam animasi tersebut, jadi perlunya merekam suara untuk dapat dimasukkan ke dalam animasi tersebut.

Media CD Interaktif memerlukan validasi dari Ahli TI dan Praktisi Paud. Sebelum diberikan kepada validator, perlu membuat instrumen agar memudahkan validator menilai media CD Interaktif layak atau tidak untuk dapat di uji keefektifannya ke anak usia dini usia 5-6 Tahun. Dalam tahap validasi ahli siap dilakukan oleh validator agar dapat segera di uji keefektifannya.

Setelah dilakukan validasi ahli kemudian dilakukan uji keefektifan. Hasil yang diperoleh dari uji keefektifan dapat diketahui bahwa keefektifan CD Interaktif efektif dalam meningkatkan kosa kata anak usia 5-6 Tahun. Peningkatan tersebut dapat terlihat dari pre test dan post test yang dilakukan pada anak-anak usia 5-6 Tahun di Paud Al Falah Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang.

BAB 6

SIMPULAN DAN SARAN

6.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan tentang penggunaan CD Interaktif Berbudaya Sehat untuk meningkatkan kosa kata pada anak usia 5-6 tahun, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Hasil pencapaian anak dalam meningkatkan kosa kata menggunakan media CD Interaktif dibuktikan dengan peningkatan sebesar 12,80.
2. Hasil pencapaian perkembangan anak dalam meningkatkan kosa kata menggunakan media konvensional dibuktikan dengan peningkatan sebesar 3,07.
3. Perbedaan hasil belajar dalam meningkatkan kosa kata dengan menggunakan media CD Interaktif Berbudaya Sehat dan konvensional dibuktikan melalui hasil kelompok 2 yang lebih kecil peningkatannya dibandingkan kelompok 1. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan rata-rata hasil postes antara kelompok 1 dan kelompok 2.

6.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka penulis menyampaikan beberapa saran terkait dari hasil penelitian ini sebagai berikut: Hasil penelitian mengenai perbedaan media cd interaktif dan media konvensional menunjukkan bahwa media konvensional memiliki hasil yang rendah dibandingkan media cd interaktif, sehingga disarankan agar dilakukan penelitian lebih lanjut terhadap media konvensional tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Prees.
- Choirun, N.A. 2012. “Pengaruh Permainan dan Penguasaan Kosakata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun”. *Pedagogia*, Vol.1, No. 2, Juni 2012, Hal. 131-143.
- Connor, C. M. 2011. “Predicting First-Grade Reading Performance from Kindergarten Response to Tier 1 Instruction”. *Exceptional Children Journal Online*, Vol.77 No.4, Hal. 453-470.
- Currenton, S. M. & Craig, M. J. 2011. “Shared-reading versus oral story telling associations with preschoolers prosocial skills and problem behaviours”. *Early Childhood Education Journal*, Vol. 181, No.1, Hal. 123-146.
- Daryanto. 2010. *Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Satu Nusa.
- Dockett & Mailyn Fleeer, Sue. 2000. “*Play and Pedagogy in Early Childhood Bending the Rules*”. Sydney: Harcourt.

- Erna Sundari. 2013. "Pengaruh Metode Permainan Pola Suku Kata dan Kartu Kata Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Awal Siswa Kelompok B6 TK Negeri 2 Yogyakarta Tahun Ajaran 2013-2014". *Jurnal Psikologi Terapan dan Pendidikan*.
- Gagne, R. M., & Briggs, L. J. 1999. "*Principle of Instructional Design*". New York: Richard and Winston.
- Gerde, Hope K., Gary, E. Bingham., & Barbara, A. Wasik. 2012. "Writing in Early Childhood Classrooms: Guidance for Best Practices". *Early Childhood Education Journal*.
- Gray, W. S. 1957. "*Reading dalam Ensiklopedia of Educational Research*". New York: The Mac Milan.
- Gonzalez, Jorge E., Ernest T. Goetz., Robert J. Hall., Tara Payne., Aaron B. Taylor., Minjung Kim., Anita S. McCormick. 2009. "An Evaluation of Early Reading First (ERF) Preschool Enrichment on Language and Literacy Skills". *Springer Science+Business*.
- Hill, S. 2011. "Towards Ecologically Valid Assessment in Early Literacy". *Early Childhood Education Journal*, Vol. 181, No.2, 165-180.
- Ismatul, K., Agung, Prasetyo., & Ellya, Rakhmawati. 2011. "Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini". *Jurnal Penelitian PAUDIA*, Vol. 1 No. 1.

- Komariyah, Zuhrotul. 2010. “Pengaruh Pemanfaatan Media Permainan Kartu Hitung Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Ajar Operasi Hitung Campuran Mata Pelajaran Matematika Kelas III SDN Babat Jerawat I Surabaya”. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol.10 No. 1, April 2010.
- Kustandi, C & Sutjipto, B. 2012. *Media pembelajaran: Manual dan Digital*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Mok, M. M. C. dan Lam, H. M. Y. 2011. “Assessment of Language Development of Preschoolers: Validating Morrow’s Checklist for Assessing Early Literacy Development”. *Early Childhood Education Journal*, Vol.181, No.2, 203-220.
- Morrow, Lesley Mandel. 1993. *“Literacy Development in the Early Years”*. United State of America : Allyn and Bacon.
- Sadiman. 2011. *Basis: Teknologi Informasi dan Komunikasi Untuk SMA/MA Kelas XI*. Semarang: Erlangga.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Slavin, R. E., Madden, N. A., Chambers, B., & Haxby, B. 2014. *“Membaca Membuka Pintu Dunia: Program “Success for All” Model yang Jelas dan Kuat untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Sekolah Dasar”*. Terjemahan Erick Setiyawati & Rahmat Fajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sudjana, Nana & Rivai, Ahmad. 2013. *Media Pengajaran*. Jakarta: Sinar Baru Algensindo.

- Sugiyono. 2010. "*Metode Penelitian Pendidikan*". Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, Henry G. 1985. "*Prinsip-prinsip Dasar Sastra*". Bandung: Angkasa.
- Trianto. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik: Bagi Anak Usia Dini TK/RA dan Anak Usia Kelas Awal SD/MI*. Jakarta: Prenada Media Group.

LAMPIRAN



CATATAN HARIAN/ LOG BOOK

No	Tanggal	Kegiatan	Bukti Dokumen
1	05/April/2018	Menerima Surat Tugas Penelitian dari LPPM	No. 028/ST-Pen/LPPM/U NW/III/2018
2	28/Mei/2018	Rapat tim membahas tentang studi pendahuluan	Foto Kegiatan
3	11/Juni/2018	Rapat tim membahas tentang konsep/ ide yang akan dituangkan ke dalam animasi bergambar	Foto Kegiatan
4	26/Juni/2018	Pembuatan animasi	Foto Kegiatan

		bergambar	
5	27/Oktober/2018	Validasi Ahli TI dan Praktisi PAUD	Instrumen Penilaian
6	29/Oktober/2018	Observasi dan Perizinan di PAUD Al Falah	Foto Kegiatan
7	05/November/2018	Uji Soal Pretest	Lembar soal
8	12/November/2018	Simulasi kosa kata menggunakan CD Interaktif Berbudaya Sehat	Foto Kegiatan
9	19/November/2018	Uji Soal Postest	Lembar soal
10	3/November/2018	Selesai melakukan penelitian di PAUD Al Falah Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang	Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian
11	5/November/2018	Menyusun Laporan Akhir	Draf Laporan Akhir

12	10/November/2018	Menyusun Artikel	Draf Artikel
13	31/Desember/2018	Pengumpulan Laporan Akhir LogBook Laporan Penggunaan Dana	Laporan Akhir

FOTO-FOTO KEGIATAN







GLOSARIUM



Artefact merupakan benda arkeologi atau peninggalan benda-benda bersejarah, yaitu semua benda yang dibuat atau dimodifikasi oleh manusia yang dapat dipindahkan.

Assesmen adalah upaya untuk mendapatkan data/informasi dari proses dan hasil pembelajaran untuk mengetahui seberapa baik kinerja mahasiswa, kelas/mata kuliah, atau program studi dibandingkan terhadap tujuan/kriteria/capaian pembelajaran tertentu.

Ekologi adalah cabang ilmu biologi yang mempelajari interaksi antara makhluk hidup dengan makhluk hidup lain dan juga dengan lingkungan sekitarnya.

Eksperimen adalah upaya untuk mendapatkan data/informasi dari proses dan hasil pembelajaran untuk mengetahui seberapa baik kinerja mahasiswa, kelas/mata kuliah, atau program studi dibandingkan terhadap tujuan/kriteria/capaian pembelajaran tertentu.

Fonologi adalah ilmu tentang perbendaharaan bunyi-bunyi bahasa dan distribusinya. Fonologi diartikan sebagai kajian bahasa yang mempelajari tentang bunyi-bunyi bahasa yang diproduksi oleh alat ucap manusia.

Homogenitas adalah adanya kesamaan yang dimiliki oleh suatu kelompok

Interaktif yaitu hal saling melakukan aksi, berhubungan, mempengaruhi, antar hubungan.

Kognitif adalah istilah umum yang mencakup segenap model pemahaman, yakni persepsi, imajinasi, penangkapan makna, penilaian, dan penalaran

Konvensional yaitu aktivitas yang sesuai dengan kebiasaan warga setempat.

Korespondensi adalah istilah umum yang merujuk kepada aktivitas penyampaian maksud melalui surat dari satu pihak kepada pihak lain.

Kuesioner adalah Instrumen untuk Mengumpulkan Data, Ketahui Jenis dan Kelebihannya.

Literatur dapat diartikan sebagai rujukan yang digunakan untuk mendapatkan informasi tertentu. Multilevel adalah Pemasaran berjenjang adalah strategi pemasaran di mana tenaga penjual tidak hanya mendapatkan kompensasi atas penjualan yang mereka hasilkan, tetapi juga atas hasil penjualan sales lain yang mereka rekrut.

Pra-Operasional adalah tahapan ketika anak telah mampu untuk berbicara dan memiliki kemampuan berbahasa dibanding pada tahap sebelumnya.

Reliabilitas adalah konsistensi dari serangkaian pengukuran atau serangkaian alat ukur. Hal tersebut bisa berupa pengukuran dari alat ukur yang sama akan memberikan hasil yang sama,

atau untuk pengukuran yang lebih subjektif, apakah dua orang penilai memberikan skor yang mirip.

Validasi diartikan sebagai suatu tindakan pembuktian dengan cara yang sesuai bahwa tiap bahan, proses, prosedur, kegiatan, sistem, perlengkapan atau mekanisme yang digunakan dalam produksi dan pengawasan akan senantiasa mencapai hasil yang diinginkan.

Validator digunakan untuk memeriksa validitas atau kebenaran sintaksis dari suatu fragmen kode atau dokumen.

Validitas adalah sejauh mana konsep, kesimpulan, atau pengukuran beralasan dan kemungkinan sesuai secara akurat dengan dunia nyata.

INDEKS



A

artefact, 9

Assesmen, 9

E

ekologi, 9

eksperimen, 9, 11, 15, 28, 29,
30

F

fonologi, 6, 9

H

homogenitas, 30

I

interaktif, 4, 19, 20, 21, 26,
45, 48, 63

K

kognitif, 2, 3, 7, 8, 9

konvensional, 20, 26, 29, 30,
41, 44, 47, 48

korespondensi, 6, 14

kuisisioner, 10

L

literatur, 6, 16, 31, 45

M

multilevel, 8

P

pra-operational, 2, 3

R

reliabilitas, 30

V

validasi, 35, 38, 45, 46

Validator, 34, 35, 38, 61

validitas, 11, 30, 61

SINOPSIS



CD Interaktif Berbudaya Sehat adalah sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk anak usia dini. CD Interaktif adalah media yang memiliki unsur audio visual dan di dukung oleh tampilan berupa gambar, teks, grafik, video, dan kombinasi suara yang dapat dikendalikan oleh penggunanya melalui tombol navigasi dan terdapat unsur interaktif didalamnya. CD interaktif merupakan media yang menggabungkan beberapa unsur seperti gambar, teks, grafik, video, dan suara (audio).

Media adalah alat yang dapat digunakan sebagai perantara atau pengantar pesan dari komunikator kepada komunikan, sehingga pesan akan diterima secara maksimal dan menghasilkan rangsangan atau respon positif dari penerima pesan (komunikan) sesuai dengan yang diinginkan oleh komunikator. Media merupakan komponen dalam sebuah proses komunikasi dan akan sangat menunjang keberhasilan penyampaian pesan. Media juga digunakan sebagai alat bantu dalam proses pendidikan yang dapat memberikan motivasi belajar dan meningkatkan daya serap terhadap informasi yang disampaikan.

Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang terdiri antara lain buku, tape recorder, kaset, video, kamera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), photo, gambar, grafik, televisi dan komputer. Penggunaan media pembelajaran pada tahap

orientasi pembelajaran akan sangat membantu keaktifan pembelajaran dan penyampaian pesan dari isi pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif ini mengusung tema berbudaya sehat, tujuannya yaitu supaya dapat membantu pendidik dan orang tua secara khusus serta masyarakat secara umum dalam mengajarkan anak usia dini dalam menjaga kesehatan. Monograf ini merupakan hasil penelitian yang kami lakukan. Penelitian yang kami lakukan mendapatkan beberapa hasil luaran yang salah satunya adalah monograf ini. Semoga monograf ini memberikan manfaat bagi pembaca sekalian.

PROFIL PENULIS

Swantyka Ilham Prahesti, S.Pd., M.Pd



Dosen S1 PGPAUD
Universitas Ngudi Waluyo
Jl. Diponegoro No. 186 Gedanganak,
Ungaran Timur Kabupaten Semarang,
Jawa Tengah
Email: swantyka05@gmail.com

Pendidikan

- S1 : IKIP Veteran Semarang. 2014
S2 : Universitas Negeri Semarang. 2016
S3 : Masa Studi

Pekerjaan

- 2017 – sekarang : Dosen S1 PGPAUD Universitas Ngudi
Waluyo
2010 – 2013 : Guru TK Ahabul Ulum Semarang

Karya

- ISBN Buku Kesehatan Anak Usia Dini. 2019
- ISBN Buku Pengembangan Kognitif dan Bahasa Anak Usia Dini. 2019
- HKI Program Komputer Media Pembelajaran Berbudaya Sehat Untuk Anak Usia Dini. 2018
- HKI Buku Panduan/Petunjuk Gerak dan Lagu Neurokinestetik (Gelatik) untuk Anak Usia Dini. 2019

- HKI Buku Media Pembelajaran Interaktif Kearifan Lokal Kabupaten Semarang. 2020

Himmah Taulany, S.Pd., M.Pd



Dosen S1 PGPAUD
Universitas Ngudi Waluyo
Jl. Diponegoro No. 186 Gedanganak,
Ungaran Timur Kabupaten Semarang,
Jawa Tengah
Email: taulany27@gmail.com

Pendidikan

- S1 : IKIP PGRI Semarang. 2013
S2 : Universitas Negeri Semarang. 2016
S3 : Masa Studi

Pekerjaan

- 2017 – sekarang : Dosen S1 PGPAUD Universitas Ngudi Waluyo
2013 – 2017 : Tenaga Pengajar LPPKB/LPPTK Tadikapuri
Semarang
2008 – 2017 : Guru KB/TK Al Hidayah Lamper Lor Semarang
Selatan Semarang
2007- 2008 : Guru PAUD Cahaya Gemah Pedurungan Kota
Semarang

Karya

- ISBN Buku Kesehatan Anak Usia Dini. 2019
- ISBN Buku Pengembangan Kognitif dan Bahasa Anak Usia Dini. 2019
- HKI Program Komputer Media Pembelajaran Berbudaya Sehat Untuk Anak Usia Dini. 2018

Syifa Fauziah, S.Pd.I, M.Pd.I



Dosen S1 PGPAUD
Universitas Ngudi Waluyo
Jl. Diponegoro No. 186 Gedanganak, Ungaran
Timur Kabupaten Semarang, Jawa Tengah
Email: Syifa221288@gmail.com

Pendidikan

- S1 : UIN Walisongo Semarang. 2010
S2 : UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. 2013

Pekerjaan

- 2016 – sekarang : Dosen S1 PGPAUD Universitas Ngudi Waluyo
2014 – 2015 : Dosen S1 Universitas Slamet Riyadi

Karya

- ISBN Buku Bimbingan dan Konseling AUD. 2019
- ISBN Buku Perkembangan Anak Usia Dini 1. 2019
- HKI Program Komputer Media Pembelajaran Berbudaya Sehat Untuk Anak Usia Dini. 2018
- HKI Buku Media Pembelajaran Interaktif Kearifan Lokal Kabupaten Semarang. 2020