



UNIVERSITAS
IBN KHALDUN
BOGOR



Monograf

Pembelajaran Blended Learning Menggunakan

Kamus Multi Bahasa Gemilang



Ida Royani
Mohammad Givi Efgivia
Masitowati Gatot

Monograf

Pembelajaran Blended Learning Menggunakan

Kamus Multi Bahasa Gemilang

**Ida Royani
Mohammad Givi Efgivia
Masitowati Gatot**

Bekerjasama:



MONOGRAF
PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* MENGGUNAKAN
KAMUS MULTI BAHASA GEMILANG

Tim Penulis:

Ida Royani, Mohammad Givi Efgivia, Masitowati Gatot

Desain Cover:

Ridwan

Tata Letak:

Handarini Rohana

Editor:

Rudi Hartono

ISBN:

978-623-5811-68-0

Cetakan Pertama:

Januari, 2022

Hak Cipta 2022, Pada Penulis

Hak Cipta Dilindungi Oleh Undang-Undang

Copyright © 2022

by Penerbit Widina Bhakti Persada Bandung

All Right Reserved

Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari Penerbit.

PENERBIT:

WIDINA BHAKTI PERSADA BANDUNG

(Grup CV. Widina Media Utama)

Komplek Puri Melia Asri Blok C3 No. 17 Desa Bojong Emas
Kec. Solokan Jeruk Kabupaten Bandung, Provinsi Jawa Barat

Anggota IKAPI No. 360/JBA/2020

Website: www.penerbitwidina.com

Instagram: [@penerbitwidina](https://www.instagram.com/penerbitwidina)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT atas segala berkat dan limpahan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan buku ini dengan baik. Shalawat dan salam semoga dilimpahkan kepada baginda kita Nabi Muhammad SAW.

Penulisan buku berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Blended Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Bunda Gemilang Kabupaten Bogor Tahun 2021”. Tujuan dari penulisan buku ini adalah untuk memenuhi syarat dalam mencapai Magister Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Ibn Khaldun Bogor.

Di dalam proses penulisan buku ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak sehingga penulisan buku ini dapat terselesaikan tepat waktu. Oleh karena itu, ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya dan penghargaan setinggi-tingginya penulis sampaikan kepada :

1. Bapak Dr. H. E. Mujahidin, M.Si. selaku Rektor Universitas Ibn Khaldun Bogor.
2. Bapak Prof. Dr. Didin Hafidhuddin, M.Si. Direktur Sekolah Pasca Sarjana Universitas Ibn Khaldun Bogor.
3. Bapak Dr. Zaenal Abidin Arief, M.Sc selaku Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Ibn Khaldun Bogor yang telah memberikan kesempatan dan dorongan untuk menyelesaikan studi.
4. Bapak Dr. Muhammad Givi Efgivia, M.Kom dan Ibu Dr. Masitowati Gatot, M.Ed selaku Dosen Pembimbing buku yang telah memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penulisan buku ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen di Program Studi Teknologi Pendidikan yang telah memberikan ilmu dan pencerahan kepada penulis.
6. Rekan-rekan Mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan
7. Kedua orang tua dan Keluarga tercinta yang telah memberikan motivasi, dorongan moral maupun spiritual kepada penulis dalam menempuh studi S2.
8. Yayasan Pendidikan TK Bunda Gemilang sebagai tempat penelitian penulis.
9. Segenap sahabat dan semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan dalam penyelesaian buku ini.

Semoga bantuan yang telah diberikan menjadikan sebagai ladang pahala dan mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Aamiin.

Bogor, Januari 2022

Tim Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
BAB 2 METODE	5
A. Langkah-Langkah Riset Pengembangan	5
B. Teknik Analisis Data dan Pembahasan	12
BAB 3 KAJIAN TEORI	17
A. Media Pembelajaran	17
B. <i>Blended Learning</i>	19
C. Bahan Ajar	21
D. Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun	23
E. Definisi Konseptual	36
F. Definisi Operasional.....	37
G. Hasil Penelitian yang Relevan	37
BAB 4 PEMBAHASAN	39
A. Pengembangan Model	39
B. Hasil Analisis Uji Coba Model (Uji Kelayakan)	47
C. Pengujian Keefektifan Model	55
BAB 5 KESIMPULAN	59
DAFTAR PUSTAKA	61
PROFIL PENULIS	64



PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Anak usia dini merupakan *asset* yang sangat berharga. Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini wajib diperhatikan secara serius agar kelak menjadi manusia yang berakhlak, berilmu, dan berguna bagi kelangsungan hidup manusia. Masa anak-anak merupakan masa keemasan untuk mempelajari segala hal. Salah satunya mempelajari bahasa. Bahasa merupakan alat untuk berkomunikasi, mengekspresikan diri, dan bagian dari aspek perkembangan anak yang harus distimulus secara optimal. Pembelajaran bahasa dalam pendidikan anak usia dini harus diperhatikan dari segi metode pembelajaran dan media yang digunakan guru dalam pembelajaran bahasa. Karena hal tersebut merupakan salah satu kunci keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran bahasa.

Berdasarkan hasil observasi di TK Bunda Gemilang Desa Pangkal Jaya Kecamatan Nanggung Kabupaten Bogor, pembelajaran bahasa diajarkan dengan menggunakan metode ceramah. Media yang digunakan pun masih sederhana berupa media cetak seperti majalah, buku cerita, dan lembar kerja anak. Penguasaan bahasa anak usia 5-6 tahun masih belum sesuai harapan. Kosakata anak masih terbatas dan anak masih kesulitan menceritakan kembali sebuah cerita. Kondisi ini tidak sesuai dengan harapan kurikulum di TK Bunda Gemilang yaitu 80%-100% siswa berkembang sesuai harapan. Kondisi demikian disebabkan karena kurangnya fasilitas penunjang di sekolah dan kemampuan guru yang terbatas pada pembuatan media pembelajaran yang sifatnya digital.

Perkembangan kemampuan bahasa anak dipengaruhi oleh perkembangan kognitif. Perkembangan bahasa dapat digunakan sebagai tolak ukur kecerdasan anak di kemudian hari. Perkembangan bahasa anak meliputi

perkembangan fonologis, sintaksis, dan pragmatik. Ada dua hal penting yang harus dipertimbangkan dalam mendidik anak usia dini, yakni perkembangan bahasa dan pengasuhan. Pengasuhan yang menopang perkembangan bahasa adalah pengasuhan yang memberi stimulus sensori motorik dengan cara sering bercerita dan berdiskusi dengan anak serta memberikan dorongan untuk mengungkapkan dirinya.

Anak usia dini dapat dengan mudah mengenal dan merekam apa yang dilihat dan dirasakan. Pada masa itu pula anak-anak tumbuh dengan berbekal apa yang sering dia temukan di lingkungan sekitar. Jika pada masa itu, anak-anak tumbuh di tengah keluarga dan lingkungan yang sehat, maka dia akan jadi anak yang sehat. Namun, jika dia tumbuh di lingkungan yang kurang sehat, maka ia pun akan menjadi anak yang tidak sehat. Oleh karena itu, perlu bimbingan yang intensif dari orang tua terutama peran ibu dalam mengarahkan potensi yang dimiliki anak-anak dalam lingkungan pendidikan.

Lingkungan pendidikan adalah latar tempat berlangsungnya pendidikan, khususnya pada tiga lingkungan pendidikan utama yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Lingkungan pendidikan pertama adalah keluarga. Pendidikan selanjutnya setelah pendidikan dalam keluarga adalah pendidikan formal yaitu sekolah. Pendidikan pertama di sekolah yaitu Pendidikan Anak Usia Dini. Di sekolah, anak-anak akan belajar lebih intensif dengan bimbingan guru. Setiap guru dituntut memiliki kreativitas yang cukup karena kreativitas dituntut dalam dunia pendidikan. Guru yang kreatif adalah guru yang mampu menyajikan proses pembelajaran dengan menggunakan metode atau media pembelajaran yang menarik dan kekinian.

Pembelajaran bahasa di TK Bunda Gemilang saat ini masih menggunakan metode dan media pembelajaran konvensional. Sehingga hasil pembelajaran bahasa yang diharapkan belum begitu maksimal. Berdasarkan hasil observasi peneliti melalui wawancara dengan guru dapat dilihat pada grafik dibawah ini,



Grafik 1.1 Hasil Wawancara dengan Guru TK Bunda Gemilang

Berdasarkan hasil wawancara, guru membutuhkan model pembelajaran yang bervariasi 100%, guru merasa belum dapat memahami keseluruhan model pembelajaran yang harus diterapkan di sekolah khususnya pada masa pandemik 60%, guru membutuhkan model pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan bersifat digital 100%

Hal ini dapat terlihat dari siswa kurang semangat dalam belajar membaca karena Selain metode dan media pembelajaran yang digunakan, karakteristik anak juga menjadi salah satu faktor penyebab pembelajaran bahasa tidak mencapai hasil yang maksimal karena anak usia dini merupakan seorang pribadi yang unik, memiliki sikap egosentris yang cukup kuat, konsentrasinya juga cukup pendek. Namun, anak usia dini juga memiliki imajinasi dan fantasi yang masih akan terus berkembang.

Pada situasi pandemi Covid-19 seperti sekarang ini, pembelajaran dituntut menyesuaikan dengan kondisi. Artinya pembelajaran tidak bisa hanya dilakukan secara tatap muka, tetapi harus pula menggunakan pola pembelajaran jarak jauh. Melihat karakter anak usia dini yang begitu unik ditambah pula kondisi pandemi saat ini, sekolah dituntut mengembangkan media pembelajaran yang bisa mengatasi dan memfasilitasi siswa untuk belajar maksimal. Pola pembelajaran yang digunakan harus campuran antara tatap muka dan *daring*. Salah satu upaya memfasilitasi kegiatan belajar mengajar pada saat ini adalah dengan mengembangkan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan mempengaruhi keberhasilan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Idealnya guru harus kreatif dan mampu mengkolaborasikan antara materi pembelajaran dengan kemajuan teknologi. Pada era digitalisasi seperti sekarang ini, belajar lebih praktis dan menyenangkan menggunakan ponsel pintar (*smartphone*). Penggunaan *smartphone* tidak hanya digunakan oleh orang dewasa saja tetapi anak-anak pun sudah pandai mengoperasikannya. Kaitannya dengan pembelajaran bahasa, *smartphone* dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang praktis, mudah, dan menyenangkan. Terlebih dalam situasi pandemi Covid-19 seperti sekarang ini, pembelajaran dituntut *daring*. Sehingga, guru membutuhkan media pembelajaran digital yang memungkinkan digunakan siswa untuk belajar di rumah.

Salah satu media pembelajaran yang menarik, kreatif, dan bersifat digital untuk menunjang pembelajaran bahasa yaitu kamus audiovisual multibahasa untuk anak usia dini. Kamus tersebut digunakan sebagai media belajar untuk pembelajaran *daring* atau *luring* atau sering disebut dengan pembelajaran *blended learning*. Kata *blended learning* dipakai untuk menggambarkan proses belajar yang menggabungkan proses belajar tatap muka (*luring*) dengan proses belajar *daring*. Pengembangan media pembelajaran yang dilakukan

menggunakan model pengembangan ADDHIE yaitu model dengan lima tahap pengembangan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*.

BAB
2

METODE

Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Blended Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Bunda Gemilang Kabupaten Bogor memakai model penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) karena hasil dari penelitian akan mengkreasikan suatu produk yaitu sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk yang sudah ada agar dapat dipertanggungjawabkan.

Penelitian ini bertujuan untuk dapat mengembangkan media dalam kegiatan pembelajaran. Produk yang dikembangkan pada penelitian merupakan media Kamus Multibahasa Gemilang untuk pembelajaran bahasa anak usia dini. Pendekatan yang digunakan untuk pengembangan media Kamus Multibahasa Gemilang menggunakan prosedur dan langkah-langkah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implimentation, Evaluation*).

A. LANGKAH-LANGKAH RISET PENGEMBANGAN

1. Penelitian Pendahuluan

Pengembangan model pembelajaran berbasis *blended learning* dalam hal ini pengembangan Kamus Multibahasa Gemilang, sangat memungkinkan diterapkan di TK Bunda Gemilang mengingat potensi yang mendukung yang dimiliki oleh sekolah dan orang tua siswa di rumah secara umum sudah tidak asing dengan penggunaan *smartphone*. Ketersediaan akses internet juga memudahkan guru dan orang tua dalam menggunakan *smartphone* untuk kegiatan pembelajaran.

Lingkungan belajar di sekolah, di rumah, dan kemampuan ekonomi orang tua siswa yang cukup, dapat mendukung kebutuhan belajar secara mandiri baik di sekolah maupun di rumah. Para orang tua mampu memfasilitasi diri dengan *smartphone* canggih sehingga dapat terkoneksi internet setiap saat. Hal ini merupakan modal yang cukup bagi guru untuk menerapkan model pembelajaran berbasis *blended learning* di TK Bunda Gemilang.

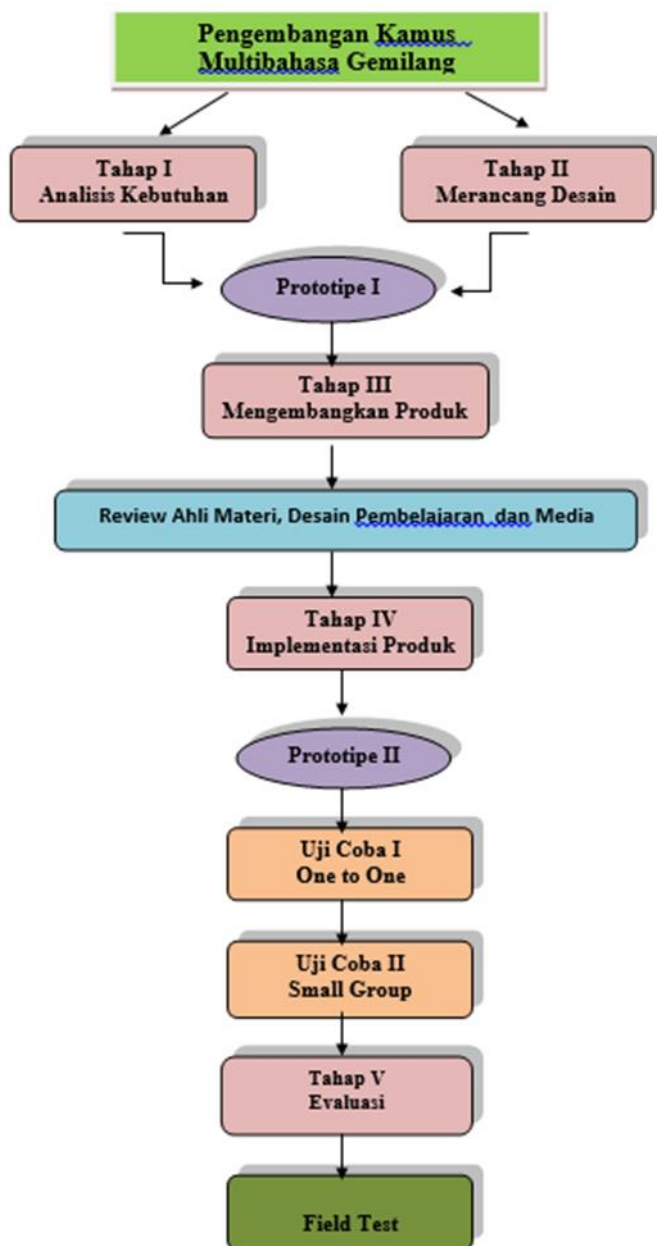
Observasi awal yang dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada 5 orang guru didapatkan hasil simpulan bahwa 100% guru menyatakan bahwa guru membutuhkan model pembelajaran yang bervariasi. Sebanyak 60% guru merasa belum dapat memahami keseluruhan model pembelajaran yang harus diterapkan di sekolah khususnya pada masa pandemi. Sebesar 100% guru menyatakan membutuhkan model pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan bersifat digital. Hasil *survey* ini juga menunjukkan bahwa 80% guru memandang *blended learning* memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran. Hanya 20% guru yang menyatakan ragu-ragu karena masih khawatir jika siswa nantinya kecanduan *smartphone*.

Observasi dengan menyebarkan kuesioner dilakukan pula kepada 20 orang tua siswa. Hasilnya disimpulkan bahwa 100% orang tua menyatakan setuju jika sekolah menggunakan model pembelajaran yang bervariasi. Sebanyak 80% orang tua siswa merasa siap mendampingi anak-anaknya ketika belajar menggunakan *smartphone*, sedangkan 20% orang tua merasa belum siap karena *smartphone* yang dimiliki terbatas. Sebesar 100% orang tua menyatakan membutuhkan model pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan bersifat digital dan mudah digunakan saat *luring*. 75% orang tua memandang *blended learning* memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran. Hanya 25% orang tua yang menyatakan ragu-ragu karena masih khawatir jika siswa nantinya kecanduan *smartphone*.

Terlepas dari respon yang didapatkan dari guru dan orang tua, selama ini TK Bunda Gemilang belum pernah menerapkan model pembelajaran *blended learning*. Oleh karena itu pengembangan model pembelajaran ini diharapkan dapat menumbuhkan motivasi belajar dan meningkatkan kompetensi guru dan siswa di sekolah

2. Perencanaan Pengembangan Kamus Multibahasa Gemilang

Dalam pengembangan Kamus Multibahasa Gemilang, peneliti menggunakan prosedur dan langkah-langkah pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implimentation, Evaluation*) dengan langkah-langkah sebagai berikut :



Gambar 2.1 Langkah-Langkah Pengembangan Kamus Multibahasa Gemilang dengan Metode ADDIE

a. Tahap I Analisis

Pada tahap analisis dilakukan tiga jenis analisis, yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakter peserta didik.

1) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan di Taman Kanak-Kanak Bunda Gemilang dilakukan dengan menyebarkan angket pada guru dan orang tua. Analisis kebutuhan ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui model pembelajaran yang sering digunakan di sekolah dan media pembelajaran yang ada di sekolah. Berdasarkan hasil observasi dan yang telah dilakukan, diketahui bahwa model pembelajaran bahasa untuk anak usia dini masih dilakukan dengan menggunakan model yang biasa yaitu dengan metode ceramah dengan teknik tanya jawab.

Metode ceramah ini dilakukan di setiap aktivitas pembelajaran dan siswa cenderung pasif. Selain itu, guru menggunakan media pembelajaran sederhana pada saat melakukan proses belajar mengajar di kelas, seperti menggunakan kartu kata, majalah, dan lembar kerja anak (LKA) yang menyebabkan suasana dalam kelas menjadi membosankan.

Kurangnya sarana dan prasarana pembelajaran bahasa seperti *Liquid Crystal Display* (LCD) menyebabkan guru tidak menggunakan media bervariasi. Berdasarkan hal tersebut, perlu dilakukan pengembangan media untuk menjembatani interaksi guru dan siswa agar kegiatan belajar mengajar jadi menyenangkan. Oleh karena itu, pengembangan media Kamus Multibahasa Gemilang diharapkan mampu menjawab kebutuhan siswa di Taman Kanak-Kanak Bunda Gemilang.

2) Analisis Kurikulum dan Materi Pembelajaran.

Pada langkah ini, peneliti menganalisis penggunaan kurikulum dan materi pembelajaran yang diterapkan di sekolah tempat dilaksanakannya penelitian. Kurikulum yang saat ini digunakan pada siswa Taman Kanak-Kanak Bunda Gemilang adalah KTSP 2021/2022. Tujuan analisis terhadap kurikulum yang dilakukan peneliti adalah untuk menyesuaikan isi materi dalam media Kamus Multibahasa Gemilang terhadap kurikulum yang ditetapkan di Taman Kanak-Kanak Bunda Gemilang, sehingga media ini dalam pengembangannya telah disesuaikan berdasarkan pada apa yang dibutuhkan. Analisis kurikulum yang dimaksud adalah analisis kurikulum khusus tentang aspek bahasa.

Kurikulum yang diusung oleh TK Bunda Gemilang yaitu berakhlakul karimah, percaya diri, bertanggung jawab, berwawasan kebangsaan, dan peduli lingkungan sebagai dasar untuk pengembangan karakter peserta didik dalam mengelola kegiatan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan.

Struktur Kurikulum TK Bunda Gemilang Pada Tahun ajaran 2021/2022 menggunakan kurikulum K-13 yang berorientasi pada Saintifik. Kurikulum TK Bunda Gemilang juga dijadikan sebagai patokan untuk melaksanakan pengukuran keberhasilan pencapaian tujuan, program dan keseluruhan kegiatan pembelajaran sekaligus sebagai tolok ukur untuk peningkatan dan perbaikan mutu satuan pendidikan secara bertahap dan berkesinambungan.

Dasar Operasional Penyusunan KTSP Kurikulum TK Bunda Gemilang juga dijadikan sebagai patokan untuk melaksanakan pengukuran keberhasilan pencapaian tujuan, program dan keseluruhan kegiatan pembelajaran sekaligus sebagai tolok ukur untuk peningkatan dan perbaikan mutu satuan pendidikan secara bertahap dan berkesinambungan. Dasar Operasional Penyusunan KTSP TK Bunda Gemilang, mengacu pada:

- a) Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- b) Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 60 Tahun 2013 Tentang Pengembangan Holistik-Integratif.
- c) Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan.
- d) Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia. Sebagai Pengganti Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.
- e) Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.

Tema semester satu yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di TK Bunda Gemilang yaitu Tema Diri Sendiri, Lingkunganku, Kebutuhanku, Binatang, dan Tanaman. Kurikulum KTSP TK Bunda Gemilang disusun disesuaikan dengan potensi sumber daya dan kemampuan nyata yang ada di lingkungan TK Bunda Gemilang dengan tetap mengakomodasi sosial dan budaya setempat yakni budaya (Sunda) dengan dialek bahasa Sunda yang khas, ditambah dengan bahasa yang diperkenalkan dengan berbagai bahasa seperti pengenalan bahasa Arab dan bahasa Inggris.

3) Analisis Karakter Peserta Didik (Siswa).

Analisis karakter siswa dilakukan dengan melakukan pengamatan terhadap proses belajar mengajar serta kegiatan wawancara kepada guru. Melalui hasil analisa tersebut, bisa diketahui bahwa siswa Taman Kanak-Kanak Bunda Gemilang memiliki karakter yang berbeda-beda. Secara umum siswa memiliki

karakter rasa ingin tahu yang kuat, aktif dan energik, unik, memiliki imajinasi dan fantasi yang kuat, dan memiliki sifat egosentris.

Berdasarkan analisis karakter tersebut, siswa cenderung tertarik terhadap media visual yang dipakai dalam pembelajaran, baik itu dari segi gambar maupun video jika dibandingkan dengan sistem pembelajaran yang dilakukan tanpa penggunaan media. Sehingga pengembangan media kamus dapat memberikan fasilitas kepada guru dan siswa agar proses pembelajaran aktif dan menyenangkan.

b. Tahap II Merancang Desain

Tahap selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti yaitu melakukan desain/merancang. Desain masih berupa konsep dan menjadi panduan dasar dalam proses pengembangan dan perancangan konsep dan perangkat. Media Kamus Multibahasa Gemilang yang peneliti coba kembangkan, memiliki kesamaan dengan Media Kamus Audiovisual Multibahasa sebelumnya, perbedaannya terletak pada tambahan menu utama berupa menu evaluasi dan permainan.

Media Kamus Multibahasa Gemilang ini merupakan kamus digital yang di dalamnya memuat empat bahasa yaitu, Bahasa Indonesia, Bahasa Arab, Bahasa Inggris, dan Bahasa Sunda. Materi utama terdiri dari 5 (lima) tema yaitu tema Diri Sendiri, Lingkunganku, Kebutuhanku, Binatang, dan Tanaman. Setiap tema memiliki 6 (enam) kosakata dengan 4 (empat) bahasa dan evaluasi.

Setelah menentukan tema dan kata, langkah selanjutnya adalah menentukan gambar yang akan digunakan dalam kamus. Gambar-gambar yang digunakan dalam kamus, peneliti ambil dari koleksi pribadi, hal ini dilakukan agar tidak terkena hak cipta orang lain. Gambar diambil dengan mencari objek nyata di sekitar lingkungan sekolah. Agar tampilan gambar di dalam kamus terlihat nyata sehingga siswa dapat belajar bahasa disertai gambar yang kongkret. Setelah menentukan gambar, langkah selanjutnya adalah menentukan suara yang digunakan dalam kamus. Peneliti menggunakan suara asli anak-anak

c. Tahap III Pengembangan Produk

Pada tahap pengembangan produk, mulai dikembangkan desain visual, pemilihan gambar, pemilihan warna, jenis dan ukuran huruf. Untuk desain tampilan, warna yang dipilih adalah warna pelangi karena warna tersebut terkesan ceria. Jenis dan ukuran huruf pada isi materi menggunakan huruf Arial berukuran 18 dan 20.

Tahap selanjutnya yang dilakukan adalah mengembangkan *storyboard*. *Storyboard* ini dibuat berdasarkan langkah yang dikembangkan pada tahap sebelumnya. *Storyboard* digunakan sebagai panduan agar materi pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan spesifikasi/tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Langkah selanjutnya adalah memasukkan semua materi pembelajaran sesuai dengan *storyboard* yang sudah dikembangkan pada tahapan sebelumnya. Setelah dilakukan rancangan seperti yang diuraikan di atas, maka tahap berikutnya adalah melakukan produksi Kamus Multibahasa Gemilang.

Perangkat lunak (*Software Development*) yang digunakan dalam aplikasi Kamus Multibahasa Gemilang ini menggunakan Website 2 Apk Builder Pro., desain UI/UX menggunakan Ispring Suite 10 *Full*, dan untuk pemrograman bahasa menggunakan Java untuk *Backend* dan XML untuk bagian *frontend*. Langkah berikutnya yaitu memvalidasi hasil produk kepada para ahli.

Peneliti melakukan tiga jenis validasi produk yaitu validasi materi, desain pembelajaran, dan media. Kegiatan validasi dilakukan oleh ahli materi, desain pembelajaran dan ahli media. Hasil yang diperoleh dari validasi akan diambil sebagai acuan untuk kegiatan revisi tahap I untuk pengembangan produk. Revisi desain/revisi I ini diambil jika sudah melakukan kegiatan validasi yang akan dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Revisi/perbaikan tahap II akan dilaksanakan pada revisi desain yang lebih dari satu kali.

Pada proses pengembangan media ini, peneliti melakukan perancangan instrumen untuk melakukan penilaian dengan penyusunan instrumen penilaian serta angket untuk menilai produk yang berisi isian skor untuk ahli materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media.

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Kegiatan selanjutnya yang akan dilakukan adalah tahap implementasi yang dilakukan melalui tahapan sebagai berikut: (a) Uji Coba *One-to-One* pada langkah awal yang dilakukan dalam skala yang dibatasi yaitu dengan menguji dua subjek berdasarkan level pada perbedaan kemampuan; (b) Uji Coba Kelompok Kecil yang dilakukan terhadap 10 hingga 20 siswa yang mana pemilihannya diacak; (c) Uji Coba Lapangan berupa uji coba kelayakan yang merupakan langkah terakhir uji coba yang dilaksanakan pada penelitian ini. Pada tahap uji coba lapangan dilakukan dengan cara mengambil subjek sekelompok siswa beranggotakan sekitar 20 orang untuk mewakili target pengujicobaan pengembangan media. Pada langkah ini, media diuji cobakan pada 20 siswa. Banyaknya siswa dalam 1 kelas telah mewakili subjek yang telah diharapkan.

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan langkah terakhir dalam model pengembangan ADDIE. Pada tahap ini, didapat data tentang evaluasi terhadap media Kamus Multibahasa Gemilang yang digunakan. Evaluasi ini dilakukan guna mengukur seberapa tinggi tingkat ketercapaian efektivitas dan kelayakan dari tujuan dikembangkannya produk ini.

B. TEKNIK ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian pengembangan ini digunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif.

1. Analisis Data Kualitatif

Teknik analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil *review* ahli materi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media. Data atau informasi yang diperoleh kemudian dikumpulkan, diidentifikasi dan dikelompokkan sesuai dengan klasifikasi penilaian dan jawaban pada kuesioner. Data dan informasi dari para ahli didapat dengan menggunakan instrumen dalam bentuk skala nilai dan saran perbaikan (Djaali & Pudji, 2008).

Penghitungan data dari setiap komponen dilakukan dengan menggunakan skor rata-rata dengan rumus : $\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$

Dimana : $\bar{x}$ = skor rata-rata komponen
 $\sum x$ = total skor rata-rata indikator
 n = banyak soal

Untuk menginterpretasikan nilai tersebut, digunakan interpretasi sesuai Permendikbud No. 104 Tahun 2014. Interpretasi dapat dilihat pada tabel 2.1.

Tabel 2.1 Kualifikasi Skala Penilaian Instrumen *Review* Ahli

INTERVAL NILAI	HASIL KONVERSI	PREDIKAT	INTERPRETASI
96-100	4,00	A	Sangat baik
91-95	3,66	A-	
85-90	3,33	B+	Baik
80-84	3,00	B	
75-79	2,66	B-	
70-74	2,33	C+	Cukup
65-69	2,00	C	
60-64	1,66	C-	
55-59	1,33	D+	Kurang
≤ 54	1,00	D	

2. Teknik Analisis Data Kuantitatif

Untuk menguji efektivitas produk yang dikembangkan peneliti menggunakan uji *normalized gain score* dengan melakukan analisis hasil *pre test* dan *post tes*. *Normalized gain* atau *N-gain score* bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan suatu metode atau perlakuan tertentu dalam penelitian *one group pretest posttest design*.

Dalam praktiknya, peneliti memberikan *instrument* tes kepada siswa sebelum dan sesudah penggunaan produk (kamus). Nilai siswa yang diperoleh kemudian dikumpulkan, diidentifikasi dan dikelompokkan sesuai dengan klasifikasi penilaian. Selanjutnya data tersebut diproses dengan jumlah yang diharapkan sehingga diperoleh persentase atau dapat ditulis dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{Skor perolehan} \times 100}{\text{skor yang diharapkan}}$$

Tabel 2.2 Kriteria Interpretasi Skor

Presentase Pencapaian	Skala Nilai	Interpretasi	Nilai
0 – 39 %	1	Belum Berkembang	BB
40 – 59 %	2	Mulai Berkembang	MB
60 – 79 %	3	Berkembang Sesuai Harapan	BSH
80 – 100 %	4	Berkembang Sangat Baik	BSB

Tabel 2.3 Rubrik Penilaian Kemampuan Bahasa Anak

Bahasa	Tema	Kosakata					
		1	2	3	4	5	6
Bahasa Indonesia	Diri sendiri						
	Kebutuhanku						
	Lingkungkanku						
	Tanaman						
	Binatang						
Bahasa Inggris	Diri sendiri						
	Kebutuhanku						
	Lingkungkanku						
	Tanaman						
	Binatang						

Bahasa Arab	Diri sendiri						
	Kebutuhanku						
	Lingkungkanku						
	Tanaman						
	Binatang						
Bahasa Sunda	Diri sendiri						
	Kebutuhanku						
	Lingkungkanku						
	Tanaman						
	Binatang						

Selanjutnya dilakukan Uji N-gain. Uji N-gain score dilakukan dengan cara menghitung selisih antara nilai *pre test* dan nilai *post test*. Dengan menghitung selisih antara nilai *pre test* dan nilai *post test* atau *gain score* tersebut dapat diketahui apakah penggunaan suatu metode tertentu dapat dikatakan efektif atau tidak (Raharjo, 2016). Adapun N-gain dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

$$N\ Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Kategorisasi penilaian nilai N-Gain Score dapat ditentukan berdasarkan nilai N-Gain yang diperoleh. Adapun pembagian kategori perolehan N-Gain dapat mengacu pada tabel di bawah ini:

Tabel 2.4 Pembagian Skor N-Gain

Persentase (%)	Tafsiran
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sementara itu pembagian kategori perolehan *N-Gain* dalam bentuk persen (%) dapat mengacu pada tabel di bawah ini:

Tabel 2.5 Kategorisasi Tafsiran Efektivitas *N-Gain*

Persentase (%)	Tafsiran
<40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
55 – 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

Sumber: Hakke, R. R. 1999

BAB
3

KAJIAN TEORI

A. MEDIA PEMBELAJARAN

Kata media berasal dari bahasa latin yakni *Medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Azhari, 2015). Media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan (Mahnun, 2012).

Pengertian pembelajaran dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah proses, cara menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Menurut Prawiladilaga dan Siregar mengemukakan bahwa pembelajaran adalah upaya menciptakan kondisi dengan sengaja agar tujuan pembelajaran dapat dipermudah (*facilited*) pencapaiannya. Kunandar mendefinisikan pembelajaran sebagai proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadinya perubahan perilaku ke arah lebih baik.

Istilah media pembelajaran memiliki beberapa pengertian. Gerlach dan Ely misalnya, memberikan pengertian media secara luas dan secara sempit. Adapun secara luas yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah setiap orang, materi atau peristiwa yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Bertolak dari pengertian tersebut media tidak hanya berupa benda tetapi juga dapat berupa manusia dan peristiwa pembelajaran. Guru, buku teks, dan lingkungan sekolah dapat menjadi media. Adapun pengertian secara sempit yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah sarana *non* personal (bukan manusia) yang digunakan oleh guru yang memegang peranan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan. Dengan demikian pengertian tersebut cenderung menganggap wujud media adalah alat-alat grafis, foto grafis atau elektronik

untuk menangkap, menyusun kembali informasi visual atau verbal (Rosyidi, 2009).

Media pembelajaran menurut (Surayya, 2012) yaitu alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi (Falahudin, 2014). Media pembelajaran secara keseluruhan adalah suatu alat maupun bahan yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber belajar.

Pengertian lain dikemukakan oleh Gagne dan Briggs. Mereka mengemukakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang diantaranya terdiri atas buku, tape *recorder*, kaset, video kamera, video rekorder, film, *slide*, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran adalah proses merancang, membuat dan menyempurnakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang mengandung maksud-maksud pengajaran dari pengirim dalam hal ini guru ke penerima (siswa) sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar lebih efektif dan efisien agar tujuan pembelajaran tercapai dengan sempurna (Arsyad, 1997).

Di dalam proses belajar mengajar penggunaan media memiliki fungsi yang sangat penting. Secara umum fungsi media adalah sebagai penyalur pesan. Selain itu juga membangkitkan rasa ingin tahu dan minat, membangkitkan motivasi dan rangsangan serta dapat mempengaruhi psikologis siswa. Penggunaan media juga dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman, menyajikan materi/data dengan menarik, memudahkan menafsirkan data dan memadatkan informasi (Rosyidi, 2009).

Levied and Lentz berpendapat bahwa media pembelajaran khususnya media visual memiliki empat fungsi, yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris. Fungsi atensi adalah media visual dapat menarik atau mengarahkan perhatian siswa agar dapat berkonsentrasi pada isi pembelajaran yang terkandung dalam media visual. Fungsi afektif yaitu media visual dapat digunakan untuk menciptakan rasa senang atau kenikmatan siswa terhadap isi pembelajaran. Fungsi kognitif adalah media visual dapat mempermudah siswa dalam memahami pesan atau informasi yang disampaikan dalam pembelajaran. Sedangkan dalam fungsi kompensatoris

adalah media visual dapat mengakomodasi siswa lemah dalam menerima isi pembelajaran (Rumainur, 2019).

Media berdasarkan cara penyampaian dan penerimaannya terbagi menjadi tiga, yaitu media audio, media visual dan media audio visual. Media audio atau media dengar adalah media yang dapat menyampaikan pesan melalui suara-suara atau bunyi yang diperdengarkan. Media ini sangat mengandalkan kemampuan pendengaran dari para penggunanya. Unsur suara ini memiliki komponen bahasa, musik, dan *sound effect* yang dapat dikombinasikan untuk menguatkan isi pesan. Media Audio juga merupakan media yang sangat fleksibel, relatif murah, praktis dan singkat serta mudah dibawa, oleh karena itu para guru dan orang tua dapat menggunakan media ini sebagai alat atau fasilitas penunjang perkembangan bahasa anak.

B. BLENDED LEARNING

Istilah *blended learning* sering digunakan, tetapi terdapat ambiguitas tentang apa yang dimaksud dengan *blended learning*. *Blended learning* telah menjadi istilah umum. *Blended learning* memiliki banyak arti, penting bagi para peneliti dan praktisi untuk dengan hati-hati menjelaskan apa arti *blended learning* (Hrastinski, 2019).

Blended learning (*b-learning* atau *hybrid learning*) terdiri atas kombinasi *e-learning* dan pendekatan pendidikan *face to face*. Kombinasi yang dimaksud dapat berupa gabungan beberapa macam teknologi pengajaran, misalnya video, CD-ROM, film, atau internet dengan pengajaran tatap muka (*face to face*) yang dilakukan oleh pengajar.

Blended learning dipergunakan untuk mendeskripsikan suatu situasi pembelajaran yang menggabungkan beberapa metode penyampaian yang bertujuan untuk memberikan pengalaman yang paling efektif dan efisien. Menurut Graham menyatakan bahwa *blended learning* adalah; a) definisi yang mengkombinasikan berbagai modalitas media pembelajaran; b) definisi yang mengkombinasikan berbagai metode pembelajaran, teori belajar, dan dimensi pengajaran; c) definisi yang mengombinasikan antara pembelajaran tatap muka dan *daring* (Purwaningsih dan Pujiyanto, 2009).

Blended learning merupakan metode pembelajaran yang memadukan pertemuan tatap muka dengan materi *online* secara harmonis. Perpaduan antara pembelajaran konvensional dimana pendidik dan peserta didik bertemu langsung dan bertemu secara *online* yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Model pembelajaran *blended learning* dilakukan dengan kehadiran pengajar dan dengan komunikasi elektronik. Kehadiran pengajar dapat dilakukan bergantian antara fisik dan virtual. Beberapa pertemuan kelas dilakukan dengan pertemuan fisik (dalam ruang kelas tradisional yaitu tatap

muka langsung) dan pertemuan lainnya dilakukan secara maya (Tabunan, 2020).

Adapun bentuk lain dari *blended learning* adalah pertemuan virtual antara pendidik dan peserta didik, yang mana keduanya berada pada lokasi yang berbeda, namun saling memberi *feedback*, bertanya, dan menjawab. *Blended learning* adalah sebuah kemudahan pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, dan gaya pembelajaran, memperkenalkan berbagai pilihan media dialog antara fasilitator dengan orang yang mendapatkan pengajaran. *Blended learning* juga merupakan kombinasi pengajaran langsung (*face to face*) dan pembelajaran *online*, tapi lebih daripada itu sebagai elemen dari implementasi sosial (Dwiyogo, 2019).

Blended learning mendasari sisi yang kuat dari pendidikan yang biasa dilakukan tanpa memanfaatkan komputer dan pendidikan berbasis komputer sebagai ganti dari salah satu di antaranya. Tujuan dari *blended learning* adalah untuk mengkombinasikan pengalaman terbaik dari pembelajaran tatap muka di kelas dengan pengalaman terbaik dari pembelajaran *online* agar tercipta pengalaman pembelajaran yang paling efektif dan efisien dengan mengkombinasikan lingkungan belajar yang berbeda dengan mengambil kelebihan dari masing-masing. *Blended learning* mengacu pada penggabungan perangkat *e-learning* dan teknik dengan metode pembelajaran tatap muka. Lima kunci elemen penting dari proses *blended learning*, Tufan (2009) :

- a. Kejadian Langsung : sinkron, pembelajaran dipimpin, dimana mahasiswa berpartisipasi dalam waktu yang sama seperti dalam “kelas virtual”.
- b. Pembelajaran Mandiri : pengalaman belajar dimana mahasiswa melengkapi secara individual, sesuai dengan kecepatan dan waktunya sendiri, seperti interaktif, berbasis internet atau *training* CD-ROM.
- c. Kolaborasi : lingkungan dimana mahasiswa berkomunikasi satu sama lain, seperti email, diskusi berantai, dan obrolan *online* (*online chat*).
- d. Asesmen : ukuran pengetahuan mahasiswa. Pra-asesmen bisa mengukur sebelum kejadian yang dialami sendiri atau kejadian langsung, untuk mendeterminasikan pengetahuan utama, dan pasca-asesmen untuk mengukur transfer pengetahuan.
- e. Materi Pendukung Penampilan: materi referensi yang meningkatkan ingatan dan transfer pembelajaran, termasuk *download* PDA, dan referensi yang bisa dicetak, ringkasan, dan bantuan pekerjaan.

C. BAHAN AJAR

a. Pengertian Bahan Ajar

Belajar merupakan aktivitas yang penting bagi seluruh manusia, kehidupan yang dijalani setiap manusia senantiasa mengalami perubahan, perubahan tersebut tidak bisa sempurna tanpa didukung dengan pengalaman yang dapat berupa pembelajaran, pelatihan dan proses belajar.

Belajar memiliki empat prinsip penting, yaitu: 1) Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku akibat pengalaman atau Latihan yang dilakukan secara sadar, 2) perubahan dalam belajar bersifat *relative* menetap, 3) belajar merupakan perubahan tingkah laku yang bersifat positif dan memberikan manfaat sebagai individu, 4) belajar merupakan perubahan yang terarah dalam mencapai tujuan tertentu. (Arief, 2017:124)

Bahan ajar adalah seperangkat materi pelajaran yang mengacu pada kurikulum yang digunakan dalam rangka mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditentukan (Lestari, 2013). Bahan ajar berguna membantu pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Bagi pendidik, bahan ajar digunakan untuk mengarahkan semua aktivitasnya dan yang seharusnya diajarkan kepada siswa dalam proses pembelajaran. Sedangkan bagi siswa akan dijadikan sebagai pedoman yang seharusnya dipelajari selama proses pembelajaran. Bahan ajar dapat berfungsi dalam pembelajaran individu yang dapat digunakan untuk menyusun dan mengawasi proses pemerolehan informasi peserta didik.

Bahan ajar yang berkualitas dapat menghasilkan siswa yang berkualitas, karena siswa mengkonsumsi bahan ajar yang berkualitas. Bahan ajar yang baik harus memenuhi beberapa kriteria (Daryanto, 2013):

- 1) Substansi yang dibahas harus mencakup sosok tubuh dari kompetensi atau subkompetensi yang relevan dengan profil kemampuan tamatan.
- 2) Substansi yang dibahas harus benar, lengkap dan aktual, meliputi konsep fakta, prosedur, istilah dan notasi serta disusun berdasarkan hierarki/step penguasaan kompetensi.
- 3) Tingkat keterbacaan, baik dari segi kesulitan bahasa maupun substansi harus sesuai dengan tingkat kemampuan pembelajaran.
- 4) Sistematika penyusunan bahan ajar harus jelas, runtut, lengkap dan mudah dipahami

b. Bahan Ajar Kamus Audiovisual Multibahasa

1) Pengertian Kamus

Kata kamus diserap dari bahasa Arab *qamus* (قاموس), dengan bentuk jamaknya *qawamis*. Kata Arab itu sendiri berasal dari kata Yunani *Ωκεανός* (*okeanos*) yang berarti samudra. Sejarah kata itu jelas memperlihatkan makna

dasar yang terkandung dalam kata kamus, yaitu wadah pengetahuan, khususnya pengetahuan bahasa, yang tidak terhingga dalam dan luasnya.

Kamus adalah sejenis buku rujukan yang menerangkan makna kata. Fungsinya untuk membantu seseorang mengenal kata tersebut. Selain menerangkan makna kata, di dalam kamus juga terdapat cara pengucapan, asal usul kata, dan dilengkapi dengan contoh penggunaan kata tersebut. Secara etimologi kamus berasal dari kata *qamus* yang merupakan serapan dari bahasa Arab yang berarti 'bergerak mencari' atau 'menyelami'. 'Lautan' yang identik dengan laut yang sangat luas dan dalam terkandung dalam kata kamus yaitu merupakan penggambaran dari wadah ilmu pengetahuan yang tak terbatas jumlahnya (Chaer, 2007).

Kamus adalah buku referensi yang memuat daftar kata atau gabungan kata yang disusun berdasarkan urutan abjad dengan keterangan mengenai pelbagai segi maknanya dan penggunaannya dalam bahasa (Kridalaksana, 2013). Kamus adalah alat penunjang yang berisikan kata-kata yang disusun berdasarkan urutan alfabetis yang diberikan makna, penggunaannya, serta cara mengejanya (Tarigan, 1989).

Berdasarkan para pendapat ahli tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa pengertian kamus adalah buku referensi atau alat penunjang yang disusun berdasarkan abjad yang berfungsi memberikan informasi tentang makna kata, cara pelafalan, dan cara penggunaannya.

2) Cara Penyusunan Kamus

Penyusunan kamus dilakukan melalui beberapa tahap. Penyusunan kamus terbagi dalam beberapa tahap, yaitu : (1) Perancangan kamus; (2) Pembinaan data korpus; (3) Pengisian dan pengabjadan data; (4) Pengolahan data; dan (5) Pemberian makna (Chaer, 2007). Adapun penjelasan dari masing-masing tahap adalah sebagai berikut :

- a) Perancangan Kamus, tahap perancangan kamus merupakan tahap awal yang harus dilakukan ketika membuat suatu kamus. Hal ini dikarenakan dalam tahap ini mencakup penentuan tujuan pembuatan kamus dan pendekatan kerja. Langkah selanjutnya setelah kedua tahap itu matang adalah mulai menghimpun unsur-unsur yang digunakan seperti modal, komputer, sumber daya manusia, juga peralatan lain yang dibutuhkan.
- b) Pembinaan data korpus, tahap kedua setelah perancangan kamus adalah pembinaan data korpus. Dalam tahap ini biasanya penyusun membaca referensi sebanyak-banyaknya untuk mengumpulkan kata-kata asli yang digunakan oleh masyarakat tertentu. Setelah kata-kata tersebut terkumpul, kemudian yang perlu dilakukan adalah mengurutkan sesuai abjad

- c) Pengabjadan data, tahap ketiga adalah tahap pengabjadan data. Kosakata yang telah didapatkan diurutkan sesuai abjad. Hal ini dilakukan agar kata-kata dapat tersusun secara sistematis dan memudahkan pengguna untuk mencari kata yang diinginkan
- d) Pengolahan data, setelah melalui tahap pengumpulan dan pengabjadan, maka dalam tahap ini kata-kata tersebut dianalisis. Pada tahap penganalisisan ini menghasilkan klasifikasi kata berupa kata-kata lewah (tidak perlu), kata-kata baru, kata-kata neologisme (kata baru namun jarang digunakan) dan kata yang mengalami perubahan makna. Setelah diketahui klasifikasi kata tersebut, kata yang berkategori kata lewah tidak diikutsertakan dalam tahap penyusunan kamus berikutnya
- e) Pemberian Makna, pemberian makna merupakan tahap terakhir dalam penyusunan data yang ada dalam kamus. Pada tahap ini setiap kata yang telah melalui proses di atas dijabarkan maknanya. Pemberian makna ini diperbolehkan merujuk pada referensi yang sudah ada seperti kamus, daftar istilah, dan referensi lain yang masih relevan.

D. KEMAMPUAN BAHASA ANAK USIA 5-6 TAHUN

a. Kemampuan Bahasa

Menurut Gardner Kemampuan bahasa atau kompetensi bahasa adalah bagian dari kecerdasan majemuk yang ada dalam diri setiap manusia. Kecerdasan sebagai bagian dari manusia memiliki peranan penting untuk membantu setiap individu belajar di dalam kehidupannya. Kecerdasan sendiri memiliki berbagai macam pengertian sejalan dengan waktu (Gatot, 2018).

Salah satu bidang pengembangan dalam pertumbuhan kemampuan dasar di Taman Kanak-Kanak adalah pengembangan bahasa. Bahasa memungkinkan anak untuk menerjemahkan pengalaman kedalam simbol-simbol yang digunakan untuk berkomunikasi dan berpikir. Maka dari itu bahasa adalah alat untuk berpikir, mengekspresikan diri dan berkomunikasi. Keterampilan bahasa juga penting dalam rangka pembentukan konsep, informasi, dan pemecahan masalah. Melalui bahasa pula kita dapat memahami komunikasi pikiran dan perasaan (Susanto, 2011).

Menurut Mulyasa, bahasa merupakan alat komunikasi dan kemampuan untuk mengekspresikan apa yang dialami dan dipikirkan, serta untuk menangkap pesan dari lawan bicara. Menurut Yusuf bahasa merupakan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain (Puspita, 2020).

Bahasa merupakan sistem tanda bunyi yang disepakati untuk dipergunakan oleh para anggota kelompok masyarakat tertentu dalam bekerja sama, berkomunikasi, dan mengidentifikasi diri. Jadi, bahasa adalah alat komunikasi antara anggota masyarakat berupa simbol atau bunyi yang

dihasilkan oleh alat ucap manusia. Bahasa menjadi salah satu potensi yang perlu dikembangkan sejak usia dini (Lubis, 2018).

Gardner mengungkapkan bahwa bahasa menjadi salah satu bagian dari teori kecerdasan majemuk yang merupakan kemampuan untuk berpikir dalam bentuk kata-kata dan menggunakan bahasa untuk mengekspresikan dan menghargai makna yang kompleks. Melalui bahasa, anak dapat menerima, menyampaikan informasi dan dapat mengembangkan kemampuan bergaul (*social skill*) dengan orang lain.

Kemampuan berbahasa merupakan aspek penting yang perlu dikuasai anak, tapi tidak semua anak mampu menguasai ini. Aspek ini harus dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini dan diarahkan agar anak mampu menggunakan dan mengekspresikan pemikirannya dengan menggunakan kata-kata yang tepat. Pengembangan bahasa pada anak usia dini lebih menekankan pada urutan mendengar, berbicara kemudian baru ke tahapan membaca dan menulis.

Di dalam kamus bahasa Indonesia, kemampuan berasal dari kata “mampu” yang berarti kuasa (bisa, sanggup, melakukan sesuatu, dapat, mempunyai harta berlebihan). Kemampuan adalah suatu kesanggupan dalam melakukan sesuatu. Seseorang dikatakan mampu apabila ia tidak melakukan sesuatu yang harus ia lakukan.

Adapun menurut Akhmat Sudrajat, *ability* adalah menghubungkan kemampuan dengan kata kecakapan. Setiap individu memiliki kecakapan yang berbeda-beda dalam melakukan suatu tindakan. Kecakapan ini mempengaruhi potensi yang ada dalam diri individu tersebut. Proses pembelajaran yang mengharuskan siswa mengoptimalkan segala kecakapan yang dimiliki.

Dalam Kamus Lengkap Bahasa Indonesia, kemampuan berasal dari kata mampu yang berarti (1) kuasa (bisa, sanggup) melakukan sesuatu dan (2) berada. Kemampuan sendiri mempunyai arti kesanggupan, kecakapan, kekuatan, kekayaan. Sedangkan kemampuan menurut bahasa berarti kemampuan seseorang menggunakan bahasa yang memadai dilihat dari sistem bahasa, antara lain mencakup sopan santun, memahami giliran dalam bercakap-cakap (Alwi, 2002).

Pengertian bahasa menurut Santrock ialah suatu bentuk komunikasi lisan, tertulis, atau isyarat yang berdasarkan pada suatu sistem dari simbol-simbol. Bahasa terdiri dari kata-kata yang digunakan oleh masyarakat beserta aturan-aturan untuk menyusun berbagai variasi dan mengkombinasikannya.

Bahasa dapat didefinisikan sebagai sarana komunikasi, baik itu lisan, tulisan atau isyarat dengan menyimbolkan pikiran dan perasaan untuk menyampaikan makna kepada orang lain. Salah satu bentuk komunikasi yang paling efektif adalah bicara, karena penggunaannya paling luas dan paling

penting. Bicara adalah bentuk bahasa yang menggunakan artikulasi atau kata-kata yang digunakan untuk menyampaikan maksud. Dalam bahasan ini, kita menggunakan kata bahasa yang mencakup bicara di dalamnya (Aisyah dkk, 2007).

Bahasa adalah kemampuan untuk mengekspresikan apa yang dialami dan dipikirkan oleh anak dan kemampuan untuk menangkap pesan dari lawan bicara, dengan berbahasa anak dapat berkomunikasi dan bersosialisasi dengan anak lainnya. Bahasa juga dapat mengembangkan kemampuan kreativitas melalui kegiatan mendongeng, menceritakan kembali kisah yang telah didengarkan, berbagi pengalaman, sosiodrama atau mengarang cerita dan puisi (Mulyasa, 2014). Sriyanti mengemukakan bahasa merupakan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain, sebagai alat untuk menyampaikan pikiran dan perasaan, yang dinyatakan dalam bentuk lambang atau simbol.

Bahasa merupakan suatu bentuk komunikasi yang memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Bahasa diperlukan untuk berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis. Bahasa menjadikan seseorang mampu mendeskripsikan peristiwa di masa lalu dan merencanakan masa depan. Dengan bahasa pula seseorang dapat mewariskan informasi dari satu generasi ke generasi berikutnya dan menciptakan suatu warisan budaya yang kaya (Santrock, 2007).

Bahasa pada hakikatnya adalah ucapan, pikiran, dan perasaan manusia secara teratur, yang mempergunakan bunyi sebagai alatnya (Depdiknas, 2005). Sementara itu menurut Harun Rasyid & Suratno (2009: 126) bahasa merupakan struktur dan makna yang bebas dari penggunaannya, sebagai tanda yang menyimpulkan suatu tujuan. Sedangkan bahasa menurut kamus besar Bahasa Indonesia (Alwi, 2002) bahasa berarti sistem lambang bunyi yang arbitrer, yang digunakan oleh semua orang atau anggota masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri dalam bentuk percakapan yang baik, tingkah laku yang baik, sopan santun yang baik.

Menurut Gatot dan Dodyansyah, anak usia dini harus dioptimalkan perkembangan bahasa khususnya literasi yaitu mendengar, berbicara, membaca, dan menulis dengan metode yang menyenangkan (Gatot dan Dodyansyah, 2018).

b. Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini adalah anak yang berusia 0 hingga 6 tahun yang melewati masa bayi, masa batita dan masa prasekolah. Pada setiap

masa yang dilalui oleh anak usia dini akan menunjukkan perkembangan masing-masing yang berbeda antara masa bayi, masa batita dan masa prasekolah.

Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Pada masa ini stimulasi seluruh aspek perkembangan memiliki peran penting untuk tugas perkembangan selanjutnya.

Anak usia dini menurut *National Association For The Education Of Young Children* (NAEYC) dalam Dadan Suryana adalah anak yang dalam rentang usia baru lahir sampai dengan usia 8 tahun. Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun dalam Undang-undang Sisdiknas tahun 2003 dalam (Kesowo, 2003), dan menurut para pakar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) berada pada rentang usia 0-8 tahun (Aisy dan Adzani, 2019).

Menurut Yuliani, anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pembinaan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya atau setara dengan pendidikan Sekolah Dasar (SD) (Ariyanti, 2016).

Masa anak usia dini merupakan masa keemasan atau sering disebut *Golden Age*. Pada masa ini otak anak mengalami perkembangan paling cepat sepanjang sejarah kehidupannya. Hal ini berlangsung pada saat anak dalam kandungan hingga usia dini, yaitu usia nol sampai enam tahun. Namun, masa bayi dalam kandungan hingga lahir, sampai usia empat tahun adalah masa-masa yang paling menentukan. Periode ini, otak anak sedang mengalami pertumbuhan yang sangat pesat. Oleh karena itu memberikan perhatian lebih terhadap anak di usia dini merupakan keniscayaan. Wujud perhatian di antaranya dengan memberikan pendidikan baik langsung dari orang tuanya sendiri maupun melalui lembaga pendidikan anak usia dini (Ariyanti, 2016).

Oleh sebab itu perkembangan pada masa awal ini akan menjadi penentu bagi perkembangan selanjutnya. Keberhasilan dalam menjalankan tugas perkembangan pada suatu masa akan menentukan keberhasilan pada masa perkembangan berikutnya. Cross berpendapat ada beberapa karakteristik anak usia dini, yaitu (Puspita, 2020) :

1) Bersifat egosentris.

Anak memandang dunia luar dari pandangannya sendiri, sesuai dengan pengetahuan dan pemahamannya sendiri dibatasi oleh perasaan dan pikirannya yang masih sempit. Bersifat unik. Masing-masing anak berbeda satu sama lain. Anak memiliki bawaan, minat, kapabilitas, dan latar belakang kehidupan masing-masing. Meskipun terdapat pola urutan umum

dalam perkembangan anak yang dapat diprediksi, pola perkembangan dan belajarnya tetap memiliki perbedaan satu sama lain. Mengekspresikan perilakunya secara spontan. Perilaku yang ditampilkan anak umumnya relatif asli/tidak ditutup-tutupi.

2) Bersifat aktif dan energik.

Anak suka melakukan berbagai aktivitas. Selama terjaga dari tidur anak tidak pernah berhenti dari beraktivitas, tak pernah lelah, dan jarang bosan. Apalagi bila anak dihadapkan pada suatu kejadian baru dan menantang. Memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal. Karakteristik perilaku seperti ini menonjol di usia 4-5 tahun. Anak pada usia ini banyak memperhatikan, membicarakan, serta mempertanyakan berbagai hal yang sempat dilihat.

3) Bersifat eksploratif dan berjiwa petualang

Terdorong rasa ingin tahu yang kuat, anak sangat suka menjelajah, mencoba, dan mempelajari hal baru, senang membongkar alat-alat mainan yang baru dibelinya.

4) Kaya dengan fantasi

Anak senang dengan hal-hal yang bersifat imajinatif. Ia dapat bercerita melebihi pengalaman-pengalaman aktualnya atau bertanya tentang hal-hal yang gaib sekalipun.

5) Masih mudah frustrasi

Secara umum, seorang anak masih mudah menangis, atau mudah marah bila keinginannya tidak terpenuhi. Hal ini berkaitan dengan egosentrisnya yang masih kuat, sifat spontanitasnya yang tinggi, serta empatinya yang relatif terbatas.

6) Kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu

Anak belum memiliki pertimbangan yang matang termasuk hal-hal yang membahayakan. Ini mengimplikasikan perlunya lingkungan perkembangan dan belajar yang aman bagi anak sehingga anak dapat terhindar dari kondisi-kondisi yang membahayakan.

7) Memiliki daya perhatian yang pendek

Anak berkecenderungan memiliki perhatian yang pendek, kecuali pada hal-hal intrinsik yang menyenangkan. Ia masih sulit untuk duduk dan memperhatikan sesuatu untuk jangka waktu yang lama.

8) Semakin berminat terhadap teman

Ia mulai menunjukkan kemampuan untuk bekerja sama dan berhubungan dengan teman-temannya. Ia memiliki penguasaan sejumlah perbendaharaan kata yang cukup untuk berkomunikasi dengan orang lain.

Menurut Ahmad Susanto, aspek perkembangan anak usia dini yaitu (Susanto, 2011) :

a) Perkembangan Fisik

Perkembangan fisik merupakan hal yang menjadi dasar bagi kemajuan perkembangan berikutnya. Ketika fisik berkembang dengan baik memungkinkan anak untuk dapat lebih mengembangkan keterampilan fisiknya, dan eksplorasi lingkungannya dengan tanpa bantuan dari orang lain. Perkembangan fisik anak ditandai juga dengan berkembangnya motorik, baik motorik halus maupun kasar.

Proporsi tubuh anak berubah secara dramatis, seperti pada anak usia tiga tahun, rata-rata tinggi anak sekitar 80-90 cm dan beratnya sekitar 10-13 kg. Adapun usia dini ini sudah mencapai 75% dari orang dewasa, sedangkan pada umur enam tahun mencapai 90%. Perkembangan fisik anak tidak terlepas dari asupan makanan yang bergizi, sehingga setiap tahapan perkembangan fisik anak tidak terganggu dan berjalan sesuai dengan umur yang ada.

b) Perkembangan Inteligensi

Intelegensi bukanlah suatu yang bersifat kebendaan, melainkan suatu fisik ilmiah untuk mendeskripsikan perilaku individu yang berkaitan dengan kemampuan intelektual. Dalam mengartikan intelegensi (kecerdasan) ini para ahli mempunyai pengertian yang beragam.

Deskripsi perkembangan fungsi-fungsi kognitif secara kuantitatif dapat dikembangkan dari hasil laporan berbagai studi pengukuran dengan menggunakan tes intelegensi sebagai alat ukurnya yang dilakukan secara *longitudual* terhadap sekelompok subjek dari dan sampai ke tingkat usia tertentu secara *tes-retest* yang alat ukurnya disusun sekuensial (*Standfort Revision Benet Test*).

c) Perkembangan Bahasa

Bahasa yang dimiliki oleh anak adalah bahasa yang telah dimiliki dari hasil pengolahan dan telah berkembang. Anak telah banyak memperoleh masukan dan pengetahuan tentang bahasa ini dari lingkungan, baik lingkungan keluarga, masyarakat, juga lingkungan pergaulan teman sebaya, yang berkembang di dalam keluarga atau bahasa ibu.

Banyak tahap perkembangan bahasa yang harus dilewati dan tentu saja dengan banyak latihan serta pengalaman. Dan, yang terpenting, bagaimana lingkungan memberikan dukungan dan stimulasi sewaktu masa kanak-kanak mereka, sehingga mereka bisa semahir sekarang ini.

d) Perkembangan Sosial

Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral dan tradisi, meleburkan diri menjadi satu kesatuan dan saling berkomunikasi dan bekerja sama.

Perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh proses perlakuan atau bimbingan orang tua terhadap anak dalam berbagai aspek kehidupan sosial, atau norma-norma kehidupan bermasyarakat serta mendorong dan memberikan contoh kepada anaknya bagaimana menerapkan norma-norma ini dalam kehidupan sehari-hari. Proses bimbingan orang tua lazim disebut sosialisasi.

e) Perkembangan Moral

Moral berasal dari kata latin *mos (moris)*, yang berarti adat istiadat, kebiasaan, peraturan/nilai, atau tata cara kehidupan. Adapun moralitas merupakan kemauan untuk menerima dan melakukan peraturan nilai-nilai dan prinsip moral. Nilai-nilai moral ini seperti seruan untuk berbuat baik kepada orang lain, memelihara ketertiban dan keamanan, memelihara kebersihan dan memelihara hak orang lain, larangan berjudi, mencuri, berzina, membunuh dan meminum minuman keras (khamar). Seseorang dapat dikatakan bermoral, apabila tingkah lakunya sesuai dengan nilai-nilai moral yang dijunjung tinggi oleh kelompok sosialnya.

c. Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun

Nurbiana mengemukakan bahwa perkembangan bahasa berhubungan dengan perkembangan kognitif. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan bahasa anak usia dini. Berdasarkan fase perkembangan kognitif, anak tersebut berada dalam fase operasional. Fungsi simbolis untuk berkembang pesat. Fungsi simbolis berkaitan dengan kemampuan anak untuk membayangkan tentang suatu benda atau objek lainnya. Bahasa adalah salah satu aspek perkembangan yang harus dikembangkan pada anak usia dini 4-5 tahun karena bahasa merupakan media komunikasi anak agar dapat menjadi bagian dari kelompok sosialnya. Bahasa dapat berbentuk gambar, lisan, tulisan, isyarat. Kemampuan berbahasa meliputi kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Perkembangan kemampuan berbahasa anak nantinya juga akan mempermudah kita dalam mengenali emosi anak itu sendiri. Jika kita sudah mengenali emosi anak maka kita dengan mudah menanggapi emosi tersebut. Bahasa merupakan sesuatu yang menakjubkan. Bahasa merupakan salah satu prestasi tertinggi yang dicapai manusia. Meskipun beberapa hewan

memiliki semacam sistem komunikasi, namun hanya manusia yang mengembangkan dalam bentuk verbal atau lisan, atau ucapan lisan (Islamiyati, 2020)

Gatot dan Dodyansyah menyimpulkan bahwa tahap perkembangan kemampuan bahasa anak, yaitu: (a) Tahap pemahaman dimana anak mengenali bahasa melalui *gesture* yang diberikan kepadanya saat bayi, (b) Tahap pengembangan kosakata, dimana anak mulai memahami makna semantik dan pengucapan sebuah kata, penambahan kosakata bertambah dibantu orang tua bersifat eksternal, (c) Tahap pembentukan kalimat dimana anak pada usia sekolah PAUD belajar membentuk kalimat sederhana dari tunggal sampai berbentuk S-P-O sederhana dan belajar sintaks yang membentuk gramatika sebuah kalimat. Pada usia ini anak juga akan belajar bahasa secara egosentris, dan (d) Tahap pengucapan, tahap ini menunjukkan anak sudah mampu berpikir secara internal dan menunjukkannya dalam kalimat-kalimat serta belajar menggunakan bahasa secara pragmatis sesuai dengan kebutuhan dan aturan yang umum digunakan masyarakat (Gatot dan Dodyansyah, 2018).

Dalam perkembangan bahasanya, anak usia 4-5 tahun sudah dapat memahami konsep spasial dan posisi, memahami kalimat kompleks, sudah aktif menggunakan sekitar 200-300 kata, mulai mendefinisikan kata, dapat mendeskripsikan membuat sesuatu seperti menggambar, mewarnai, dan menempel dapat menjawab pertanyaan dengan kata mengapa, apa, siapa. Perkembangan bahasa anak dapat mencapai optimal sesuai tahap perkembangan. Anak perlu dilatih kemampuan bahasanya salah satunya kemampuan berbicara secara terus menerus dengan tujuan membuat anak dapat berpikir kosakata yang banyak, sehingga dalam menyampaikan sesuatu anak tidak mengalami kesulitan (Elizabeth, 2009).

Karakteristik bahasa anak yang berfungsi mempengaruhi mitra tutur untuk melakukan apa yang dianjurkan penutur, tentu saja banyak dilakukan di sebuah lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Di kelompok usia dini, tentu saja ada beberapa strategi dalam bertutur yang dilakukan oleh pendidik agar perintahnya mudah dipahami oleh anak didiknya. Usia dini/prasekolah merupakan kesempatan emas bagi anak untuk belajar. Oleh karenanya, kesempatan ini dimanfaatkan sebaik-baiknya untuk pembelajaran anak karena rasa ingin tahu yang tinggi pada masa ini (Robingantini dan Zakiah, 2019).

Tujuan pengembangan bahasa anak usia dini sebagai berikut : (a) Menyayangi, mendengarkan, menyimak, menggunakan bahasa, lisan, dan lebih siap dalam bermain dan belajarnya; (b) Mendengar dengan kesenangan dan merespons cerita, lagu, irama, dan sajak-sajak dan memperbaiki sendiri; (c) Menyelidiki dan mencoba dengan suara-suara, kata-kata, dan teks; (d)

Mendukung dan mendengarkan cerita dengan penuh perhatian; (e) Memperluas kosakata mereka, meneliti arti dan suara kata-kata baru; dan (f) Mendengar dan berkata, ciri dan suara akhir dalam kata-kata (Susanto, 2011).

Menurut Jamaris kemampuan berbahasa anak dari usia 5-6 Tahun mempunyai karakteristik sebagai berikut (Robingatin dan Zakiyah, 2019) :

- a) Lebih dari 2.500 kosakata sudah dapat diucapkan.
- b) Kosakata yang sudah dapat diucapkan anak meliputi rasa, bau, keindahan, warna, ukuran, suhu, perbedaan, bentuk, kecepatan, jarak, perbandingan, dan permukaan (kasar-halus).
- c) Dapat menjadi pendengar yang baik.
- d) Dalam suatu percakapan anak telah mau berpartisipasi yang ditandai dengan kemampuan anak mendengarkan orang lain ketika berbicara dan dapat merespon atau menanggapi pembicaraan tersebut.
- e) Percakapan yang dilakukan mengungkapkan pendapatnya tentang apa yang telah dilakukan oleh dirinya dan juga orang lain serta dapat melakukan menulis, membaca, mengekspresikan diri, dan berpuisi.

Bahasa sebagai salah satu aspek yang harus dikembangkan dalam pelayanan pendidikan anak usia dini, baik itu berupa Taman Kanak-Kanak, Kelompok Bermain, Taman Penitipan Anak, Pos PAUD, Satuan PAUD Sejenis (SPS) dan sejenisnya diarahkan agar anak mampu menggunakan dan mengekspresikan pemikirannya dengan menggunakan kata-kata. Pengembangan bahasa dapat dikatakan lebih diarahkan agar peserta didik dapat melakukan berbagai hal, misalnya: (1) mengolah kata secara komprehensif; (2) mengekspresikan kata-kata tersebut dalam bahasa tubuh (ucapan dan perbuatan) yang dapat dipahami oleh orang lain; (3) mengerti setiap kata, mengartikan, dan menyampaikannya secara utuh kepada orang lain; (4) berargumentasi, meyakinkan orang melalui kata-katanya sendiri.

Ketidakmampuan anak berkomunikasi secara baik karena keterbatasan kemampuan menangkap pembicaraan anak lain atau tidak mampu menjawab dengan benar. Selain itu, masalah perkembangan bahasa terkait dengan terbatasnya pembendaharaan kata anak dan gangguan artikulasi seperti sulit mengucapkan huruf r, sy, l, f, z, s, atau c. (dalam Uyu, Mubiar, 2011).

Kemampuan komunikatif anak-anak meliputi bahasa reseptif dan ekspresif. Bahasa reseptif merujuk kepada pemahaman anak mengenai kata-kata (simbol-simbol lisan) ketika kata tertentu digunakan, anak mengetahui kata itu merujuk ke apa atau menunjukkan apa. Bahasa ekspresif berkembang selama interaksi sosial dan ketika mekanisme ujaran mulai matang dan mulai bisa memegang kontrol dalam memproduksi bunyi-bunyi ujaran.

Menurut Owens bahwa perkembangan bahasa reseptif dan ekspresif sangat berkaitan erat. Meskipun para ahli linguistik dan pendidik perkembangan anak setuju bahwa bahasa reseptif mulai berkembang sebelum bahasa ekspresif, ada sedikit kesepakatan mengenai berapa lama perkembangan bahasa ekspresif ketinggalan di belakang perkembangan bahasa reseptif. Hubungan antara perkembangan bahasa reseptif dan ekspresif tampaknya termasuk dinamis, dipengaruhi oleh tingkat perkembangan anak secara spesifik dan aspek-aspek pengetahuan bahasa (Otto, 2015).

Perkembangan bahasa sebagai salah satu yang harus dimiliki anak, sesuai dengan tahapan usia dan karakteristik perkembangannya. Perkembangan adalah suatu perubahan yang berlangsung seumur hidup dan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berinteraksi seperti biologis, kognitif, dan sosio-emosional. Dengan bahasa, anak dapat mengkomunikasikan maksud, tujuan, pemikiran, maupun perasaannya pada orang lain. Anak usia Taman Kanak-Kanak berada dalam fase perkembangan bahasa secara ekspresif. Hal ini berarti bahwa anak telah dapat mengungkapkan keinginannya, penolakannya, maupun pendapatnya dengan menggunakan bahasa lisan. Bahasa lisan sudah dapat digunakan anak sebagai alat komunikasi.

Menurut Kurniawan dan Kaswati, ketika anak-anak mempelajari bahasa, mereka sedang mengembangkan lima aspek atau komponen yang berbeda. Masing-masing aspek ini merujuk kepada satu domain yang spesifik dalam pengetahuan bahasa, tetapi aspek-aspek ini tidak berkembang secara tertutup atau terisolasi dari masing-masing aspek lainnya. Di bawah ini beberapa aspek pengetahuan bahasa sebagai berikut (Puspita, 2020) :

a. Aspek Bunyi atau Fonetik

Pada usia prasekolah, kesadaran reseptif anak dan produksi bunyi yang berhubungan dengan bahasa hampir berkembang dengan baik. Sementara pola perkembangan bahasa secara umum telah diidentifikasi, banyak sekali pola lain yang ditentukan pada anak dengan usia yang hampir sama.

Aspek pengetahuan fonetik pada anak terjadi saat anak-anak berteriak mengatakan aturan bermain, misalnya, Rafa berteriak mengatakan “Naik prosotan!”. Ada hubungan yang konseptual antara satuan bunyi bahasa dengan satuan bahasa tulis. Disini bunyi-bunyi bahasa lisan yang keluar dari alat ucap Rafa sesungguhnya mengaktualisasikan bahasa tulis. Di sinilah fonetik sebagai pengetahuan bahasa beroperasi. Untuk itulah, bahasa lisan dan bahasa tulis mempunyai kesamaan konsepsinya, tetapi berbeda dalam aktualisasinya.

Menurut Otto ketika anak-anak berkata lisan atau mendengar lisan, maka sesungguhnya anak-anak sedang belajar bahwa bahasa lisan selalu melekat dalam sistem simbol bahasa. Dan anak-anak belajar pertama dan utama melalui bahasa lisan atau bunyi bahasa.

b. Aspek Kata atau Morfologis

Pada konteks sederhana, kata sering didefinisikan sebagai kumpulan atau kelompok huruf yang memiliki arti atau berpotensi memiliki kata. Susunan atau struktur kata-kata yang membangun suatu kalimat inilah yang disebut morfologi.

Menurut Otto mendefinisikan bahwa morfologi sebagai pengetahuan anak-anak terhadap struktur kata. Hal ini terjadi karena anak-anak dalam mengatakan atau mengemukakan gagasan dan keinginan satuan terkecilnya menggunakan kalimat (sintaksis) dan dalam sintaksis ini dibangun oleh hubungan atau struktur antar kata (morfologi).

c. Aspek Kalimat atau Sintaksis

Sedangkan aspek kalimat atau sintaksis dengan satuan kalimat yang dikatakan oleh anak-anak dalam suatu peristiwa. Selain struktur bahasa yang lengkap, kalimat atau sintaksis terkait dengan hubungan dan gabungan kata-kata untuk membentuk ekspresi yang memiliki informasi secara jelas. Setiap kalimat harus menekankan kejelasan informasi yang direspon oleh mitra bicaranya.

Selain struktur bahasa yang lengkap, menurut Otto kalimat atau sintaksis terkait hubungan dan gabungan kata-kata untuk membentuk ekspresi yang memiliki informasi secara jelas. Setiap kalimat harus menekankan kejelasan informasi yang akan direspon oleh mitra pembacanya.

d. Aspek Arti atau Semantik.

Aspek penting lain dalam bahasa yang harus diketahui dan diidentifikasi anak usia dini adalah semantik, yaitu sebuah kajian tentang arti dalam sebuah kata, yang oleh Ullmann disebut sebagai studi yang mengkaji arti dalam bentuk-bentuk kata. Apapun bentuk katanya, pasti setiap kata secara potensial akan merujuk pada arti yang faktual dan konseptual.

Menurut Otto dalam mengidentifikasi semantik sebagai penanaman arti sebuah kata yang merincikan konsep dan juga jaringan arti lain yang dirujuk. Misalnya, saat anak-anak menyebut suatu kata, contohnya, buku, rumah, dan bola, maka anak-anak akan menggabungkan kata itu dengan pengalamannya dalam mengenal benda-benda itu secara nyata. Jadi anak

mengenal bahasa (kata), maka yang dipahami oleh anak tidak hanya bahasa sebagai susunan huruf-huruf yang berbentuk kata, tetapi juga artinya.

e. Aspek Cara Pengucapan atau Pragmatik

Salah satu aspek penting dalam bahasa anak usia dini adalah cara pengucapan atau pragmatik. Pragmatika oleh Otto didefinisikan sebagai pengetahuan tentang keseluruhan maksud komunikasi anak-anak, bagaimana bahasa digunakan untuk memperoleh maksud tertentu, dan cara atau gaya yang digunakan anak dalam mengekspresikan maksud tersebut.

Untuk itu, pragmatika mencakup maksud pembicara, bentuk tertentu pengucapannya, dan antisipasi terhadap ujaran yang mungkin diutarakan oleh pendengarnya. Untuk itulah, mengajarkan bahasa pada anak tidak semata-mata pada pengenalan aspek-aspek dalam bahasa, tetapi juga aspek ekspresi, gaya, cara, dan teknik berbicara yang akan membekali anak-anak dalam berbicara yang baik dan menarik sehingga maksud dan tujuannya bisa dipahami dengan baik. Pada wilayah ini, aspek penting dalam bahasa anak adalah pragmatik, yaitu suatu kajian yang mencakup gaya dan cara anak-anak dalam mengekspresikan bahasa pada orang lain agar dipahami maksud keinginannya.

Berdasarkan Permendiknas No.58 tahun 2009 tentang standar pendidikan tingkat pencapaian perkembangan disusun berdasarkan kelompok usia. Tingkat pencapaian menggambarkan pertumbuhan dan perkembangan anak yang diharapkan pada rentang tertentu. Perkembangan bahasa anak dilihat dari aspek perkembangan adalah sebagai berikut (Sari, 2010) :

- 1) Pertama adalah aspek perkembangan menerima bahasa meliputi mengerti beberapa perintah secara bersamaan, mengulang kalimat yang lebih kompleks dalam judul cerita, memahami aturan yang berlaku di rumah maupun di sekolah.
- 2) Kedua adalah aspek mengungkapkan bahasa, meliputi menjawab pertanyaan yang lebih kompleks dalam judul cerita, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama, berkomunikasi secara lisan, mampu menjawab pertanyaan yang diajukan, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis.

Perkembangan bahasa anak usia dini, khususnya TK memiliki karakter tersendiri, Jamaris membagi perkembangan bahasa anak usia dini menjadi 2 yaitu (Susanto, 2011) :

- 1) Karakteristik kemampuan bahasa anak usia 4 tahun, terdiri dari :
 - a) Terjadi perkembangan yang cepat dalam kemampuan bahasa anak. Anak sudah dapat menggunakan kalimat dengan baik dan benar.
 - b) Telah menguasai 90% dari fonem dan sintaksi bahasa yang digunakan.
 - c) Dapat berpartisipasi dalam suatu percakapan. Anak sudah dapat mendengarkan orang lain berbicara dan menanggapi pembicaraan.
- 2) Karakteristik kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun yaitu :
 - a) Sudah dapat mengungkapkan lebih dari 2500 kosakata.
 - b) Lingkup kosakata yang dapat diungkapkan anak menyangkut warna.
 - c) Bentuk, suhu, bau, perbedaan, keindahan, rasa, ukuran, perbandingan jarak.
 - d) Anak usia 5-6 tahun dapat melakukan peran pendengar yang baik.
 - e) Perkembangan dan pengembangan anak usia dini dapat berpartisipasi dalam suatu percakapan, anak sudah dapat mendengarkan orang lain berbicara dan menanggapi pembicaraan tersebut.

Berikut ini beberapa metode pengembangan bahasa untuk anak usia dini sebagai berikut (Kurniawan dan Kasmianti, 2020) :

1. Metode Bercerita

Metode Bercerita merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan perbendaharaan kata yang dimiliki oleh anak, sehingga dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak. Dengan cerita anak dapat memperluas kosakata dan mengembangkan daya imajinasi, serta mengekspresikan kemampuan sosial emosional dan bahasa anak melalui interaksi dengan teman sebaya atau orang dewasa pada situasi bercerita. Selain itu bercerita juga dapat menumbuhkan minat baca anak, menumbuhkan imajinasi dan daya fantasi anak. Bercerita juga bisa menggunakan media alat peraga atau secara lisan.

2. Metode Bercakap-Cakap

Metode bercakap-cakap adalah suatu cara penyampaian bahan pengembangan bahasa yang dilaksanakan melalui bercakap-cakap dalam bentuk tanya jawab antara anak dengan guru atau anak dengan anak, yang dikomunikasikan secara lisan dan merupakan salah satu bentuk komunikasi antar pribadi, dimana satu dengan yang lainnya saling mewujudkan bahasa yang reseptif dan ekspresif dalam suatu dialog yang terjadi dalam situasi.

3. Metode Tanya Jawab dengan Anak

Tanya jawab dengan anak adalah kegiatan sederhana yang bisa dilakukan oleh orangtua atau guru dengan anak setiap saat. Fokusnya pada orang tua atau guru memberikan pertanyaan pada anak, dan memberikan kesempatan

pada anak untuk menjawabnya sehingga terbentuk kegiatan tanya jawab yang menyenangkan. Kegiatan tanya jawab ini akan memperkaya kosakata anak, melatih kecepatan berpikir, dan keberanian dalam berbicara. Kegiatan ini sangat sederhana, tetapi manfaatnya sangat banyak bagi pengembangan bahasa. Anak-anak yang sering diajak berinteraksi dan berkomunikasi dengan guru dan orang tua melalui kegiatan tanya jawab akan memiliki perkembangan bahasa yang baik. Anak-anak akan tumbuh dan berkembang dengan kemampuan dan keterampilan berbicara yang baik dan komunikatif.

4. Metode Pemberian Tugas

Menurut Djamarah, pengertian metode pemberian tugas adalah metode penyajian bahan dimana guru memberikan tugas tertentu agar peserta didik melakukan kegiatan belajar. Menurut Direktorat Dinas dalam Werkanis menyatakan bahwa metode pemberian tugas merupakan suatu cara mengajar dengan kegiatan perencanaan antara peserta didik dan guru mengenai suatu pokok bahasan yang harus diselesaikan oleh peserta didik dalam waktu yang telah disepakati.

E. DEFINISI KONSEPTUAL

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan definisi konseptual dalam penelitian ini adalah :

- a. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran atau segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar atau alat bantu yang digunakan untuk menunjang pelaksanaan proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang kemampuan berpikir siswa.
- b. *Blended learning* adalah sebuah kemudahan pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, dan gaya pembelajaran, memperkenalkan berbagai pilihan media dialog antara fasilitator dengan orang yang mendapat pengajaran. *Blended learning* juga sebagai sebuah kombinasi pengajaran langsung (*face-to-face*) dan pengajaran *online*, tapi lebih daripada itu sebagai elemen dari interaksi sosial
- c. Kamus merupakan sejenis buku rujukan yang menerangkan makna kata-kata. Kata kamus diserap dari bahasa Arab *qamus* (قاموس), dengan bentuk jamaknya *qawamis*.

F. DEFINISI OPERASIONAL

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan definisi konseptual dalam penelitian ini adalah :

- a. Media pembelajaran adalah alat-alat bantu berupa kamus multibahasa gemilang yang digunakan dalam proses pembelajaran bahasa untuk meningkatkan kemampuan kosakata anak usia dini di TK Bunda Gemilang.
- b. *Blended Learning* adalah pola pembelajaran campuran antara tatap muka di kelas dengan belajar *daring* di rumah didampingi oleh orang tua di rumah menggunakan media belajar berbasis digital seperti kamus multibahasa gemilang
- c. Kamus adalah media pembelajaran yang digunakan guru di TK Bunda Gemilang. Kamus yang dimaksud adalah Kamus Multibahasa Gemilang berbasis android yang digunakan oleh guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan secara *blended learning* di sekolah dan di rumah. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak khususnya kemampuan kosakata anak.

G. HASIL PENELITIAN YANG RELEVAN

Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *blended learning* sudah banyak dilakukan, di antaranya sebagai berikut :

- a. Hasil penelitian Efgivia dengan penelitiannya yang berjudul Pengaruh *Blended Learning* Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa dan Hasil Belajar Mahasiswa semester 4 Teknologi Pendidikan UIKA Bogor. Hasil penelitian menunjukkan : (1) terdapat perbedaan motivasi belajar antara siswa yang diajar pembelajaran *blended learning* dibandingkan siswa yang diajar pembelajaran konvensional; (2) Adanya peningkatan motivasi belajar siswa akibat penerapan pembelajaran *blended learning* dengan nilai dan ada peningkatan hasil belajar mahasiswa (Efgivia, 2019).
- b. Hasil penelitian Hamka dan Effendi dengan judul penelitian Pengembangan Media Pembelajaran *Blended Learning* Berbasis Edmodo Pada Mata Kuliah Fisika Dasar di Program Studi Pendidikan IPA. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *blended learning* berbasis edmodo pada mata kuliah fisika dasar di program studi pendidikan IPA, mengetahui kelayakan media pembelajaran *blended learning* berbasis edmodo, dan mengetahui respon mahasiswa dan dosen dalam menggunakan media pembelajaran *blended learning* berbasis edmodo. Berdasarkan pengujian kelayakan media dan materi yang dilakukan oleh 2 validator ahli materi dan 2 validator ahli media, diperoleh hasil penelitian bahwa media pembelajaran *blended learning* berbasis edmodo menurut

para ahli dinyatakan layak. Hasil validasi oleh ahli materi mendapat presentase rata-rata 86%, dan ahli media mendapat presentase rata-rata 85%. Media Pembelajaran *blended learning* berbasis edmodo berdasarkan hasil uji telaah pakar memperoleh presentase skor rata-rata 79%, hasil uji coba kelompok kecil diperoleh hasil presentase skor rata-rata 82%, dan hasil uji coba lapangan diperoleh presentase skor rata-rata sebesar 81%. Sehingga media pembelajaran *blended learning* berbasis edmodo ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan materi fisika dasar (Hamka & Effendi, 2019).

- c. Judul penelitian Pengembangan Kamus Bergambar Anak Dwibahasa (*Dayak Ma'anyan-Inggris*). Dalam Pembelajaran Muatan Lokal menjelaskan bahwa anak-anak di usia dini memiliki potensi yang cukup besar untuk belajar bahasa. Untuk meningkatkan penguatan keterampilan berbahasa, diperlukan alat penunjang lainnya berupa media, salah satunya kamus bergambar anak. Seiring perkembangan zaman yang semakin canggih, anak harus dibekali dengan rasa cinta dan memiliki kearifan lokal budaya daerahnya masing-masing. Salah satu upaya kecil yang peneliti lakukan adalah dengan menyusun kamus bergambar *biling Ma'anyan-Inggris*. Memiliki ciri khas bahasa daerah yaitu *Dayak ma'anyan* yang dipadukan dengan metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *research and development* (R&D) dimana hasil akhir dari penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan dan mengembangkan suatu produk. Kamus bergambar dwibahasa (*Dayak Ma'anyan-Inggris*) ini telah berhasil mengembangkan kategori layak berdasarkan penilaian ahli media mencapai skor rata-rata 4 dan ahli materi 4 yang berarti baik dan layak. Kamus Dwibahasa ini telah diujicobakan di beberapa TK di Kabupaten Barito Timur dan merupakan salah satu media pendukung dalam pembelajaran muatan lokal (Haryani & Yustha, 2021).

BAB
4

PEMBAHASAN

Pada Bab ini peneliti memaparkan dua bagian utama, yaitu Pengembangan Kamus Multibahasa Gemilang dan Hasil Analisis Uji Coba (Uji Kelayakan) Kamus Multibahasa Gemilang. Pada pengembangan produk diawali dengan memaparkan hasil analisis kebutuhan dan model draf pengembangan. Sementara itu, pada bagian Hasil Analisis Uji Coba Model (Uji Kelayakan) memaparkan pelaksanaan proses pengembangan, hasil uji telaah oleh pakar, uji satu satu dan uji kelompok kecil, serta uji lapangan.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Adiningsih dan Khasyar (2020), pada masa usia dini, anak memiliki potensi besar untuk mempelajari bahasa. Pembelajaran bahasa biasanya dipelajari anak-anak dalam pendidikan formal maupun nonformal. Pembelajaran bahasa yang menarik memerlukan media belajar yang mendukung. Salah satunya berupa aplikasi kamus visual multibahasa berbasis android. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi kamus visual multibahasa dapat digunakan dengan baik pada *smartphone* yang berbasis android dengan versi 4.0. Dalam implementasinya, kamus visual multibahasa berbasis android dapat meningkatkan capaian belajar siswa dalam penambahan kosakata dengan empat bahasa yang berbeda.

A. PENGEMBANGAN MODEL

1. Hasil Analisis Kebutuhan

Pengembangan Model Kamus Multibahasa Gemilang ini didasari atas kebutuhan yang ada di lapangan. Peneliti membagi analisis kebutuhan ke dalam 3 (tiga) aspek, yaitu analisis kebutuhan di lapangan secara umum, analisis kurikulum, dan analisis karakter siswa.

Hasil dari analisis kebutuhan di lapangan, selama pandemi Covid 19 guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran, terutama saat Belajar Dari Rumah (BDR) diterapkan di kabupaten Bogor. Pembelajaran di TK Bunda Gemilang dilakukan dengan pemberian tugas yang diambil oleh orang tua siswa di sekolah dan dikumpulkan setiap tiga hari sekali ke sekolah oleh orang tua, keluhan pun muncul dari orang tua siswa bahwa mereka mengalami kesulitan dalam mendampingi anak mereka saat belajar. Siswa mengeluhkan banyaknya tugas yang harus dikerjakan. Dalam pembelajaran bahasa, siswa mengalami kendala untuk menghafalkan kosakata baru karena orang tua siswa tidak mengerti bagaimana menyampaikan materi kepada anak mereka sehingga siswa mengalami keterlambatan dalam menambah jumlah perbendaharaan kata, hal ini menjadi kemunduran bagi siswa TK Bunda Gemilang dalam belajar bahasa.

Media pembelajaran memegang peranan yang penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran, dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh dua komponen utama yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua komponen ini saling berkaitan dan tidak bisa dipisahkan. Penggunaan dan pemilihan salah satu metode mengajar tertentu mempunyai konsekuensi pada penggunaan jenis media pembelajaran yang sesuai. Fungsi media dalam proses belajar mengajar yaitu untuk meningkatkan rangsangan peserta didik dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan hasil observasi penulis melihat potensi yang dimiliki oleh orang tua siswa dan kemauan yang dimiliki oleh guru-guru TK Bunda Gemilang bahwa seiring dengan berkembangnya teknologi informasi, saat ini sudah banyak orang tua siswa memiliki gawai/*smartphone* yang canggih sehingga dapat mempermudah dalam mengakses informasi dan aplikasi berbasis multimedia, salah satunya yaitu ditemukan bahwa belum tersedianya media pembelajaran digital berbasis android yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran terutama dengan menggunakan metode *blended learning*, dimana materi pembelajaran dapat dilakukan secara sinkronus dan asinkronus. Secara Sinkronus guru menyampaikan materi dengan menggunakan aplikasi WhatsApps video *call* dengan durasi interaksi selama 15 menit per siswa. Untuk kegiatan pembelajaran Asinkronus guru membutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat diakses oleh siswa baik secara *online* maupun *offline*. Pada kegiatan pembelajaran tatap muka, guru melakukan kunjungan ke rumah siswa dengan sistem *cluster* seizin orang tua siswa, mengingat himbauan pemerintah mengenai protokol kesehatan dimasa *pandemic* Covid 19.

Pada sisi lain ketersediaan fasilitas perangkat dan jaringan internet di lingkungan sekolah dan rumah cukup memadai dan mendukung kegiatan pembelajaran secara Sinkronus meskipun hanya dengan mengoptimalkan aplikasi WhatsApp berupa layanan video *call* yang dapat digunakan untuk 4 orang siswa. Selain itu, respon yang baik dari guru dan orang tua serta siswa yang sudah terbiasa menggunakan *smartphone* mendukung untuk dapat dilaksanakannya pembelajaran berbasis digital.

Hasil penelitian pendahuluan yang diperoleh dari lapangan melalui penyebaran angket kepada guru dan orang tua siswa, diperoleh hasil sebagai berikut :

- a. Pertama, peneliti melakukan penyebaran angket kepada guru. Penyebaran angket dilakukan untuk mengetahui sumber belajar, sarana dan prasarana pembelajaran yang tersedia, metode pembelajaran yang dilakukan di TK Bunda Gemilang, serta ketersediaan fasilitas yang dimiliki sekolah untuk melakukan pembelajaran menggunakan metode *blended learning*.
- b. Kedua, peneliti mencari informasi pada kegiatan analisis kebutuhan dengan membagikan kuesioner kepada orang tua. Penyebaran angket dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kesiapan dan peran orang tua dalam mendampingi anak-anak belajar di rumah dengan menggunakan *smartphone*. Secara umum orang tua setuju dengan adanya media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan sesuai perkembangan ilmu teknologi serta siap mendampingi anak-anak belajar menggunakan *smartphone*. Hasil analisis kurikulum ditemukan bahwa kurikulum yang saat ini digunakan pada siswa anak usia dini di Taman Kanak-Kanak Bunda Gemilang adalah KTSP. Tujuan analisis terhadap kurikulum yang dilakukan peneliti adalah untuk menyesuaikan isi materi dalam media Kamus Multibahasa Gemilang terhadap kurikulum yang ditetapkan di Taman Kanak-Kanak Bunda Gemilang sehingga media ini dalam pengembangannya telah disesuaikan berdasarkan pada apa yang dibutuhkan.

Hasil analisis karakter siswa menunjukkan bahwa siswa Taman Kanak-Kanak Bunda Gemilang memiliki tingkat akademik yang berbeda-beda. Dalam kegiatan pembelajaran, siswa Taman Kanak-Kanak Bunda Gemilang cenderung tertarik terhadap media visual yang dipakai dalam pembelajaran, baik itu dari segi gambar maupun video jika dibandingkan dengan sistem pembelajaran yang dilakukan tanpa penggunaan media. Sehingga pengembangan media kamus dapat memberikan fasilitas kepada guru dan siswa agar proses pembelajaran aktif dan menyenangkan.

Kesimpulan dari hasil analisis kebutuhan adalah adanya kebutuhan untuk menyediakan media pembelajaran yang dapat membantu guru dan siswa

mengatasi masalah belajar pada masa pandemi Covid-19, juga untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata anak usia dini sekaligus mendorong kemandirian dan memotivasi siswa agar lebih giat belajar.

2. Model Draf 1

Langkah-langkah yang dilakukan dalam pengembangan Kamus Visual Multibahasa Gemilang adalah sebagai berikut :

a. Menyiapkan Rancangan Materi Kamus Multibahasa Gemilang

Pengembangan materi Kamus Multibahasa Gemilang, dilakukan dengan cara menentukan materi yang sesuai dengan kurikulum yang digunakan saat ini. Dengan adanya pengembangan materi diharapkan dapat memberi dampak positif terhadap kemajuan belajar siswa. Rancangan materi Kamus Multibahasa Gemilang, mengambil materi yang disesuaikan dengan RPPH dalam satu semester dengan menentukan 5 (lima) tema yaitu, tema diri sendiri, kebutuhanku, lingkunganku, tanaman, dan binatang. Contoh RPPH dengan tema Tubuhku dapat dilihat pada lampiran. Tema dan subtema yang dirancang dapat dilihat pada Tabel 4.1

Tabel 4.1 Rancangan Materi Kamus Multibahasa Gemilang

Urutan Tema	Tema	Subtema
Tema 1	Diri Sendiri	Tubuhku
Tema 2	Kebutuhanku	Makanan dan Minuman Sehat
Tema 3	Lingkunganku	Lingkungan Keluarga
Tema 4	Tanaman	Tanaman Obat
Tema 5	Binatang	Binatang Berkaki Empat

Rancangan materi Kamus Multibahasa Gemilang, pada tema diri sendiri, subtemanya adalah tubuhku. Materi ini mengenalkan bagian-bagian tubuh yang harus diketahui oleh siswa, di antaranya bagian kepala, rambut, mata, hidung, mulut, telinga, tangan, dan kaki.

Pada tema kebutuhanku, subtemanya adalah makanan dan minuman sehat. Materi ini mengenalkan makanan dan minuman sehat yang harus dikonsumsi oleh tubuh, di antaranya nasi, tempe, telur, wortel, pisang, dan susu.

Pada tema lingkunganku, subtemanya adalah lingkungan keluarga. Materi ini mengenalkan nama-nama dalam silsilah keluarga inti, seperti ayah, ibu, kakek, nenek, kakak, dan adik. Pada tema tanaman, subtemanya adalah tanaman obat. Materi ini mengenalkan jenis-jenis tanaman yang bermanfaat

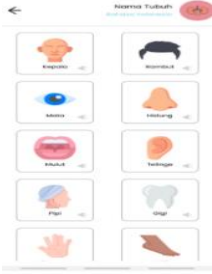
dan bisa digunakan sebagai obat herbal, seperti jahe, kunyit, sereh, lengkuas, kencur, dan lidah buaya.

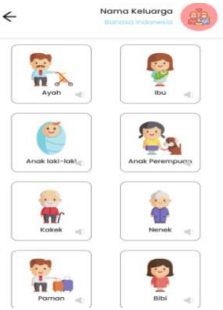
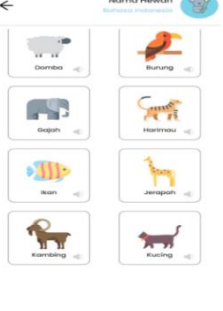
Pada tema binatang, subtemanya adalah binatang berkaki empat. Materi ini mengenalkan jenis-jenis binatang berkaki empat, seperti kambing, domba, kerbau, sapi, kucing, dan anjing.

b. Mengembangkan Materi Kamus Multibahasa Gemilang

Setelah rancangan materi disusun ke dalam tema dan subtema, langkah selanjutnya adalah mengembangkan materi tersebut ke dalam bentuk visual. Pengembangan materi seperti diperlihatkan oleh tabel 4.2

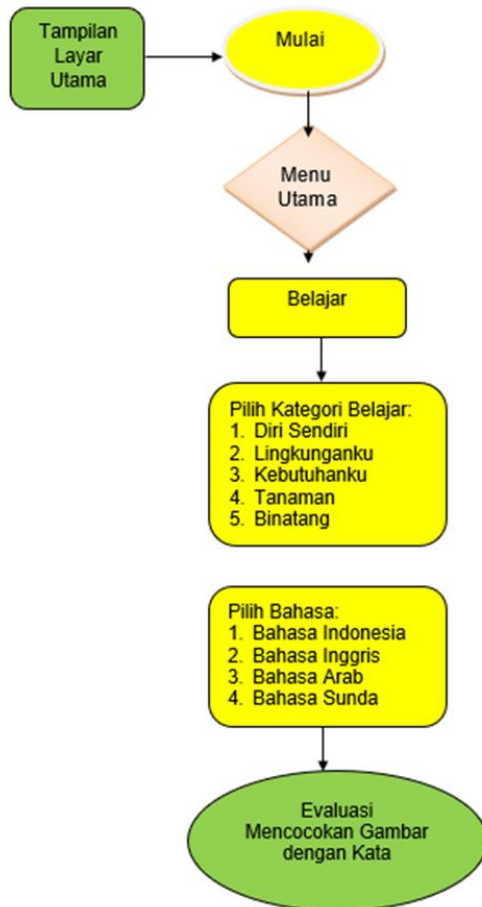
Tabel 4.2 Pengembangan Kamus Multibahasa Gemilang

No	Tema	Subtema	Tampilan Kamus	
			Sebelum	Sesudah
1	Diri Sendiri	Tubuhku: Kepala Rambut Mata Hidung Mulut Telinga Tangan Kaki		
2	Kebutuhanku	Makanan dan Minuman Sehat: Nasi Tempe Telur Wortel Pisang Susu		

3	Lingkungkanku	Lingkungan Keluarga Ayah Ibu Kakek Nenek Kakak Adik		
4	Tanaman	Tanaman Obat: Jahe Kunyit Sereh Lengkuas Kencur Lidah Buaya		
5	Binatang	Binatang Berkaki Empat: Kambing Domba Kerbau Sapi Kucing Anjing		

c. Mengembangkan *Flowchart*

Flowchart adalah peta tempat di mana perjalanan proses pembelajaran dimulai dan berakhir. *Flowchart* dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pengembangan kamus Multibahasa Gemilang, adapun *flowchart* yang dikembangkan adalah sebagai berikut :



Gambar 4.1 Flowchart Kamus Multibahasa Gemilang

d. Mengembangkan *Storyboard*

Pada tahap ini dikembangkan *storyboard* rancangan kamus untuk memudahkan dalam mengembangkan Kamus Multibahasa Gemilang. *Storyboard* digunakan sebagai panduan agar materi yang dikembangkan sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan. *Storyboard* membantu memastikan materi kamus yang dikembangkan sesuai dengan spesifikasi atau alur yang benar. Untuk melihat salah satu contoh *storyboard* dengan tema Tubuhku lebih lengkap terdapat pada lampiran.

3. Model Final



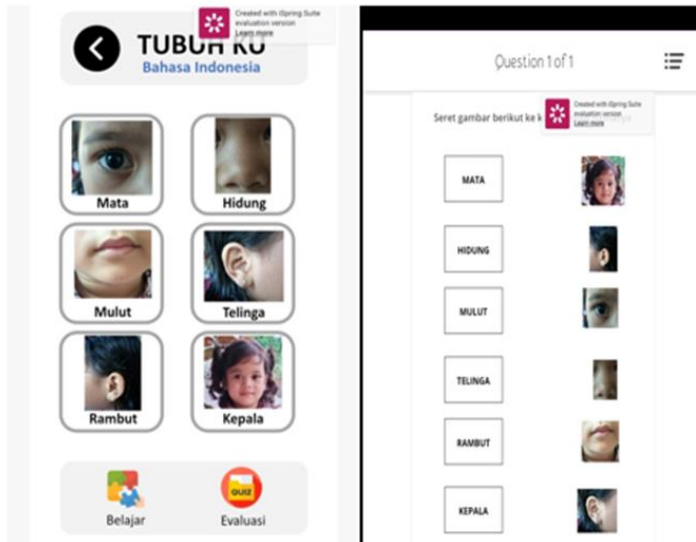
Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama

Setelah menyiapkan rancangan materi kamus Multibahasa Gemilang, kemudian dilakukan pengembangan materi, pengembangan *flowchart* dan pengembangan *storyboard*, langkah selanjutnya setelah semua tahapan tersebut adalah membuat draf kamus Multibahasa Gemilang. Model final yang disusun, mulai dari tampilan menu awal, kegiatan belajar, dan evaluasi dapat dilihat pada Gambar 4.2.

Pada tampilan menu awal, disajikan lima tema utama pembelajaran dengan ikon yang menarik. Tema meliputi tema diri sendiri, lingkunganku, kebutuhanku, tanaman, dan binatang. Selain itu pada tampilan menu awal, terdapat dua ikon tombol yaitu tombol untuk memulai belajar dan tombol evaluasi.

Pada tampilan kegiatan belajar, disajikan gambar sesuai dengan tema dan subtema. Contohnya pada tema diri sendiri dengan subtema tubuhku. Pada tampilan kegiatan belajar, gambar yang ditampilkan yaitu gambar mata, hidung, telinga, mulut, rambut, dan kepala disertai tulisan dan suara.

Pada tampilan menu evaluasi, disajikan latihan berupa mencocokkan gambar dengan kata yang tepat. Caranya dengan menarik gambar ke dalam kolom kata yang tepat. Seperti diperlihatkan pada Gambar 4.3 berikut ini :



Gambar 4.3 Tampilan Menu Utama

B. HASIL ANALISIS UJI COBA MODEL (UJI KELAYAKAN)

Sebelum produk Kamus Visual Multibahasa Gemilang ini diimplementasikan kepada siswa, produk terlebih dahulu direview oleh para ahli, yakni ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan masukan serta saran perbaikan terhadap produk yang dikembangkan sehingga dapat diperoleh hasil yang maksimal terhadap pengembangan produk Kamus Visual Multibahasa Gemilang. Adapun hasil *review* dari para ahli adalah sebagai berikut :

1. Hasil *Review* Ahli Materi

Review produk yang dilakukan oleh ahli materi dimaksudkan untuk menilai materi pembelajaran pada Kamus Visual Multibahasa Gemilang. Aspek yang dinilai pada materi pembelajaran meliputi aspek pembelajaran, aspek materi, dan aspek bahasa. Masukan dan penilaian ahli materi ditampilkan dalam pada Tabel 4.3 berikut:

Tabel 4.3 Penilaian Ahli Materi

I. Aspek Pembelajaran		
No	Indikator	Skor
1	Kesesuaian tujuan pembelajaran	90
2	Kesesuaian metode yang digunakan dengan tujuan pembelajaran	90

3	Kesesuaian tugas atau latihan yang disediakan dengan tujuan pembelajaran	90
4	Kesesuaian uraian materi dengan tujuan pembelajaran	90
5	Penyampaian uraian materi yang disajikan dalam pembelajaran mudah dipahami siswa	90
6	Kesimpulan dan rangkuman dalam pembelajaran disampaikan secara jelas	80
7	Evaluasi yang disajikan lengkap	90
Rata-rata Penilaian untuk Aspek Pembelajaran		88.6

II. Aspek Materi

No	Indikator	Skor
1	Relevansi materi yang disajikan dengan tujuan pembelajaran	90
2	Kedalaman materi pembelajaran yang disampaikan untuk mencapai tujuan	75
3	Keakuratan materi pembelajaran yang disampaikan untuk mencapai tujuan	80
4	Kesesuaian materi yang disampaikan dengan tujuan pembelajaran	90
5	Kesesuaian contoh yang digunakan dengan materi	90
6	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	90
7	Kesesuaian soal latihan dengan tujuan pembelajaran	80
8	Kelengkapan komponen pembelajaran yang disediakan	75
9	Kecukupan materi untuk mencapai tujuan pembelajaran	70
10	Kemuktahiran materi yang disajikan dalam pembelajaran	90
11	Referensi yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis jaringan	80
Rata-rata Penilaian untuk Aspek Materi		82.7

III. Aspek Bahasa

No	Indikator	Skor
1	Kesesuaian ejaan yang digunakan dalam materi pembelajaran berbasis jaringan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	80
2	Ketepatan penggunaan bahasa pada materi pembelajaran berbasis jaringan	80

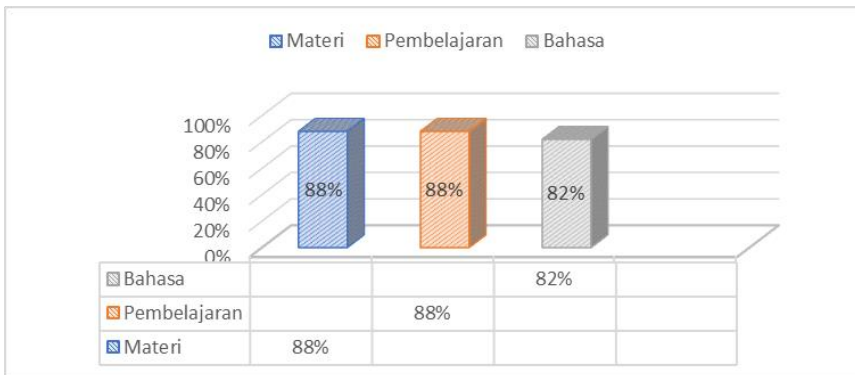
3	Kesesuaian gaya bahasa yang digunakan dengan siswa	80
4	Kemudahan redaksi pada materi pembelajaran berbasis jaringan	90
5	Tingkat keterbacaan materi pembelajaran	80
Rata-rata Penilaian untuk Aspek Bahasa		82
Rata-rata Penilaian		84,4

Adapun melalui telaah ahli materi tersebut diperoleh saran untuk perbaikan seperti diperlihatkan pada Tabel 4.4.

Tabel 4.4 Saran Perbaikan dari Ahli Materi

No.	Saran	Tindakan
1	Secara umum, aplikasi ini sudah bagus dan dapat menambah referensi anak untuk belajar bahasa asing, hanya saja ada catatan yang sebaiknya dilakukan untuk perbaikan agar kebermanfaatannya dapat maksimal dan tepat.	Merevisi kamus sesuai catatan yang diberikan
2	Ejaan waktu membacakan kata bahasa asing dibetulkan supaya lebih tepat ejaannya, misal, cara mengucapkan kata eye dan lain-lain (yang saya lebih pahami kebetulan bahasa Inggris, dimana banyak yang tidak tepat pengucapan katanya). Karena aplikasi ini akan menjadi media belajar bagi anak, dengan contoh pengejaan kata yang tidak tepat dapat berdampak buruk bagi anak yang akan mempelajari dan lalu mengikutinya.	Memeriksa kembali seluruh tema dan memperbaiki suara atau pengucapan yang dirasa kurang tepat
3	Jumlah kata contohnya sangat sedikit (6 buah), untuk istilah sebagai kamus sebaiknya ditambahkan sesuai dengan tema dan kompetensi anak usia 5-6 tahun.	Meninjau kembali tema dan kompetensi anak usia 5-6 tahun
4	Pada indikator untuk aspek bahasa, kesesuaian ejaan yang digunakan dalam materi pembelajaran berbasis jaringan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar, sebaiknya bukan hanya "bahasa" saja, karena di media tersebut ada bahasa lain (bahasa Inggris dan bahasa Arab)	Meninjau kembali kesesuaian ejaan pada Kamus Multibahasa Gemilang

Setelah dilakukan perbaikan atas masukan dari ahli materi pembelajaran, selanjutnya dibuat hasil rekapitulasi terhadap penilaian ahli materi pembelajaran yang di dalamnya meliputi aspek pembelajaran, materi, dan bahasa. Rekapitulasi *review* ahli materi pembelajaran ditampilkan dalam grafik berikut ini:



Grafik 4.1 Grafik Rekapitulasi Ahli Materi

Berdasarkan grafik diatas, hasil uji ahli materi untuk aspek materi diperoleh presentase sebesar 88%, aspek pembelajaran 88% dan aspek bahasa 82%. Sehingga diperoleh hasil rata-rata uji materi sebesar 84,3. yang berarti “Baik”. Artinya dalam aspek materi produk yang dikembangkan layak digunakan untuk penelitian. Hasil penghitungan lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran.

2. Hasil *Review* Ahli Media

Review produk yang dilakukan oleh ahli media dimaksudkan untuk menilai aspek kelayakan media yang digunakan pada Kamus Multibahasa Gemilang. Penilaian ahli media ditampilkan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 4.5 Penilaian Ahli Media Untuk Tampilan Media

Aspek	No	Indikator	Skor
Tampilan Media	1	Tampilan tata letak bahan pembelajaran	80
	2	Keserasian warna pada background, header, maupun komponen lain	80
	3	Kemenarikan grafis seperti layout, warna, typografi	90
	4	Keterbacaan teks pada media pembelajaran berbasis jaringan	80
	5	Relevansi grafis yang digunakan dengan tema media pembelajaran berbasis jaringan	90
	6	Kemudahan navigasi pada media pembelajaran berbasis jaringan	80
	7	Daya dukung grafis terhadap konten, struktur dan navigasi	70
TOTAL			570
Rata-rata			81,4

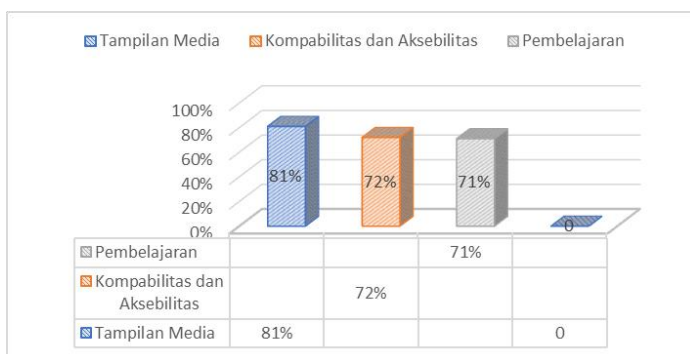
Tabel 4.6 Penilaian Ahli Media Untuk Kompatibilitas dan Aksesibilitas Program

Aspek	No	Indikator	Skor
Kompatibilitas dan Aksesibilitas Program	1	Kemudahan aksesibilitas navigasi dalam media dan antar media, kemudahan akses komponen web	80
	2	Kapasitas loading media	90
	3	Kecukupan tools yang disediakan untuk memenuhi kebutuhan belajar	70
	4	Kemudahan pencarian data atau materi yang dikendaki	70
	5	Ketepatan penggunaan hyperlink pada media pembelajaran berbasis jaringan	80
	6	Ketersediaan fitur obrolan / chat untuk mengatasi kesulitan sasaran	60
	7	Ketersediaan fitur pencarian untuk membantu pencarian bahan, sumber atau referensi lain	60
	8	Ketersediaan feedback untuk membantu sasaran	70
	9	Ketersediaan fitur chat dan forum yang dapat dimanfaatkan oleh sasaran	60
	10	Tingkat kecepatan unggah dan unduh konten	80
TOTAL			720
Rata-rata			72

Tabel 4.7 Penilaian Ahli Media Untuk Aspek Pembelajaran

Aspek	No	Indikator	Skor
Pembelajaran	1	Kejelasan rumusan tujuan pembelajaran berbasis jaringan	80
	2	Kelengkapan penjelasan singkat pada pendahuluan	70
	3	Kemampuan media dalam memberikan motivasi untuk sasaran	60
	4	Kesesuaian antara tugas atau latihan yang disediakan dengan tujuan pembelajaran	80
	5	Kejelasan kesimpulan atau rangkuman yang disajikan	70
	6	Kesesuaian metode yang digunakan dengan tujuan pembelajaran	70
	7	Kesesuaian media pembelajaran berbasis jaringan dengan karakteristik sasaran	70
	8	Kecukupan waktu untuk mendalami materi yang terdapat dalam media pembelajaran berbasis jaringan	70
	9	Daya dukung grafis terhadap konten, struktur dan navigasi terhadap pembelajaran	70
TOTAL			640
Rata-rata			71,1

Setelah dilakukan perbaikan atas masukan dari ahli media, selanjutnya dibuat hasil rekapitulasi terhadap penilaian ahli media yang di dalamnya meliputi aspek tampilan media, aspek kompatibilitas dan aksesibilitas program, dan aspek pembelajaran. Rekapitulasi *review* ahli media ditampilkan dalam grafik berikut ini :



Grafik 4.2 Rekapitulasi Ahli Media

Berdasarkan grafik diatas, hasil uji ahli media untuk aspek materi diperoleh presentase sebesar 88%, aspek tampilan media 81% dan aspek kompatibilitas dan aksesibilitas 72%, aspek pembelajaran sebesar 71% Sehingga diperoleh hasil nilai rata-rata 71,8 yang berarti “Baik”. Artinya dalam aspek media produk yang dikembangkan layak digunakan untuk penelitian.

3. Hasil Review Ahli Desain Pembelajaran

Review produk yang dilakukan oleh ahli desain pembelajaran dimaksudkan untuk menilai aspek kelayakan desain pembelajaran yang digunakan pada Kamus Multibahasa Gemilang. Penilaian ahli desain pembelajaran ditampilkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.8 Penilaian Ahli Desain Untuk Aspek Pembelajaran

Aspek	No	Indikator	Skor
Pembelajaran	1	Kejelasan rumusan tujuan pembelajaran berbasis jaringan	70
	2	Kelengkapan penjelasan singkat pada pendahuluan	60
	3	Kemampuan media dalam memberikan motivasi untuk sasaran	60
	4	Kesesuaian antara tugas atau latihan yang disediakan dengan tujuan pembelajaran	80
	5	Kejelasan kesimpulan atau rangkuman yang disajikan	70
	6	Kesesuaian metode yang digunakan dengan tujuan pembelajaran	70
	7	Kesesuaian media pembelajaran berbasis jaringan dengan karakteristik sasaran	90
	8	Kecukupan waktu untuk mendalami materi yang terdapat dalam media pembelajaran berbasis jaringan	80
	9	Daya dukung grafis terhadap konten, struktur dan navigasi terhadap pembelajaran	80
TOTAL			660
Rata - rata			73,3

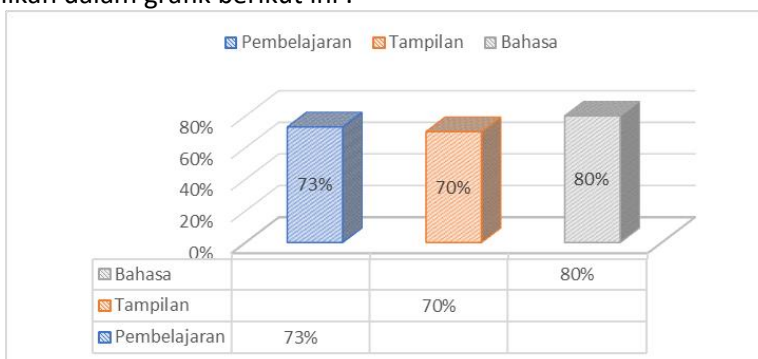
Tabel 4.9 Penilaian Ahli Desain Untuk Aspek Tampilan

Aspek	No	Indikator	Skor
Tampilan	1	Tingkat keterbacaan pada media pembelajaran berbasis jaringan	70
	2	Kemampuan Media memberikan motivasi untuk siswa	70
TOTAL			140
Rata - rata			70

Tabel 4.10 Penilaian Ahli Desain Untuk Aspek Bahasa

Aspek	No	Indikator	Skor
Bahasa	1	Kesesuaian ejaan pada media pembelajaran berbasis jaringan dengan kaidah EYD	80
	2	Kejelasan redaksi pada media pembelajaran berbasis jaringan	80
	3	Ketepatan penggunaan contoh dan non-contoh pada media pembelajaran berbasis jaringan	80
	4	Ketepatan penggunaan contoh dan non-contoh pada media pembelajaran berbasis jaringan	90
	5	Kesesuaian gaya bahasa dengan sasaran	70
TOTAL			400
Rata-rata			80

Selanjutnya dibuat hasil rekapitulasi terhadap penilaian ahli desain pembelajaran yang di dalamnya meliputi aspek pembelajaran, aspek desain tampilan, dan aspek bahasa. Rekapitulasi *review* ahli desain pembelajaran ditampilkan dalam grafik berikut ini :



Gambar 4.3 Grafik Rekapitulasi Ahli Desain Pembelajaran

Berdasarkan grafik diatas, hasil uji ahli desain pembelajaran untuk aspek pembelajaran diperoleh presentase sebesar 73%, aspek tampilan 70% dan aspek bahasa 80%, sehingga diperoleh hasil nilai rata-rata 74,3 yang berarti “Baik”. Artinya dalam aspek desain pembelajaran produk yang dikembangkan layak digunakan untuk penelitian.

C. PENGUJIAN KEEFEKTIFAN MODEL

Untuk menguji keefektifan produk yang dikembangkan, peneliti melakukan uji coba yang dilakukan kepada siswa melalui *one-to-one evaluation* (individu) dan *small group evaluation* (kelompok kecil). *One-to-one evaluation* dilakukan dengan melibatkan responden sebanyak 2 (dua) orang dan *small group evaluation* melibatkan 10 (sepuluh) orang responden.

Pada praktiknya, dalam kedua uji coba tersebut siswa disediakan *smartphone* android yang di dalamnya sudah diinstallkan aplikasi kamus Multibahasa Gemilang yang sudah dikembangkan. Setelah mempelajari materi dalam kamus tersebut, peserta didik diberikan tes.

1. Uji Coba One To One

Pada tahap ini pengembang melakukan uji coba terhadap 2 (dua) siswa yang dijadikan sampel. Penilaian yang diperoleh dari uji coba *one to one* adalah sebagai berikut.

Tabel 4.11 Rekapitulasi Uji One To One

No.	Responden	Kelas	Rata-rata Nilai
1	1	B	73
2	2	B	69
Rata-rata			71

Berdasarkan data yang diperoleh melalui uji coba *one to one*, kemampuan siswa dikategorikan “baik” atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan rata-rata hasil uji coba *small group* sebesar 71. Lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran.

2. Uji Coba Small Group Evaluation

Pada tahap uji coba *small group evaluation* peneliti melakukan uji coba terhadap 10 (sepuluh) siswa yang dijadikan sampel. Responden disediakan *smartphone* android yang di dalamnya sudah diinstallkan aplikasi kamus Multibahasa Gemilang yang sudah dikembangkan. Setelah mempelajari materi dalam kamus tersebut, peserta didik diberikan tes evaluasi untuk menguji kemampuan siswa. Penilaian yang diperoleh dari uji coba *small group* adalah sebagai berikut :

Tabel 4.12 Rekapitulasi Uji *Small Group Evaluation*

No.	Responden	Kelas	Rata-rata Nilai
1	Responden 1	B	72
2	Responden 2	B	68
3	Responden 3	B	75
4	Responden 4	B	73
5	Responden 5	B	72
6	Responden 6	B	71
7	Responden 7	B	73
8	Responden 8	B	71
9	Responden 9	B	73
10	Responden 10	B	75
Rata-rata			72

Berdasarkan data yang diperoleh melalui uji coba *Small Group Evaluation*, kemampuan siswa dikategorikan “baik” atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan rata-rata hasil uji coba *small group* sebesar 72. Lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran.

3. Uji Coba Lapangan (*Field Test*)

Pada tahap uji coba Uji Coba Lapangan (*Field Test*) peneliti melakukan uji coba terhadap 20 (dua puluh) siswa yang dijadikan sampel. Sebelumnya responden diberikan *pre test* sebelum menggunakan kamus. Setelah dilakukan *prates*, responden dibantu guru dan orang tua mengunduh aplikasi kamus pada *smartphone* android, kemudian responden menggunakan Kamus Multibahasa Gemilang selama 2 (dua) pekan dengan bimbingan guru dan orang tua.

Setelah mempelajari materi dalam kamus tersebut, peserta didik diberikan *post test*. Analisis data *prates* dan *postes* merupakan analisis untuk menguji efektivitas produk kamus Multibahasa Gemilang terhadap kemampuan penguasaan kosakata anak usia dini. *Pre test* dan *postes* diberikan kepada 20 orang siswa yang menjadi responden. *Pre test* dilakukan sebelum menggunakan kamus Multibahasa Gemilang dan *post test* dilakukan setelah menggunakan kamus Multibahasa Gemilang. Nilai *pre test* dan *post test* merupakan hasil pengetahuan kognitif responden dalam menggunakan kamus Multibahasa Gemilang. Berikut ini disajikan hasil analisis *pre test* dan *post test* yang ditampilkan dalam tabel *N-Gain Score*, seperti nampak pada tabel 4.13

Tabel 4.13 Analisis Pre Test dan Post Test

No.	Responden	Pre Test	Post Test	N-Gain
1	Responden 1	50	70	0,40
2	Responden 2	55	75	0,44
3	Responden 3	60	75	0,38
4	Responden 4	70	80	0,33
5	Responden 5	50	75	0,50
6	Responden 6	70	85	0,50
7	Responden 7	75	85	0,40
8	Responden 8	60	75	0,38
9	Responden 9	50	70	0,40
10	Responden 10	75	85	0,40
11	Responden 11	60	75	0,38
12	Responden 12	60	80	0,50
13	Responden 13	70	80	0,33
14	Responden 14	70	85	0,50
15	Responden 15	60	90	0,75
16	Responden 16	55	70	0,33
17	Responden 17	70	85	0,50
18	Responden 18	60	85	0,63
19	Responden 19	70	80	0,33
20	Responden 20	45	65	0,36
Rata-rata		61,75	78,5	0,44

Berdasarkan tabel hasil analisis data *pre test* dan *post test* menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan penguasaan kosakata anak secara efektif. Hal tersebut dapat dilihat pada hasil belajar 1 (satu) orang responden masuk pada kategori tinggi dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,75 dan 19 (Sembilan belas) orang responden lainnya masuk pada kategori sedang dengan nilai *N-Gain* berada pada rentang $0,3 \leq g \leq 0,70$ dan tidak ada responden pada kategori rendah dalam menggunakan Kamus Multibahasa Gemilang. Sehingga dapat disimpulkan pengembangan kamus Multibahasa Gemilang dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata anak usia dini.



BAB 5

KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah penelitian dan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *blended learning* untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Bunda Gemilang, diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Model pengembangan media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu 1) *Analisis* (analisis), 2) *Design* (desain), *Development* (membangun), 3) *Implementation* (implementasi), dan 5) *Evaluation* (evaluasi).
2. Hasil analisis kebutuhan yang dilakukan di Taman Kanak-Kanak Bunda Gemilang menyatakan bahwa permasalahan yang ditemukan peneliti adalah belum tersedianya media pembelajaran berbasis *blended learning* khusus yang dapat digunakan untuk pembelajaran multibahasa. Metode pembelajaran yang sering digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi adalah ceramah, bermain, tanya jawab, bercerita dan diskusi. Bahan belajar yang digunakan adalah buku teks dan *slide* presentasi, dan musik. Peserta didik merasa pembelajaran bahasa adalah pembelajaran yang sangat tidak menarik karena banyaknya perbendaharaan kata yang harus dihafalkan. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran sebagai bahan belajar mandiri dapat dijadikan solusi untuk memfasilitasi kegiatan belajar peserta didik sebagai upaya untuk meningkatkan kemudahan proses belajar peserta didik.
3. Kelayakan sebuah produk media pembelajaran yang dikembangkan ditentukan berdasarkan hasil validasi uji ahli materi, ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran. Hasil uji kelayakan dari tiga orang ahli tersebut, diperoleh hasil dengan rata-rata persentasi hasil uji

dari ahli materi sebesar 84,3% yang berarti baik dan masuk kriteria layak untuk dipergunakan, persentasi hasil uji ahli media pembelajaran sebesar 74,8% yang berarti masuk ke dalam kriteria layak untuk dipergunakan dan 74,4% diperoleh dari hasil validasi ahli desain pembelajaran yang berarti masuk kriteria layak untuk dipergunakan.

Hasil analisis data *pre test* dan *post test* menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan penguasaan kosakata anak secara efektif. Hal tersebut dapat dilihat pada hasil belajar 1 (satu) orang responden masuk pada kategori tinggi dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,75 dan 19 (Sembilan belas) orang responden lainnya masuk pada kategori sedang dengan nilai *N-Gain* berada pada rentang $0,3 \leq g \leq 0,70$ dan tidak ada responden pada kategori rendah dalam menggunakan Kamus Multibahasa Gemilang. Sehingga dapat disimpulkan pengembangan kamus Multibahasa Gemilang dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisy, Adinda Rohadati dan Hafidzah Nur Adzani. 2019. Pengembangan Kemampuan Menulis pada Anak Usia 405 Tahun di TK Primagama, Jurnal Pendidikan Anak, Vol 08 No 02.
- Adiningsih Yulia dan Khasyar, Meita Lesmiaty. 2020. Rancang Bangun Kamus Visual Multibahasa Berbasis Android Untuk Anak Usia Dini. STKIP Muhammadiyah, Bogor.
- Alwi, Hasan. 2002. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Balai Pustaka, Jakarta
- Akbar, Taufiq Nuril. 2016. Pengembangan Multimedia Interaktif IPA Berorientasi Guided Inquiry Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Kelas V SDN Kebonsari 3 Malang
- Ardhana, I W. 2002. Konsep Penelitian Pengembangan dalam Bidang Pendidikan dan Pembelajaran. Makalah disampaikan pada Lokakarya Nasional Angkatan II Metodologi Penelitian Pengembangan Bidang Pendidikan dan Pembelajaran, Malang, 22-24 Maret
- Ariyanti, Tatik. 2016. Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak. PGPAUD Universitas Muhammadiyah, Purwokerto
- Arsyad, Azhar. 1997. Media Pembelajaran. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta
- Borg, W. and G. M. (1979). Education Research an Introduction. New York: Longman Inc
- Cahyadi, RAH. 2019. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. Universitas Muhammadiyah, Surabaya
- Chaer, A. (2007). Leksikografi & Leksikografi Indonesia. Jakarta: Rineka Cipta
- Daryanto. (2013). Menyusun Modul: Bahan Ajar untuk Persiapan Guru dalam Mengajar. Yogyakarta: Gava Media
- Efgivia, M. G. 2019. Pengaruh Media Blanded Dan E-Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pengembangan Media Audio Mahasiswa Semester IV TP UIKA Bogor, 4(2), 85–96
- Elizabeth B. 2009. Perkembangan Anak. Tunggal Putra Press, Jakarta
- Gatot, Masitowati dan Dodyansyah, Rusvendy. 2018. Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Metode Read Aloud (Studi pada anak kelas A usia 4-5 tahun di TK Permata Hati)
- Hamka, D., & Effendi, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Blended Learning Berbasis Edmodo Pada Mata Kuliah Fisika Dasar di Program Studi Pendidikan IPA, 2(1), 19–33

- Hamonagan Tabunan, dkk. 2020. Blended Learning dengan Ragam Gaya Belajar. Yayasan Kita Menulis, Medan
- Haryani, T., & Yustha, Y. (2021). Pengembangan Kamus Bergambar Anak Dwibahasa (Dayak Ma'anyan - Inggris) Dalam Pembelajaran Muatan Lokal The Development Of Bilingual Dictionary (Dayak Ma'anyan -English) In Local Content Learning
- Heru Kurniawan dan Kasmianti. 2020. Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini. Purwokerto : RWKK
- Hrastinski, S. (2019). What Do We Mean by Blended Learning ?, 564–569
- Islamiati, Ana. 2020. Skripsi. Upaya Mengembangkan Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Metode Bercerita Di TK Cahaya Bunda Natar Lampung Selatan. IAIN Metro
- Kridalaksana, H. (2013). Kamus Linguistik
- Lee, William W & Owens, Diana L. 2004. Multimedia-Based Instructional Design. San Fransisco: Pfeiffer
- Lestari, I. (2013). Pengembangan BahanAjar Berbasis Kompetensi (Sesuai dengan Kurikulum TingkatSatuan Pendidikan). Padang: Akademia.
- Lubis, Hilda Zahra. 2018. Metode Pengembangan Bahasa Anak Pra Sekolah, Jurnal Raudhah, Vol. 06 N0. 02
- Mulyasa, Manajemen PAUD, (Bandung: Rosdakarya, 2014), Cet 3, 116
- Nurbiana, Nurbiana dkk. 2009. Metode Perkembangan Bahasa. Universitas Terbuka, Jakarta
- Otto, Beverly. 2015. Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini. Kencana. Jakarta
- Pribadi, B. A. (2010). Model Desain Sistem Pembelajaran. Dian Rakyat, Jakarta.
- Susanto, Ahmad. 2011. Perkembangan Anak Usia Dini : Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya. Prenadamedia Group, Jakarta.
- Purwaningsih, Dyah & Pujiyanto. 2009. Blended Cooperative E-Learning (BCEL) Sebagai Sarana Pendidikan Penunjang Learning Community. Makalah disampaikan dalam Seminar Nasional. Universitas Negeri Yogyakarta, 25 Juli.
- Puspita, Rini. 2020. Skripsi. Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini Pada Kelompok B2 Di RA Diponegoro 184 Sumbang Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas. IAIN Purwokerto
- Robingatin dan Zakiyah Ulfah. 2019. Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini. Ar-Ruzz Media, Yogyakarta
- Romiszowski, A.J. 1996. System approach to design and development. Dalam Plomp, T. & Ely, D.P. (editor in chiefs). International Encyclopedia of Educational Technology. Oxford: Pergamon Press, halm. 37-43

- Rosyidi, Abdul Wahab. 2009. Media Pembelajaran Bahasa Arab. UIN Malang Press
- Saputro, B. (2017). Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bagi Penyusun Tesis dan Desertasi. Aswaja Pressindo
- Sari, AE. 2010. Upaya Guru dalam Menumbuhkan Bahasa Anak-Anak. Bina Karya. Surabaya
- Seels, B. B. & Richey, R. C. 1994. Instructional Technology: The Definition and Domains of the Field. Washington: AECT
- Setyosari, P. (2016). Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan. Prenadamedia Group, Jakarta
- Siti Aisyah dkk. 2007. Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini. Universitas Terbuka, Jakarta
- Soenarto. 2005. Metodologi Penelitian Pengembangan untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran (Research Methodology to the Improvement of Instruction). Makalah disajikan pada Pelatihan Nasional Penelitian Peningkatan Kualitas Pembelajaran dan Penelitian Tindakan Kelas (PPKP dan PTK), bagi Dosen LPTK, Batam, 8-11 Agustus
- Sugiyono. (2009). Memahami Penelitian Kualitatif. Alfabeta, Bandung
- Sugiyono, S. (2010). Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif dan R&D
- Tarigan, H. G. (1989). Pengajaran Kosakata. Angkasa Bandung
- Tufan. 2009. The Influence of Blended Learning Model on Developing Leadership Skills of School Administrator. UbiCC Journal, 4(3): 438-443
- Uno, Hamzah B. 2012. Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif. PT Bumi Aksara, Jakarta
- Wasis D. Dwiyo. 2019. Pembelajaran Berbasis Blended Learning. PT RajaGrafindo Persada, Depok

PROFIL PENULIS

Ida Royani



Penulis bernama lengkap Ida Royani, lahir di Nanggung pada tanggal 11 April 1982, merupakan anak ke empat dari enam bersaudara, pasangan Bapak H. Upi dan Ibu Hj. Rodiah Penulis menikah dengan Ismail Marjuki, S.Pd. pada bulan Mei tahun 2005 dan telah dikaruniai dua orang anak yaitu Helmy Rivaldy dan Hilma Risda Kinanti. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SDN Wates, pendidikan

menengah di SMP Negeri Nanggung, dan lulus pendidikan kejuruan di SMK Pertiwi Tahun 2001. Penulis menyelesaikan pendidikan Diploma-1 di PGTK Institut Studi Islam Darul Qalam tahun 2002. Pendidikan S-1 PAUD STIT Tarbiyatun Nisa Sentul Bogor ia selesaikan di tahun 2017. Pada Tahun 2019, ia melanjutkan pendidikan untuk meraih gelar Magister Pendidikan di Program Studi Teknologi Pendidikan pada Sekolah Pasca Sarjana UIKA Bogor. Penulis pernah mengajar di TK Al Munawwar dan anggota DPRD Kabupaten Bogor Tahun 2009-2014. Saat ini penulis menjabat sebagai Kepala Yayasan dan kepala sekolah TK Bunda serta Direktur Utama PT. Cahaya Gemilang Hakiki dari tahun 2016. Saat ini, penulis aktif sebagai pengurus HIMPAUDI Kecamatan Nanggung, pengurus Kwarran Nanggung, menjabat sebagai Ketua BPD Desa Pangkal Jaya dan pengurus MUI Kecamatan Nanggung Tahun.

Mohammad Givi Efgivia

Nama Lengkap : Dr. Ir. Mohammad Givi Efgivia, M.Kom
Tempat/Tanggal Lahir : Bandung, 05 April 1964
Jenis Kelamin : Laki-laki
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia
Jabatan Fungsional : Lektor Kepala
No Sertifikasi Dosen : 12103308801029
Status Perkawinan : Menikah
Alamat : Jl. Nangka No.11 Rt.11/08 Utan Kayu Matraman
Jakarta Timur

RIWAYAT PENDIDIKAN FORMAL

Tahun	Jurusan Pendidikan
1990	S1 Jurusan Manajemen Informasi
1998	S2 Jurusan Teknologi Informasi
2001	S3 Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta

RIWAYAT PENDIDIKAN INFORMAL/DIKLAT

No	Tahun	Kegiatan
1.	1990	RPG II with IBM S/36
2.	1993	<i>The Invitational Life Insurance</i> di Falia (<i>Fuchu Computer</i>) Tokyo, Japan
3.	1994	<i>2nd Asean Workshop on Information Technology in Insurance</i> Jakarta,
4.	1995	Indonesia
5.	1996	<i>3rd Asean Workshop On Information Technology in Insurance</i> Kuala
6.	2008	Lumpur, Malaysia
7.	2009	Training RINET (<i>Reinsurance and Insurance Network</i>) Zurich, Belgia

PENGALAMAN PEKERJAAN

No	Tahun	Kegiatan
1.	1984-1992	Sebagai Pengajar Komputer
2.	1989-1992	Programer PT. Sanggar Sarana Baja
3.	1992-1993	Direktur GOTO Komputer
4.	1993-2000	<i>General Manager Technology Information</i> PT. Maskapai Reasuransi Indonesia
5.	1997-2001	Pembantu Ketua I STMIK Muhammadiyah Jakarta
6.	2001 - 2005	Ketua STMIK Muhammadiyah Jakarta
7.	2005 - 2009	Ketua STMIK Muhammadiyah Jakarta
8.	2003 - 2004	Konsultan Departemen Pendidikan Nasional bidang Pendidikan Luar Sekolah dan Kepemudaan
9.	2003 - 2004	Tim akreditasi lembaga pendidikan Departemen Pendidikan Nasional
10.	2004	Ketua pokja Pendidikan berkelanjutan Departemen Pendidikan Nasional
11.	2004	Ketua Pokja Pendidikan Luar Sekolah
12.	2005	Wakil ketua panitia pembentukan akreditasi pendidikan <i>non</i> Formal

13.	2005	Master <i>trainer</i> komputer, kerjasama Unesco dan Depdiknas
14.	2005	Master <i>trainer</i> komputer TKI/TKW di Singapura dan Malaysia
15.	2007	Master <i>Trainer</i> ICT di sekolah Indonesia Jeddah, Mekka Saudi Arabia
16.	2007	Tim Juri Lomba Komputer se-Indonesia tingkat SD, SMP dan SMA
17.	2008	Tim Juri Lomba <i>Design</i> Web Seluruh se-Indonesia Tingkat Solo, dan Yogyakarta
18.	2009	Tim Juri <i>Design</i> Grafis Se-indonesia Tingkat Yogyakarta dan Solo
19.		Sekretaris Program Studi Magister Teknologi Universitas Ibn Khaldun Bogor
20.		Kepala Kantor Penjaminan Mutu dan Audit Internal Mutu Universitas Ibn Khaldun Bogor

PENGALAMAN AKADEMIK

No	Tahun	Kegiatan
1.	1995	Ketua Tim Perumus Kurikulum Jurusan Teknik Informasi STMIK Muhammadiyah Jakarta
2.	1996	Ketua Tim Perumus Kurikulum Jurusan Sistem Informasi STMIK Muhammadiyah Jakarta
3.	1997	Ketua Tim Pembuatan Buku Panduan Jurusan Sistem Informasi dan Teknik Informatika STMIK Muhammadiyah Jakarta
4.	1998 - 2004	Instruktur pelatihan pembuatan buku ajar bagi dosen tetap STMIK Muhammadiyah Jakarta
5.	2000 - 2004	Ketua Tim Penguji Sidang Penulisan / penelitian Ilmiah
6.	2002	Ketua Tim Pembuatan Kurikulum Sistem Informasi dan Teknik Informatika AMIK Muhammadiyah Serang
7.	2003	Tim perumus kurikulum Sekolah Tinggi Teknik Mutu Muhammadiyah Tangerang
8.	2001 - 2009	Ketua BP3 SD Kayuringin 13 Bumisatria Kencana Bekasi Selatan
9.	2006 - 2008	Dosen Fakultas Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta

PENGALAMAN ORGANISASI

No	Tahun	Kegiatan
1.	1983-1985	Sie Rohani Islam Senat Mahasiswa STMIK Gunadarma
2.	1985-1987	Ketua I Bidang Kemahasiswaan Senat Mahasiswa STMIK Gunadarma
3.	1991-1995	Pimpinan Cabang Muhammadiyah Bekasi Selatan Bidang Majelis Ekonomi
4.	1995-2000	Pimpinan Cabang Muhammadiyah Bekasi Selatan Bidang DIKDASMEN
5.	1995-2000	Pimpinan Daerah Muhammadiyah Kabupaten Bekasi Lembaga Sumber Daya Manusia dan Pendidikan Khusus
6.	2000	Panitia Muktamar Muhammadiyah Ketua Tim Komputerisasi
7.	1995-2000	PP Muhammadiyah Majelis Ekonomi Bidang Asuransi
8.	2000-2005	PP Muhammadiyah Majelis Seni Budaya Bidang Multi Media
9.	2005-2009	PP Muhammadiyah Majelis Seni Budaya Bidang Multi Media
10.	2006-2010	Wakil Sekretaris Pimpinan Daerah Muhammadiyah Bekasi
11.	2004-2009	Ketua I bidang Pendidikan Himpunan pendidik dan Penguji seluruh Indonesia (HISPPi)
12.	2007-2008	Ketua Asosiasi keterampilan di Direktorat Pembinaan Sekolah Luar Biasa Direktorat Jendral MANDIKDASMEN

PENGALAMAN PENULISAN BUKU/MODUL/KARYA ILMIAH / NARA SUMBER

No	Tahun	Kegiatan
1.	2000	Internet sebagai teknologi <i>e-Commerce</i>
2.	2001	<i>The Seven Steps to Nirvana: Enterprenership, Profesionalisme dan Moralitas</i>
3.	2002	Jaringan kota digital, seminar Linux dan jaringan kota digital
4.	2002	Pengaruh Teknologi Informasi pada Transformasi Budaya Masyarakat
5.	2002	Seminar Penanggulangan Narkoba, Dinkes Prov DKI Jakarta
6.	2002	Seminar Multimedia, STMIK Muhammadiyah Jakarta
7.	2002	Nara Sumber seminar Pendidikan Luar Sekolah Dikmenti Provinsi DKI Jakarta

8.	2006	Nara Sumber Seminar Penyusunan Model CI dan BI Dirjen Mendikdasmen Depdiknas, Kalimantan Barat
9.	2019	Konsep Pembelajaran <i>e-learning</i> dan Aplikasi
10.	2019	Model Pembelajaran <i>Blended Learning</i>
11.	2007	Nara Sumber penggunaan <i>e-learning</i> di sekolah Indonesia Jeddah Saudi Arabia

PENGALAMAN PENELITIAN

No	Tahun	Kegiatan
1.	1997	Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang PT. Masuya Graha Tri Kencana Cabang Cilegon
2.	1998	Millenium Bugs Kiamat Komputer atau mitos hiperbolik
3.	2001 - 2008	Pengaruh strategi pembelajaran <i>e-learning</i> dan kemandirian belajar terhadap hasil belajar Sistem Informasi Manajemen (SIM)
4.	2007	Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Kemandirian Belajar terhadap
5.	2008	Hasil Belajar Sistem Informasi Manajemen
6.	2009	Tajdid Muhammadiyah Pada Bidang TI
7.	2012	<i>Mining Quarries Faster Using Minimum Desription Length Principle</i>
8.	2019	<i>Signal Checking Of Stegano Inserted On Image Data Classification by NFES Model</i>
9.	2019	Pengaruh Media <i>Blended</i> dan <i>e-learning</i> Terhadap Hasil Belajar
10.	2019	Mahasiswa Semester IV TP UIKA Bogor
11.	2019	Model Website Galeri Market Lanmark Dunia 3 Dimensi Menggunakan Collada
12.	2019	Model Evaluasi Siaran Radio Pendidikan FKIP UIKA
13.	2019	Pengembangan
14.	2019	Pendidikan Kesetaraan Program Paket B dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Sanggar Kegiatan Belajar Kabupaten Bogor.

PENGALAMAN PERJALANAN

No	Tahun	Kegiatan
1.	1994	Studi Fuchu Komputer Tokyo
2.	2006	Studi Banding Sekolah Hongkong
3.	2006	Studi banding sekolah tuna netra ke Shanghai Chinese
4.	2007	Kunjungan ke sekolah di JORDAN, Mesir, dan Uni Emirat Arab
5.	2007	Kunjungan TAFTE Melbourne, Sydney, Brisbane Australia
6.	2008	Kunjungan ke Kuching, Miri dan Sabah (Kota Kinibalu) Sarawak Malaysia
7.	2008	<i>For Sepecial Education : 2008 Global Summit on Education In Washington DC</i>
8.	2009	Pelatihan KBRI Singapore
9.	2009	Pelatihan Sekolah Indonesia Kuala Lumpur
10.	2009	Pelatihan Ke Sekolah Indonesia, Amserdam, London dan Paris

KONSULTAN-APLIKASI SOFTWARE

No	Tahun	Kegiatan
1.	2015	Sistem Informasi Akademik dan Keuangan Institut Bisnis Muhammadiyah Bekasi
2.	2009	Izin STMIK Muhammadiyah Batam
3.	2016	Izin Prodi Administrasi Rumah Sakit
4.	2017	CAI Ujian <i>Online</i> Institut Bisnis Muhammadiyah Bekasi
5.	2010	Sistem Informasi Absensi dan Kepegawaian Institut Bisnis Muhammadiyah Bekasi
6.	2016	Akreditasi Program studi Manajemen, Akuntansi, Ekonomi Islam, Teknik Informatika dan Ilmu komunikasi
7.	2014	Izin Institut Bisnis Muhammadiyah Bekasi

Masitowati Gatot



Nama: Dr. Ir. Masitowati Gatot, M.Si., M.Ed

NIK: 410100335

Tempat, Tanggal Lahir : Jakarta, 15 Januari 1968

Jender : Perempuan

Agama : Islam

Alamat : Jl. Medika AF no 16, Bumi Menteng Asri, Kel. Menteng, Kec. Bogor Barat, Kota Bogor, 16111. Telp

081322478999

E-mail : masitogatot@hotmail.com

; gatotmasito@gmail.com

Latar Belakang Pendidikan

1. Universitas Negeri Jakarta, Doktor PAUD, 2017, Fakultas Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini (S3)
2. Universitas Kebangsaan Malaysia, Tahun 2006, Fakultas Pendidikan, Jurusan Prasekolah (S2)
3. Institut Pertanian Bogor, Tahun 1996, Fakultas Teknologi Pertanian, Jurusan Teknologi Industri Pertanian (S2)
4. Universitas Pembangunan Nasional Yogyakarta, tahun 1991, Fakultas Pertanian, Jurusan Agronomi (S1)

Pengalaman bekerja:

1. Sekretaris PRODI Penmas FKIP UIKA Bogor 2015 – 2020.
2. Bendahara Ikatan Doktor PAUD Indonesia 2020 – 2025.
3. Penguji Lembaga Sertifikasi Kompetensi Pendidik PAUD 2011- sekarang.
4. Ketua Tempat Uji Kompetensi LKPP UIKA Bogor 2017 – sekarang.
5. Tim Evaluator Proposal Organisasi Penggerak Setditjen GTK Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan bekerja sama dengan The Smeru Research Institute.
6. Fasilitator Program UNICEF dan Kemendikbud di Kabupaten Bogor 2018-2019.
7. Monitoring dan Evaluasi Pelaksanaan UKG di Tenggarong, Kalimantan Timur, 2015.
8. Ketua Wanita Islam Kota Bogor, 2014 - sekarang
9. Dosen FKIP UIKA Bogor, 2007 – sekarang
10. Dosen Pembimbing Lapangan Mahasiswa Universitas Ibn Khaldun Bogor, 2012 – sekarang
11. Dosen Pembimbing Akademik Universitas Ibn Khaldun Bogor, 2010 - sekarang

12. Asesor BAN PNF, 2011-sekarang
13. Penguji LSK PAUD, 2011 – sekarang
14. Kepala Sekolah SMP Islam Tugasku, Jakarta Pusat, 2007-2000
15. Kepala Sekolah SMP Islam Bakti Depok, 200-2002
16. Guru SMP dan SLTA *Islamic Village* Tangerang, 1998-1999
17. Dosen Universitas Terbuka UPBJJ Jakarta Prodi PAUD, 2009 -2014
18. Dosen Luar Biasa FIP Prodi PAUD UNJ, 2007 – sekarang
19. Konsultan PAUD di Yayasan Harapan Ibu Bogor, 2007-sekarang



Pembelajaran *Blended Learning* merupakan metode pembelajaran tatap muka (konvensional) yang digabung dengan metode *e-learning* atau jarak jauh yang berbasis teknologi digital untuk bisa saling melengkapi. Metode pembelajaran *Blended Learning* memberikan fleksibilitas terhadap pelajaran maupun pengajar saat belajar yang kemudian dengan melalui metode ini pelajar dan pengajar tidak perlu setiap hari datang ke sekolah namun proses pembelajaran dapat dilakukan secara *daring* dalam sebuah kesempatan, sesuai dengan kesepakatan jadwal. Keunggulan lain dari metode pembelajaran *Blended Learning* ialah efisiensi, baik dari segi biaya dan waktu. Sama halnya seperti metode pembelajaran *daring* pada umumnya, dengan *Blended Learning*, setiap pemangku kepentingan tidak perlu lagi memiliki materi pengajaran dalam bentuk fisik, karena biasanya telah tersedia dalam bentuk berkas data karena pemberian materi yang diberikan pengajar pun dapat lebih interaktif. Selain itu peserta didik juga dapat menerima materi pembelajaran berbentuk video interaktif, video penjelasan dari pendidik, materi *e-book*, bahkan hingga podcast.

Berdasarkan hal tersebut maka, buku ini menyajikan segala yang dibutuhkan oleh para pengelola pendidikan khususnya pendidik dalam menjalankan pengelolaan pembelajaran terutama dalam menyampaikan penjelasan tentang kamus multi bahasa yang dapat menciptakan kualitas dan kuantitas suatu pembelajaran secara efektif dan efisien. Oleh sebab itu buku ini hadir dihadapan sidang pembaca sebagai bagian dari upaya diskusi sekaligus dalam rangka melengkapi khazanah keilmuan dibidang pendidikan, sehingga buku ini sangat cocok untuk dijadikan bahan acuan bagi kalangan intelektual dilingkungan perguruan tinggi ataupun praktisi yang berkecimpung langsung dibidang pendidikan.